

Pengembangan E-Modul Bermuatan Kajian Humaniora dalam Pembelajaran Drama Kelas XI SMA

Dina Muliana¹, Rosmawaty²

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan
e-mail: dinamuliana4450@gmail.com¹, Rosmawaty@unimed.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul berbasis kajian humaniora sebagai bahan ajar dalam pembelajaran drama untuk kelas XI SMA. Kajian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi drama yang disebabkan oleh penggunaan bahan ajar konvensional yang monoton dan tidak kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul dinilai layak oleh ahli materi (77%), ahli media (94%), dan guru (82%). Modul ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai humaniora seperti cinta kasih, penderitaan, tanggung jawab, dan harapan. E-modul dinilai mampu menjadi bahan ajar alternatif yang inovatif dan mendukung pembelajaran karakter serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks drama.

Kata kunci: *E-Modul, Drama, Pengembangan, Borg & Gall*

Abstract

This research aims to develop a humanities-based e-module as teaching material in drama learning for 11th grade high school students. The study is motivated by the low interest and understanding of students towards drama material, which is caused by the use of monotonous and non-contextual conventional teaching materials. The research method used is *Research and Development* (R&D) with a modified Borg & Gall model into five stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, and product revision. Validation results show that the e-module is considered feasible by subject matter experts (77%), media experts (94%), and teachers (82%). This module successfully integrates humanities values such as love, suffering, responsibility, and hope. The e-module is deemed capable of being an innovative alternative teaching material that supports character education and enhances students' understanding of drama texts.

Keywords : *E-Module, Drama, Development, Borg & Gall*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses berinteraksi dengan guru dan siswa dalam lingkungan belajar tertentu. Agar proses pembelajaran dan pemahaman kemahiran dan tabiat, serta berkembangnya kepercayaan pada diri siswa maka dari itu diperlukannya pemberian pendidikan. Pembelajaran seperti proses komunikasi antara guru dan siswa yang terjadi di lingkungan belajar tertentu. Tujuan utamanya agar siswa bisa memahami pelajaran, punya rasa percaya diri, dan membentuk perilaku yang baik. Dalam proses ini, guru tidak hanya menyampaikan materi, tapi juga harus profesional dan kreatif agar siswa lebih tertarik dengan belajar. Salah satu hal yang bisa membantu pembelajaran menjadi lebih menarik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran membantuk siswa dan Pendidikan berjalan menjadi lebih baik. Alat pembelajaran digunakan oleh guru untuk memilih alat pembelajaran. Memilih alat pembelajaran yang tepat dan terarah dapat membuat pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien. Bahan pembelajaran disusun dengan cara yang sistematis dan tersusun dengan baik, itu juga mencakup daftar keterampilan yang digunakan oleh guru untuk mengajar dalam kurikulum. Materi pembelajaran

juga memungkinkan seseorang mengembangkan keterampilan tertentu secara tidak memihak. Jadi, tidak mengherankan jika guru harus memiliki kemampuan persuasive agar materi yang diajarkan menjadi lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai oleh guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran adalah modul. Modul biasanya berisi materi, soal latihan, metode belajar, dan evaluasi. Di era digital ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan TIK dalam pendidikan adalah pengembangan bahan ajar digital, seperti E-Modul. E-Modul menawarkan fleksibilitas, interaktivitas, dan aksesibilitas yang baik dibandingkan dengan bahan ajar cetak. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan yang mendesak. Aplikasi Canva, yang dikenal sebagai alat desain grafis online, memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. E-Modul yang dikembangkan dengan Canva tidak hanya memfasilitasi penyampaian informasi, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa melalui elemen visual yang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam bidang seni seperti drama. Konteks pembelajaran bahasa dan sastra, khususnya pembelajaran drama, E-Modul dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan materi ajar. Namun, materi ajar drama yang tersedia saat ini seringkali belum secara optimal mengintegrasikan kajian humaniora, padahal kajian humaniora memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pola pikir siswa. Pendidikan humaniora memiliki peran sentral dalam membentuk manusia yang utuh, berkarakter, dan memiliki kepekaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Dalam era globalisasi dan mederasasi yang ditandai dengan perubahan sosial dan budaya yang cepat, pendidikan humaniora menjadi semakin relevan untuk membekali generasi muda dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif.

Kurangnya integrasi kajian humaniora dalam pembelajaran drama dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: 1) Kurikulum yang belum secara eksplisit mengamanatkan integrasi kajian humaniora. Kurikulum mata pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMA memang memuat kompetensi dasar yang berkaitan dengan pemahaman dan apresiasi drama. Namun, belum ada panduan yang jelas tentang bagaimana mengintegrasikan kajian humaniora dalam pembelajaran drama. 2) Keterbatasan sumber belajar yang kurang memadai dan sering kali kurang menarik membuat guru kesulitan menemukan sumber belajar yang relevan dan menarik untuk mengintegrasikan kajian humaniora dalam pembelajaran drama. 3) Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran drama yang disebabkan bahan ajar yang monoton dan kurang relevan dengan kehidupan siswa dapat menyebabkan rendahnya minat mereka terhadap pembelajaran drama.

Akibat dari permasalahan tersebut, siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang diri mereka sendiri, orang lain dan dunia di sekitar mereka. Mereka juga kurang mampu mengaitkan isu-isu kemanusiaan dalam drama dengan pengalaman dan konteks kehidupan mereka sendiri. Berdasarkan kondisi tersebut maka dikembangkanlah pengembangan modul dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai E-Modul. E-Modul tersebut akan didesain menggunakan aplikasi Canva dan akan bermuatan kajian humaniora. Dengan adanya E-Modul ini diharapkan guru akan lebih mudah dalam memfasilitasi siswa dengan kemampuan belajar dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Pengembangan E-Modul disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna, dan tujuannya. Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat: 1) Meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung dalam drama. 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan reflektif siswa. 3) Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan Capaian pembelajaran yang terdapat pada buku ajar mereka pada Bab 7 yang berjudul Peka Terhadap Realitas Sosial yang Tecermin dalam Drama yaitu; 1) Mengevaluasi berbagai gagasan dan kaidah logika berfikir dari teks drama yang disimak, 2) mengapresiasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berfikir dari teks drama yang dibaca, 3) menyajikan gagasan pikiran dan kreativitas berbahasa secara lisan dengan logis, kritis, dan kreatif, 4) menulis teks drama dan menerbitkannya di media cetak digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat E-Modul yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena modul yang biasa digunakan

oleh siswa yaitu, modul konvensional atau cetak, dianggap kurang efektif, terutama di tengah berkembangnya teknologi yang makin canggih. Oleh karena itu, penemuan baru dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi diharapkan, yaitu pengembangan modul berbasis digital atau E-Modul. Modul-modul ini dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar alternatif yang memungkinkan mereka belajar dengan murah dan mudah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan dan menyempurnakan produk pembelajaran. Dalam proses ini, pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan tertentu dengan berpedoman pada model-model yang telah dikembangkan oleh para ahli. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall (2017), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan agar dapat digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahapan: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi produk, dan 5) Revisi produk. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI-F SMA Negeri 1 Batang Kuis, Deli Serdang, dengan objek penelitian berupa e-modul bermuatan kajian humaniora. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif terhadap hasil validasi dan tanggapan guru serta siswa terhadap e-modul yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan e-modul dimulai dari identifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar drama yang relevan dan menarik. Desain modul dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan tampilan visual menarik serta konten interaktif. Struktur modul terdiri atas: pendahuluan, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi. Nilai-nilai humaniora diintegrasikan dalam materi melalui analisis karakter tokoh dan konflik dalam teks drama. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh kategori “ Layak ” dari semua pihak yang terlibat dalam validasi, yaitu guru, ahli materi, dan ahli media. Nilai persentase yang diperoleh berkisar antara 77% hingga 94%, yang artinya e-modul ini telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar. Namun masih ada yang harus direvisi kembali sebelum E-Modul ini digunakan.

E-modul ini dirancang khusus untuk pembelajaran drama di kelas XI SMA, dengan mengintegrasikan nilai-nilai humaniora seperti cinta kasih, penderitaan, tanggung jawab, dan harapan. Nilai-nilai ini dinilai penting karena dapat membentuk karakter siswa, serta mendekatkan mereka pada realitas sosial melalui pendekatan sastra yang reflektif. Melalui proses validasi ini, terlihat bahwa e-modul ini layak secara isi dan penyampaian media, tetapi juga telah sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa meski harus direvisi terlebih dahulu. Guru menyatakan bahwa modul ini membantu menyampaikan materi drama dengan lebih kontekstual dan menarik. Sementara itu, dari sisi materi dan media, validator menilai bahwa isi modul telah sistematis, interaktif, dan relevan dengan perkembangan kurikulum merdeka. Dengan demikian, hasil validasi ini memperkuat bahwa produk e-modul yang dikembangkan benar-benar dapat menjadi alternatif bahan ajar yang efektif, kreatif, dan membangun nilai kemanusiaan dalam diri siswa.

SIMPULAN

E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan ini merupakan bahan ajar digital berbasis Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada materi drama yang memuat nilai-nilai kajian humaniora. Modul ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif, dengan menanamkan nilai-nilai seperti cinta kasih, penderitaan, tanggung jawab, dan harapan. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan: analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi ahli, dan revisi produk. Dari tahap awal diketahui bahwa proses pembelajaran drama masih belum optimal

karena metode yang digunakan cenderung konvensional dan minimnya bahan ajar yang kontekstual.

Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru menunjukkan bahwa E Modul dinilai “Layak” dan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Skor persentase yang diperoleh yaitu 77% dari ahli materi, 94% dari ahli media, dan 82% dari guru. Artinya, produk ini sudah sesuai baik dari segi isi, tampilan, hingga penggunaan teknis di kelas, meski ada revisi. E-Modul ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami isi teks drama, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan empati, karakter, dan kesadaran sosial melalui nilai-nilai kehidupan yang disampaikan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pengantar Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astiti., 2021. Penerapan Teknik Pementasan Bodres Clekontong Mas dalam Pembelajaran X, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 10(2).
- Borg W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research, an Introduction Fourth Edition*. New York : Longman
- BSNP. 2007. Buletin BSNP: *Media Komunikasi dan Dialog Standar Pendidikan*. Jakarta: BSNP.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2022. *Drama Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fitriani, F. and Indriaturrahmi, I., 2020. Pengembangan E-Modul sebagai sumber belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MAN 1 Lombok Tengah. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(1).
- Gall, MD, Gall, JP, & Borg, WR (2003). *Penelitian pendidikan: Pengantar (edisi ke-7)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Harahap, R.N.P., 2021. Pengembangan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa Pada Materi Himpunan di SMP Muhammadiyah 8 Medan. *EduMatika: Jurnal MIPA*, 1(1).
- Hetlaniar., 2020. “ Pementasan Drama Sebagai Pembentukan Karakter Mahasiswa” *Jurnal Pendidikan*.
- Kemendikbud. (2014). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kosasih, E. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Prabandani, R.O., Rini, E.S., Fitriani, M.A. and Putri, A.A., 2020. Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2).
- Meitaliya, E., Harmi, H. and Misriani, A., 2024. Pengembangan Bahan Ajaran Drama E-Modul untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa di SMA 8 Rejang Lebong. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Muhamad, A.R., 2023. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Nur Farahinrachman Laraphaty, Jhon Riswanda, Diah Putri Anggun., 2021. “ Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul)”. *Jurnal Pendidikan*. 1(4).
- Nurrita, T. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Oktavia, A.S., 2021. Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Web di SMK Negeri 2 Wajo. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Prastowo, A. 2020. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S. and Dewi, R.S., 2022. Pengertian Pendidikan (Vol. 4). *Riau: Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Purwo, P.E., 2018. Kajian Humaniora Novel My Last Love Karya Agnes Davonar. *Skripsi*. Universitas Jember.
- Rangko, A.M., 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram. *Skripsi diterbitkan. Mataram: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

- Salfia, E., 2021. Pengembangan bahan ajar berbasis E-Modul interaktif menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada materi integral SMA Kelas XII. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Sera, O.P., 2021. Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Kearifan Lokal Berupa Batik Tulis Lampung Pada Materi Suhu Kalor untuk Peserta Didik Kelas XI. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Siregar, R., Hutagalung., T. dan Sari., Y. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar*. Medan.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung. CV. Alfabeta.
- Suryadi, A.F. and Anita, H., 2021. Pengembangan E-Modul Sistem Pencernaan Berbasis Inkuiri untuk Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 01 Jeneponto. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(2).
- Syafa, I.P., Putri, M., Setiawati, N.Z.E. and Marini, A., 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Berbasis E-Modul Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2).
- Widiyoko, Eko Putra. 2020. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Windiastini, N. K., dkk. 2023. Penerapan Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 12 (1).
- Wulansari, D., 2021. Ekranisasi Novel Bidadari-Bidadari Surga Karya Tere Liye dan Film “Bidadari-Bidadari Surga”: Kajian Humaniora. *Skripsi*. Universitas Jember.
- Wulansari, E.W., Kantun, S. and Suharso, P., 2020. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017.
- Yulianti, N., 2020. Kajian Humaniora Novel Haji Backpacker Karya Aguk Irawan MN. *Skripsi*. Universitas Jember.