

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran menulis naskah drama. Di tengah kemajuan era digital, pembelajaran menulis naskah drama di sekolah masih kerap disampaikan secara teoretis dan konvensional sehingga kurang termotivasi dan menganggap aktivitas menulis naskah drama sebagai tugas yang sulit dan membosankan (Fauziyah and Haryanto, 2024). Permasalahan ini semakin nyata ketika siswa cenderung bergantung pada guru sebagai sumber utama informasi, sehingga kurang mandiri dalam proses belajar. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif, terutama bagi siswa yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan kolaboratif.

Siswa yang memiliki gaya belajar yang aktif, visual, dan sangat akrab dengan perangkat digital. Mereka lebih suka membaca dan berkreasi menggunakan teknologi, serta menyukai materi yang diperkaya dengan visual dan interaksi daring. Jika metode pembelajaran yang digunakan masih mengandalkan pendekatan tradisional maka proses pembelajaran menjadi kurang relevan dan sulit diterima oleh siswa di generasi saat ini. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran menulis naskah drama yang mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik siswa.

Menurut Surastina dalam kutipan (Rahmadona and Satria Jaya, 2022) drama adalah suatu jenis karya sastra yang diciptakan untuk menggambarkan kehidupan dan watak manusia melalui *acting* dan dialog atau percakapan, yang kemudian dipentaskan. Penggunaan media digital sebagai sarana menulis drama dapat menjadi penunjang keberhasilan dalam pembelajaran menulis naskah drama, meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa (Handayani, Idris and Marwil, 2024).

Melalui observasi peneliti, penulisan naskah drama di kelas XI SMA Plus Sedayu Nusantara masih menghadapi berbagai kendala. Kendala-kendala tersebut yaitu kurangnya

kemampuan siswa mendalami peran atau karakter dan penggambaran tokoh dalam drama, penulisan yang kurang kolaboratif, dan keterbatasan pengetahuan mengenai digitalisasi. Untuk memperbaiki hal tersebut, pembelajaran berbasis digital diterapkan dengan menggunakan aplikasi Padlet yang terintegrasi dengan beberapa fitur AI dan kolaborasi tim, serta penggunaan Google Docs.

Dengan demikian, identifikasi masalah dalam pembelajaran menulis naskah drama meliputi kesulitan siswa dalam menemukan dan mengembangkan ide kreatif, kurangnya keterlibatan aktif dan kolaborasi antarsiswa, minimnya pemanfaatan media digital, serta dominasi peran guru sebagai pusat informasi. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini menawarkan model pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan Padlet, fitur AI, dan Google Drive dalam proses penulisan naskah drama.

1.2 Penelitian Terdahulu dan Kebaruan

1.2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pembelajaran berbasis digital telah banyak dilakukan dalam berbagai konteks pendidikan. Sugiarto dan Farid (2023) menemukan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Teknologi digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan pengamatan mereka dalam proses belajar. Penelitian oleh Purba dan Saragih (2023) juga menunjukkan bahwa teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep akademik tetapi juga meningkatkan keterampilan literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Herlyna Yanti dan Prayogi (2021) mendeskripsikan bahwa penggunaan media naskah dalam pembelajaran daring membantu siswa memahami alur dan konflik dalam drama, dengan hasil yang menunjukkan respons positif dari siswa serta meningkatkan pengamatan efektivitas pembelajaran.

Selain itu, Marlina dan Siregar (2021) menyoroti manfaat metode *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis digital, yang memberikan kesempatan pengamatan bagi

siswa untuk belajar dalam konteks yang lebih bermakna dan aplikatif. Penelitian ini mendukung temuan Rahmawati dan Fauzan (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbasis digital meningkatkan keterlibatan pengamatan siswa secara signifikan karena mereka berpartisipasi langsung dalam proses produksi karya, seperti menulis naskah, menyutradarai, dan mengedit naskah drama.

Penelitian sebelumnya lebih umum membahas pembelajaran berbasis digital atau produksi naskah secara keseluruhan dan melibatkan aspek motivasi dan peningkatan keterlibatan siswa. Penelitian terdahulu juga mengkaji bagaimana teknologi digital dapat mendukung proses kreatif penulisan naskah drama melalui berbagai model pembelajaran.

Berbeda dengan kebaruan penelitian ini yang terletak pada fokusnya yang spesifik pada penulisan naskah drama sebagai bagian dari pembelajaran berbasis digital di tingkat SMA dengan menggunakan aplikasi *padlet* yang terintegrasi langsung dengan berbagai fitur yang mendukung *Artificial Intellegent*. Selain itu, penelitian ini dilakukan di SMA Plus Sedayu Nusantara Medan, memberikan wawasan kontekstual yang spesifik tentang teknologi digital di sekolah tersebut. Penelitian ini juga menggali faktor pendukung dan penghambat secara komprehensif, sekaligus mengintegrasikan pengamatan reflektif dan iteratif untuk memastikan efektivitas metode pembelajaran berbasis digital yang diterapkan.

1.2.2 Kebaruan Penelitian

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam pengamatan pembelajaran berbasis digital dengan fokus pada penggunaan aplikasi *Padlet* sebagai platform utama untuk mendukung penulisan naskah drama. *Padlet* memungkinkan siswa untuk berkolaborasi secara *real-time*, berbagi ide, dan mengorganisasi proses penulisan secara terstruktur. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya membahas pembelajaran berbasis digital secara umum. Penelitian ini mengintegrasikan berbagai teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), spreadsheet, dan fitur interaktif lainnya yang dapat terkoneksi langsung ke *Padlet*. Kombinasi teknologi ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih terstruktur, penuh interaksi, dan menyenangkan.

Selain itu, kebaruan dalam penelitian ini secara khusus merancang sintaks pembelajaran model *project-based learning* (PjBL) yang menggabungkan kolaborasi kreatif dan manajemen pembuatan proyek naskah drama digital melalui aplikasi Padlet. Implementasi *project-based learning* di sekolah ditemukan efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dan berkolaborasi (Gama, 2023).

Dengan kebaruan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis digital yang lebih aplikatif dan relevan dengan tantangan pendidikan modern. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa naskah drama tetapi juga pada proses kreatif yang mendukung pengembangan keterampilan siswa secara holistik.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembelajaran berbasis digital dalam penulisan naskah drama di kelas XI SMA Plus Sedayu Nusantara Medan Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana hasil proyek dari pembelajaran berbasis digital dalam penulisan naskah drama di kelas XI SMA Plus Sedayu Nusantara Medan Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Apa saja kendala dan solusi dalam proses pembelajaran berbasis digital dalam penulisan naskah drama di kelas XI SMA Plus Sedayu Nusantara Medan Tahun Ajaran 2024/2025?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis pembelajaran berbasis digital dalam penulisan naskah drama di kelas XI SMA Plus Sedayu Nusantara Medan Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Mengamati hasil proyek dari pembelajaran berbasis digital dalam penulisan naskah drama di kelas XI SMA Plus Sedayu Nusantara Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

3. Menggali kendala dan solusi dalam proses pembelajaran berbasis digital dalam penulisan naskah drama di kelas XI SMA Plus Sedayu Nusantara Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan, baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah wawasan dan literatur dalam bidang pembelajaran drama berbasis digital.
- b. Menyumbangkan bukti empiris dalam meningkatkan keterampilan literasi, kreativitas, dan kolaborasi siswa, sehingga dapat menjadi acuan dalam penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan bahasa.
- c. Mengembangkan teori terkait pengamatan reflektif dan iteratif dalam penerapan pembelajaran berbasis digital, yang menekankan pentingnya penyempurnaan metode berdasarkan pengalaman praktis guru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan panduan dan wawasan praktis terhadap guru tentang pembelajaran berbasis digital, serta strategi untuk mengatasi tantangan-tantangan yang mungkin dihadapi dalam pembelajaran berbasis digital.

b. Bagi Siswa

Melalui proyek pembuatan drama berbasis digital, siswa dapat meningkatkan keterampilan berdrama, praktik penggunaan digital, dan keterampilan hidup lainnya, seperti kemampuan bekerja dalam tim, berpikir kritis, dan berinovasi.

c. Bagi Sekolah dan Pembuat Kebijakan

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mengembangkan kebijakan dan program pembelajaran yang semakin sesuai dengan era digital.