

PENGEMBANGAN STRATEGI TANDUR MENGGUNAKAN MEDIA *E-LEARNING* DALAM MENGONVERSI TEKS CERITA PENDEK MENJADI TEKS DRAMA

THE DEVELOPMENT OF TANDUR STRATEGY USING E-LEARNING MEDIA IN CONVERTING TEXTS OF SHORT STORY INTO DRAMA

Nuriana Indah Sari

SMA Negeri 10 Samarinda

Pos-el: nurianaindah@gmail.com

- *) Naskah masuk: 6 Desember 2017. Penyunting: Diyan Kurniawati, M.Hum.. Suntingan I: 9 Februari 2018. Suntingan II: 13 April 2018

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan efektivitas pengembangan strategi TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) menggunakan media e-learning dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk strategi pembelajaran yang dijabarkan dalam bentuk buku yang dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan autoplay untuk pembelajaran menulis teks drama. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall. Hasil analisis disimpulkan bahwa pelaksanaan pengembangan dimulai dengan mendesain dan memvalidasi, setelah itu melakukan revisi, ujicoba, evaluasi, dan uji coba akhir menghasilkan keefektifan strategi TANDUR e-learning dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama digunakan karena mampu meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan sikap peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan rangkaian tahapan tersebut, produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang sangat baik ditunjukkan dengan penilaian validator desain pembelajaran sebesar 87,55% dan penilaian validator media pembelajaran sebesar 82%.

Kata kunci: strategi pembelajaran, TANDUR, e-learning, cerita pendek, teks drama

Abstract

This study aims to describe about the plan, implementation, evaluation, and effectiveness of TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) strategy development through e-learning media in converting texts of short story into drama. It uses research and development method (R & D), with reference to the model of Borg and Gall, which creates a product of learning strategy. It will be elaborated in the form of book with a lesson plan and auto play for the instruction of drama text writing. The result shows that the development consists of some stages, namely designing, validating, revising, testing, evaluating, and final testing. Those stages bring out the effectiveness of e-learning TANDUR strategy in enhancing comprehension, participation, and students' behavior in the learning process. The validators state that it creates a very good product of its instructional design (87,55%) and its instructional media (82%).

Keywords: learning strategy, TANDUR, e-learning, short story, drama

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tergantung pada pemilihan strategi yang tepat dalam upaya mengembangkan kreativitas dan sikap inovatif peserta didik. Ada baiknya setiap guru mengetahui tipe belajar setiap peserta didik agar kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Idris, 2008:151). Oleh sebab itu, perlu dikembangkan kemampuan profesional guru untuk mengelola program pengajaran dengan strategi belajar yang bervariasi. Guru harus dapat mengatur kegiatan peserta didik di dalam kelas dan memberikan dorongan bagi peserta didik. Artinya, guru dapat menciptakan proses belajar yang sukses, yaitu proses belajar yang bervariasi dan memberikan kesibukan menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

Dalam materi pelajaran bahasa Indonesia ada empat keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan tersebut, yaitu membaca, berbicara, menulis, dan menyimak. Dari empat keterampilan bahasa, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang banyak tidak dikuasai oleh peserta didik, khususnya keterampilan menulis karya sastra. Hal tersebut disebabkan minat dan pengetahuan peserta didik dalam pelajaran sastra yang rendah karena pembelajaran di sekolah lebih difokuskan pada pembelajaran sains. Selain itu, pemilihan strategi pembelajaran yang tidak efektif oleh guru bahasa Indonesia.

Oleh sebab itu, untuk mengatasi problem tersebut, guru bahasa Indonesia disarankan memilih strategi pembelajaran yang tepat. Hal tersebut penting dilakukan karena peserta didik membutuhkan suasana baru yang membuat mereka bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, memahami materi pelajaran, dan mampu

mengaplikasikan materi yang telah dipelajari di kehidupannya.

Kondisi nyata dijumpai oleh peneliti saat melakukan observasi proses belajar Bahasa Indonesia di SMA Negeri 10 Samarinda, materi mengonversi teks cerita pendek, adalah proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Artinya dalam pembelajaran tersebut meletakkan guru sebagai pemberi pengetahuan bagi peserta didik, sedangkan peserta didik sebagai objek belajar. Selain permasalahan mengenai siswa yang menjadi objek belajar, masalah lain yang terjadi, yaitu pembelajaran di SMAN 10 Samarinda yang terfokus pada pembelajaran eksakta dan sains. Oleh sebab itu, partisipasi peserta didik menjadi rendah sehingga kemajuan belajar, perhatian, dan minat peserta didik tidak dapat dipantau guru. Hal ini terbukti dengan banyak peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi serta pemahaman dan kemampuan peserta didik mengenai karya sastra masih rendah.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, SMAN 10 Samarinda mendukung pemanfaatan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan tersebut tentu diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh sebab itu, berbagai fasilitas penunjang disediakan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran menggunakan *e-learning*. Akan tetapi, fasilitas yang telah disediakan pun nyatanya belum dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik maupun guru, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan pemanfaatan *e-learning* belum maksimal selama kegiatan belajar. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia masih bersumber dari guru dan buku paket, sehingga pengetahuan siswa sebatas pengetahuan dari guru dan buku paket.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, peneliti ingin menguraikan mengenai *Pengembangan Strategi Pembelajaran TANDUR Menggunakan Media E-Learning dalam Mengonversi Teks Cerita Pendek Menjadi Teks Drama*. Selain itu, pada penelitian sebelumnya, strategi TANDUR berhasil diaplikasikan untuk meningkatkan kemampuan motivasi dan kemampuan menulis.

TEORI

Strategi pembelajaran merupakan rencana dan cara-cara membawakan pembelajaran yang merupakan pola dan urutan perbuatan guru dan murid yang tersusun dalam suatu rangkaian bertahap agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan segala tujuan pengajaran dapat tercapai secara efektif (Gulo, 2008:46). Dalam pengertian lain, strategi belajar mengajar adalah tindakan nyata dari guru atau praktik guru melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan lebih efisien (Sudjana, 2002:147).

Strategi belajar sebagai tindakan khusus yang dilakukan oleh seseorang untuk mempermudah, mempercepat, lebih menikmati, lebih memahami secara langsung, lebih efektif, dan lebih mudah ditransfer ke dalam situasi yang baru. Oleh sebab itu, pembelajaran merupakan upaya atau rencana pembelajaran yang disiapkan secara sistematis oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien.

Strategi TANDUR (*Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan*) merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan dalam pendekatan pembelajaran *quantum teaching* yang diadopsi dari Bobbi DePorter (Rusman, 2013:330). Strategi TANDUR dirancang untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dengan pemberian pengalaman belajar melalui pengamatan, penyelidikan, maupun diskusi atas permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan

sehari-hari. Pengalaman belajar tersebut dikemas dalam skenario pembelajaran yang menyenangkan.

Penjelasan dari masing-masing tahap dalam strategi TANDUR dari yang diadopsi Bobbi DePorter (dalam Thobroni, 2015:227) dapat dipahami sebagai berikut. *Tumbuhkan* merupakan bagian dari langkah-langkah yang tepat untuk membangun pola pengajaran yang baik, yakni dengan mengintegrasikan materi pelajaran dengan pengalaman aktivitas sehari-hari. Kerangka rancangan *namai* dimaksudkan dengan menyediakan kata kunci, rumus, konsep dan model, serta strategi sebagai sebuah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan taraf perkembangan dan kesanggupan peserta didik serta cara atau proses belajar itu sendiri. *Demonstrasikan* adalah menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik sesungguhnya tahu dan mampu. *Ulangi*, segala sesuatu yang dijelaskan guru, baik informasi maupun pengalaman yang diberikan kepada peserta didik tidak semuanya terkesan baik, pengulangan sangat membantu untuk memperbaiki semua kesan-kesan yang sesungguhnya yang tergambar jelas dalam ingatan. *Perayaan* merupakan wujud pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, perolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan yang telah dilalui oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

E-learning sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Kamarga dalam Rusman, 2014:346). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan rangkaian elektronik dan internet untuk memperoleh bahan ajar maupun menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Autoplay merupakan salah satu media pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media *autoplay* materi pembelajaran dapat dikemas lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pengoperasiannya juga mudah karena dapat diakses dimana saja (Laili, 2015:12).

Cerita pendek adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerita pendek dipisahkan sepeinggal kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan (Kosasih dkk, 2004:431). Cerita pendek adalah cerita yang panjangnya sekitar 5000 kata atau kira-kira 17 halaman kuarto spasi yang terpusat dan lengkap pada dirinya sendiri (Tarigan, 1993:176). Dari pendapat ahli mengenai cerita pendek, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek merupakan salah satu karya sastra berupa karangan yang tidak lebih dari sepuluh ribu kata serta memiliki tokoh, konflik, dan alur. Konflik yang tersaji dalam cerita pendek biasanya berasal dari kehidupan sehari-hari dan tidak menceritakan keseluruhan kehidupan tokoh, tapi memberikan kesan mendalam bagi pembaca.

Menurut Brunetiere dan Verhagen, drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan perilaku (dalam Hasanuddin, 2015:2). Drama adalah bentuk komposisi dua cabang seni, yaitu seni sastra dan seni pertunjukan, sehingga drama ada yang berbentuk teks tertulis dan drama yang dipentaskan (Budianta, 2002). Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan, drama adalah salah satu genre sastra yang menggabungkan antara sastra tulis dan menggambarkan watak dan perbuatan manusia yang dipentaskan dalam bentuk pertunjukan.

Drama ditulis pengarangnya tidak hanya berhenti sampai pada tahap pembeberan peristiwa untuk dinikmati secara artistik imajinatif oleh para pembacnya, namun mesti diteruskan untuk kemungkinan dapat dipertontonkan dalam suatu penampilan gerak dan perilaku konkret yang dapat disaksikan (Hasanuddin, 2015:1). Tidak jarang naskah drama diangkat dari sebuah prosa yang berbentuk karangan bebas, salah satunya cerita pendek. Oleh sebab itu, untuk mengubah prosa menjadi naskah drama dapat dilakukan dengan langkah berikut (Putra, 2012:27)

1. memilih cerita yang sesuai untuk diubah menjadi naskah drama;
2. membaca cerita dengan seksama;
3. mencatat nama tokoh dan latar yang terdapat dalam cerita;
4. mencatat perbuatan dan peristiwa yang dialami oleh tokoh dalam cerita;
5. mencatat percakapan yang terdapat dalam cerita;
6. mengubah percakapan yang terdapat dalam cerita menjadi naskah drama.

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa mengubah naskah prosa menjadi naskah drama pada dasarnya tidak mengubah inti cerita. Akan tetapi, percakapan yang terdapat dalam naskah prosa diubah menjadi dialog. Selain itu, pendeskripsian cerita berupa ekspresi tokoh, tindakan tokoh, dan latar diuraikan lebih detail dalam naskah drama.

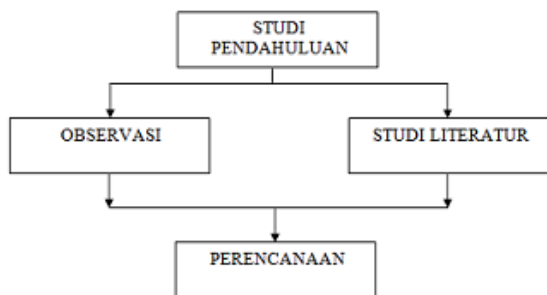
METODE

Adapun penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (Sugiyono, 2009). Model ini dipilih karena memiliki keunggulan dalam uji coba yang dilakukan secara bertahap. Oleh karena itu, tahap-tahap yang dilakukan lebih

berorientasi pada produk desain pembelajaran yang lebih rinci dan sistematis.

Langkah-langkah yang ditempuh berdasarkan teori Borg dan Gall terdiri atas sepuluh langkah, yaitu: *Research and information collection* (penelitian dan pengumpulan informasi), *Planing* (perencanaan), *Develop Preliminary form of Product* (mengembangkan bentuk model awal), *Preliminary Field Testing* (uji coba model awal), *Main Product Revision* (revisi produk), *Main Field Testing* (uji coba lapangan), *Operational Product Revision* (revisi produk), *Operational Field Testing* (Uji coba operasional), *Final product Revision* (revisi produk akhir), *Dissemination and implementation* (desiminasi dan implementasi).

Dari langkah-langkah yang ditempuh berdasarkan teori Borg & Gall, maka penelitian dirancang dalam tiga tahap. Tahapan tersebut, yaitu: Tahap I Studi Pendahuluan, Tahap II Pengembangan Model, dan Tahap III Evaluasi atau Pengujian Model. Aksi kegiatan penelitian tahap I dan tahap II dapat dilihat dari bagan berikut.



Gambar 1 Bagan Tahap I Studi Pendahuluan



Gambar 2 Bagan Tahap II Pengembangan Model

Adapun subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 10 Samarinda. Aksi yang direncanakan untuk melaksanakan penelitian pengembangan, yaitu tahun pembelajaran 2016/2017. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 10 Samarinda adalah 263. Dari jumlah populasi tersebut, peneliti memilih 10 peserta didik sebagai subjek penelitian untuk kelompok kecil dan 20 peserta didik untuk kelompok besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mendeskripsikan: 1. tahap perencanaan; 2. tahap pengembangan; 3. tahap efektivitas; dan 4. tahap evaluasi.

1.1 Perencanaan

Langkah awal penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan pembelajaran untuk mengembangkan strategi. Selanjutnya, studi literatur berupa kajian terhadap beberapa aspek yang berkaitan dengan pembelajaran menulis teks drama, yaitu kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Kajian awal dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pengguna, pengguna adalah yang menjadi subjek dalam pengembangan desain pembelajaran ini. Strategi pembelajaran TANDUR merupakan strategi yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama. Langkah-langkah dalam pembelajaran strategi TANDUR sesuai dengan proses pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik. Strategi pembelajaran TANDUR dapat dikolaborasi dengan penggunaan internet dan multimedia. Dari studi literatur yang dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyatukan ide pengembangan produk dengan kompetensi pengembangan terhadap produk yang akan dikembangkan.

1.2 Pengembangan Model

Secara operasional, kegiatan yang dilakukan pada tahap desain produk RPP meliputi: (a) melakukan kajian kurikulum K-13 dan mengkaji teori-teori yang mendukung; (b) menentukan komponen RPP; (c) menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar; (d) merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (d) mengumpulkan berbagai bahan materi dan sumber belajar; (e) merumuskan strategi pembelajaran, media pembelajaran, alat, dan sumber pembelajaran; (f) merumuskan atau menentukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran; (g) merumuskan teknik penilaian atau evaluasi.

Setelah melakukan kajian kurikulum dan pengidentifikasian masalah, selanjut-

nya adalah penentuan atau perumusan konsep-konsep materi yang sesuai dengan strategi pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung strategi pembelajaran TANDUR adalah *Autoplay Media Studio Versi 8.0*. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memperhatikan penggabungan multimedia (video, gambar, efek suara, dan musik). Selain itu, *parsing* teks dan tampilan dokumen.

1.3 Evaluasi

Peneliti memilih peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda sebagai subjek penelitian. Hal tersebut didasarkan dari informasi dan temuan di lapangan yang didapat oleh peneliti. Informasi dan temuan tersebut bahwa peserta didik banyak yang kurang mampu memproduksi teks drama. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan strategi pembelajaran TANDUR menggunakan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama untuk memberikan kemudahan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik menulis teks drama yang berkualitas.

Uji coba strategi pembelajaran TANDUR menggunakan *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama dan uji coba produk media pembelajaran memproduksi teks drama dibagi dua tahap yang dilakukan di SMA Negeri 10 Samarinda kelas XI. Tahap pertama adalah uji kelompok kecil dan tahap kedua yaitu uji kelompok besar. Uji kelompok kecil menggunakan sepuluh responden, sedangkan kelompok besar menggunakan 20 responden.

Evaluasi melibatkan guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik yang ikut dalam proses pembelajaran diwawancara untuk diminta tanggapan, komentar, dan juga saran mengenai teknik pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan wawan-

cara terhadap guru dan peserta didik pada uji kelompok kecil, produk kembali direvisi. Hasil revisi tahap II menghasilkan produk akhir yang siap digunakan untuk jumlah lebih besar.

1.4 Efektivitas

Data hasil validasi ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa persentase produk RPP adalah 87,5%. Berdasarkan kualifikasi uji produk 86--100%, dapat dikatakan strategi pembelajaran TANDUR menggunakan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama sangat layak untuk digunakan. Semenetera itu, data hasil validasi ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa persentase produk alat bantu ajar adalah 82%. Sehingga berdasarkan kualifikasi uji produk 76-85%, dapat dikatakan media pembelajaran berupa *autoplay* yang dikolaborasikan dengan stratgi TANDUR layak untuk digunakan.

Penilaian desain pembelajaran meliputi sepuluh kriteria, yaitu: (1) kesesuaian SK dan KD dengan K-13; (2) kesesuaian indikator dengan SK dan KD; (3) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator; (4) ketepatan pemanfaatan media pembelajaran; (5) kesesuaian bahan ajar pembelajaran sesuai dengan strategi yang akan dikembangkan; (6) kejelasan petunjuk kegiatan pembelajaran; (7) ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran; (8) keefektifan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi; (9) ketepatan teknik dan instrumen penilaian; dan (10) ketepatan alokasi waktu pembelajaran. Sedangkan, Penilaian media pembelajaran meliputi tiga hal, yaitu (1) aspek rekayasa perangkat lunak; (2) aspek komunikasi visual; dan (3) aspek tampilan media.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Penilaian Instrumen Desain Pembelajaran

Kriteria	Persentase	Kategori
1	100%	Sangat layak
2	75%	Layak
3	100%	Sangat layak
4	75%	Layak
5	75%	Layak
6	100%	Sangat layak
7	75%	Layak
8	100%	Sangat layak
9	75%	Layak
10	100%	Sangat layak
Efektifitas	87,5%	Sangat Layak

Tabel 1.2 Rekapitulasi Penilaian Instrumen Media Pembelajaran

Kriteria	Persentase	Kategori
1	79%	Layak
2	83%	Layak
3	85%	Layak
Efektifitas	82%	Layak

Keterangan

L : Layak

SL : Sangat Layak

Hasil tes yang dilakukan baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar terdapat perbedaan nilai antara tes awal menulis teks drama dengan srategi TANDUR (*pretes*) dan tes akhir mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama menggunakan strategi TANDUR *e-learning* (*postes*). Pada uji kelompok kecil nilai rata-rata pretes peserta didik adalah 72 dan nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 85,7. Pada uji kelompok besar nilai rata-rata pretes peserta

didik adalah 72,4 dan nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 87,4. Hal ini berarti penggunaan strategi pembelajaran TANDUR menggunakan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama mampu meningkatkan kompetensi peserta didik. Selain itu, selama proses uji coba ada validator yang bertugas mengamati aktivitas dan respons peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Observasi peserta didik dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama uji coba produk. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui partisipasi, pemahaman, dan sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran mengonversi teks cerita pendek menjadi drama dengan strategi TANDUR menggunakan media *e-learning*. Model kriteria interpretasi untuk menentukan tingkat keberhasilan dalam penelitian pengembangan diadaptasi dari Arikunto (2015) sebagai berikut.

Tabel 4.27 Kriteria Interpretasi Aktivitas Peserta Didik

Skala Penilaian	Klasifikasi	Kategori
91-100	A	Sangat Baik
81-90	B	Baik
71-80	C	Cukup Baik
≤ 70	D	Cukup

Sementara itu, ketentuan nilai dari setiap aspek dalam lembar observasi aktivitas peserta didik menggunakan skala berikut.

Jawaban a	Sangat setuju	diberi nilai 4
Jawaban b	Setuju	diberi nilai 3
Jawaban c	Tidak setuju	diberi nilai 2
Jawaban d	Sangat tidak setuju	diberi nilai 1

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia, berikut data hasil observasi terhadap peserta didik. Observasi tersebut dilakukan terhadap peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda selama kegiatan pembelajaran dengan strategi TANDUR menggunakan *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama.

Tabel 1.3 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai/i	Skor		Persentase
		X	X _i	
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru	4	4	100%
2	Peserta didik memberikan respons terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru	4	4	100%
3	Peserta didik menemukan informasi mengenai materi yang sedang dipelajari	3	4	75%
4	Peserta didik antusias dan memanfaatkan waktu dengan baik dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dalam kelompok diskusi	4	4	100%
5	Peserta didik memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia	4	4	100%
6	Peserta didik menemukan konsep pengalaman langsung dari materi yang telah dipelajari	4	4	100%
7	Peserta didik menampilkan hasil kerja di depan kelas dengan percaya diri dan kreatif	3	4	75%
8	Peserta didik saling menanggapi hasil kerja yang ditampilkan oleh kelompok lain	3	4	75%
9	Peserta didik mampu membuat simpulan dari materi yang telah dipelajari	3	4	75%
10	Peserta didik mengapresiasi keberhasilan kelompok lain	4	4	100%
Jumlah Skor		36	40	95%

Keterangan

P : Persentase

"X : Jumlah keseluruhan skor

"X₁ : Jumlah keseluruhan skor maksimal

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Interpretasi data berdasarkan data observasi aktivitas peserta didik didapatkan nilai 90%. Apabila dicocokkan dengan tabel kriteria interpretasi peserta didik, maka aktivitas peserta didik dalam menulis teks drama menggunakan strategi TANDUR menggunakan media *e-learning* berkategori baik. Hal tersebut dapat dilihat dari poin 1, 2, 4, 5, 6, dan 10, yaitu perhatian peserta didik fokus memerhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran, peserta didik memberikan respons berupa pertanyaan ataupun tanggapan terhadap materi yang sedang dipelajari, selama kegiatan belajar peserta didik antusias dalam mengerjakan tugas dan memanfaatkan media *autoplay* yang telah disiapkan oleh guru, peserta didik menemukan konsep pengalaman langsung dari materi yang telah dipelajari, serta memberikan apresiasi kepada kelompok lain.

Angket respons peserta didik terhadap penggunaan strategi TANDUR mengguna-

kan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi drama diisi oleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai pada uji kelompok besar. Kualifikasi persentase nilai angket respons dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 1.4 Kualifikasi Persentase Nilai Angket

Jawaban	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat tidak setuju, Sangat Buruk
20% - 39,99%	Tidak setuju atau Kurang baik
40% - 59,99%	Cukup atau Netral
60% - 79,99%	Setuju, Baik, Suka
80% - 100%	Sangat Setuju, Sangat Baik, Sangat Suka

Ada lima aspek yang dinilai untuk mengetahui respons peserta didik, yaitu: 1) petunjuk kegiatan belajar dapat dipahami dan dikerjakan dengan jelas; 2) pembelajaran mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama menggunakan strategi TANDUR dengan media *e-learning*; 3) materi pembelajaran berisi penjelasan yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman di sekolah, keluarga, dan masyarakat; 4) keterampilan guru mengajar dalam pembelajaran mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama menggunakan strategi TANDUR dengan media *e-learning*; 5) bahasa dalam uraian materi pembelajaran dapat dipahami dengan mudah dan jelas.

Tabel 1.5 Hasil Angket Respons Peserta Didik

Respon den	Jawaban Responden untuk Pertanyaan			Jumlah			Persentase	Kriteria
	1	2	3	4	5			
1	3	3	2	3	3	14	70%	B
2	4	3	3	4	3	17	85%	SB
3	3	2	2	3	3	13	65%	B
4	3	3	3	4	4	17	85%	SB
5	3	3	3	3	4	16	80%	SB
6	3	3	3	3	3	15	75%	B
7	3	3	3	4	3	16	80%	SB
8	3	3	3	4	3	16	80%	SB
9	3	3	3	4	4	17	85%	SB
10	3	3	3	4	4	17	85%	SB
11	3	3	3	3	3	15	75%	B
12	3	4	4	3	4	18	90%	SB
13	4	4	3	3	4	18	90%	SB
14	3	3	3	3	4	16	80%	SB
15	3	4	2	3	3	15	75%	B
16	3	3	3	4	3	16	80%	SB
17	3	3	2	3	3	14	70%	B
18	4	3	3	3	3	16	80%	SB
19	4	3	3	3	3	16	80%	SB
20	3	2	3	3	3	14	70%	B
Jumlah				316			79%	Baik

Keterangan

P : Persentase

"X : Jumlah keseluruhan skor jawaban seluruh responden

"X₁ : Jumlah keseluruhan skor maksimal dalam keseluruhan instrumen

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{316}{400} \times 100\%$$

$$P = 79\%$$

Ketentuan nilai dari setiap aspek pertanyaan di angket respons peserta didik menggunakan skala berikut.

Jawaban a	Sangat baik	diberi nilai 4
Jawaban b	Baik	diberi nilai 3
Jawaban c	Cukup baik	diberi nilai 2
Jawaban d	Tidak baik	diberi nilai 1

Total jumlah nilai responden untuk pengukuran respons peserta didik terhadap pembelajaran mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama menggunakan strategi TANDUR *e-learning* adalah sebesar 316, sedangkan total nilai maksimal 400. Dengan demikian persentase jawaban responden untuk mengukur respons peserta didik terhadap pembelajaran adalah 79%. Angka tersebut berdasarkan interpretasi data termasuk kriteria baik karena petunjuk kegiatan belajar mudah dipahami dan strategi yang digunakan oleh guru efektif, materi pembelajaran sistematis dan dapat menambah pengetahuan, dan keterampilan guru pada saat mengajar sangat baik.

Hasil penelitian tentang Strategi TANDUR menggunakan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama menunjukkan kategori layak.

Mengingat demikian besar pengaruh dan kontribusi penggunaan strategi TANDUR menggunakan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka diharapkan guru lebih meningkatkan dan mengoptimalkan frekuensi penggunaannya.

Produk pengembangan ini dapat disebarluaskan secara umum dan digunakan oleh peserta didik kelas XI SMA, karena produk ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penulisan teks drama. Bagi para peneliti, guru Bahasa Indonesia, pemerhati pendidikan yang tertarik dengan penelitian pengembangan dan berminat mengembangkan strategi TANDUR menggunakan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama agar mencari referensi-referensi yang lebih banyak guna memperkuat argumen-argumen yang ada.

PENUTUP

Hasil penelitian ini merupakan konsekuensi logis dari pengembangan Strategi TANDUR menggunakan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama. Strategi TANDUR menggunakan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama memiliki peranan besar dalam memaksimalkan proses pembelajaran, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama menggunakan strategi TANDUR *e-learning* dapat memperluas wawasan dalam hal menulis yang mendukung bakat peserta didik serta memberikan dorongan ke arah positif bagi peserta didik yang kurang berpotensi menulis teks drama.

Implikasi praktis penelitian ini yaitu (a) strategi pembelajaran ini sangat membantu

peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran baik secara mandiri maupun dengan bantuan guru; (b) bagi guru Bahasa Indonesia, dengan keberadaan strategi TANDUR menggunakan media *e-learning* dalam mengonversi teks cerita pendek menjadi teks drama dan bahan ajar menulis teks drama proses pembelajaran di dalam kelas berjalan efektif dan efisien; selain itu, dapat membantu meningkatkan kreativitas dan imajinasi untuk menghasilkan suatu karya yang baik di bidang Bahasa dan Sastra Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budianta, Melani, dkk. 2002. *Membaca Sastra (Pengantar Memahami Sastra untuk Perguruan Tinggi)*. Magelang: Indonesia Tera.
- Kosasih, E. 2015. *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar-Mengajar (Cetakan Keempat)*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia
- Hasanuddin. 2015. *Drama : Karya dalam Dua Dimensi (Kajian Teori, Sejarah, dan Analisis)*. Bandung: Angkasa.
- Idris & Marno. 2008. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Laili, Umul. 2015. "Pengembangan Pembelajaran Akutansi Keuangan Menggunakan Media Autoplay". Program Pasca-sarjana Universitas Mulawarman. Samarinda.
- Putra, Bintang Angkasa. 2012. *Drama: Teori dan Pementasan*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.
- Rusman. 2014. *Model-Model dalam Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sudjana, Nana .2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Research & Development (R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Thobroni, Muhammad. 2012. *Asyiknya Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- _____. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.