

**PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK SKETCHUP PRO 2018
DALAM PEMBELAJARAN DRAMA****Yulyan Iftanurohman**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

yulyan.iftanurohman18@mhs.uinjkt.ac.id**ABSTRAK**

Media pembelajaran menjadi perangkat penting dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat berfungsi sebagai alat komunikasi, pemecah masalah, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Namun guru masih banyak yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Padahal jika guru lebih kreatif, masih banyak objek yang dapat dijadikan media pembelajaran, terlebih mengikutsertakan teknologi dalam pembuatan media. Penggunaan perangkat lunak *SketchUp Pro 2018* sebagai media pembelajaran masih tergolong jarang khususnya pada pembelajaran drama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada Desember 2020 dengan melibatkan responden dari siswa sekolah menengah atas di Pandeglang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan pengisian kuesioner melalui platform *google form*. Analisis dilakukan pada saat pengumpulan data selesai. Hasilnya menunjukkan perangkat lunak *SketchUp Pro 2018* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran drama.

Kata Kunci : Media, Pembelajaran, *SketchUp Pro 2018*, Drama

Abstract

Learning media is an important tool in teaching and learning activities that can function as a communication tool, solve problems, generate motivation and stimulate learning activities. Many teachers still use conventional learning media. Even if the teacher is more creative, there are still many objects that can be used as learning media, especially including technology in media making. The use of the SketchUp Pro 2018 software as a learning medium is still relatively rare, especially in drama learning. The method used in this research is descriptive qualitative method. This research was conducted in December 2020 by involving respondents from high school students in Pandeglang. The technique used in data collection is by filling out a questionnaire through the google form platform. The analysis was carried out when the data collection was complete. The results show that the SketchUp Pro 2018 software has potential as a learning medium that can increase the success of learning drama.

Keywords: Media, Learning, *SketchUp Pro 2018*, Drama

1. PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 tentang sistem pendidikan nasional dengan jelas menguraikan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berarti dengan kata lain, aspek yang ada dalam pembelajaran meliputi peserta didik, pendidik, adanya proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, adanya interaksi dengan sumber belajar, dan lingkungan belajar tempat proses pembelajaran tersebut berlangsung.

Menurut Setiawati (Jurnal Gramatika, 2016) terdapat tiga rumusan konsep pembelajaran, yaitu pertama, pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Kedua, pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik agar menjadi masyarakat yang baik, dan ketiga pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari. Dengan demikian pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dengan mengoptimalkan potensi yang ada pada diri siswa tersebut. Lingkungan belajar yang dimaksud misalnya adalah sekolah atau lembaga-lembaga pendidikan lain yang memungkinkan adanya interaksi antar komponen-komponen tersebut. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Hamalik (2008: 239) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, singkatnya masalah yang dihadapi dewasa ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan

kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa terbiasa untuk mengingat dan menimbun informasi, tanpa berusaha untuk menghubungkan yang diingat itu dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa hanya pintar secara teoritis tetapi miskin dalam aplikasi (Susanto, 2014: 6).

Pada praktiknya banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang masih kurang variatif, poses pembelajaran memiliki kecenderungan pada metode konvensional dan tidak memerhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Siswa kurang aktif dalam proses belajar, siswa lebih banyak mendengar dan menulis, menyebabkan isi pelajaran sebagai hafalan sehingga siswa tidak memahami konsep yang sebenarnya. Faktor guru yang tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja juga membuat siswa mengalami kejenuhan, gaduh, mencari perhatian dan kurang semangat belajar.

Musfiqon (2012: 29-33) menyatakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Oleh sebab itu guru dituntut kreatif dalam penggunaan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Lebih lanjut Musfiqon menganggap bahwa media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sarana pengembangan diri. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu yang mempengaruhi pembelajaran efektif. Media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

2. KAJIAN PUSTAKA

Salah satu pembahasan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran drama. Drama merupakan salah satu genre sastra yang juga diajarkan baik pada sekolah lanjutan maupun perguruan tinggi. Pengajaran drama di sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia, selama ini disinyalir masih kurang memuaskan. Berbagai persoalan yang mempengaruhi kondisi tersebut masih berkaitan dengan masalah lemahnya strategi pembelajaran (Marantika, 2014: 93). Beberapa penyebab hal ini terjadi di antaranya adalah kompetensi guru dalam pembelajaran drama sangat kurang. Banyak pengajar yang masih belum memahami secara baik, bagaimana mengajarkan drama. Drama hanya dimaknai sebagai sandiwara yang akan sulit diajarkan di kelas karena berbagai kendala. Persoalan pembelajaran drama lainnya yaitu pemberian materi yang berkaitan dengan kemampuan memerankan tokoh drama masih kurang. Peserta didik harus mencari dan mempraktikkan sendiri teknik-teknik bermain drama. Contoh teknik bermain peran yang ditunjukkan oleh guru masih kurang maksimal. Media pembelajaran yang digunakan juga masih sangat terbatas.

Pembelajaran drama tidak hanya sebatas menikmati pertunjukan drama atau membacakan naskah drama. Pembelajaran drama membutuhkan sebuah proses yang integratif antara membaca, menulis, berbicara, menyimak, dan berkreasi dengan seni peran. Drama menjadi hidup bila telah sampai pada mempertunjukan sebagai salah satu bentuk apresiasi. Proses besar ini akan lebih bernilai dari berbagai sudut pandang bila dilakukan dalam bentuk proyek yang terbimbing dan terencana. Bila guru hanya mengandalkan metode pembelajaran yang mengedepankan teori, maka drama hanya akan menjadi bahan pembelajaran bahasa yang membosankan. Penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar drama oleh guru masih minim. Sehubungan dengan itu, sudah selayaknya jika guru mengerti apa dan bagaimana kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien, serta peranan dari media pembelajaran itu sendiri dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran drama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan ajang mengasah keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa,

baik secara tertulis maupun lisan. Keterampilan bahasa tersebut adalah menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dalam bermain drama, terdapat suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah drama. Pemeranan tokoh dalam drama tersebut dilakukan dengan alat utama, yaitu berupa percakapan (dialog). Untuk menghidupkan pembelajaran drama maka perlu adanya pertunjukan sebagai bentuk apresiasi. Kemudian dalam pertunjukan juga perlu menata hal-hal yang menjadi pendukung proses pertunjukan seperti panggung, lokasi penonton, dan lain sebagainya. Oleh karena itu untuk menata dan mendesain bagian-bagian pendukung pertunjukan dibutuhkan perangkat lunak yang dapat mengolah pemodelan 3D seperti *SketchUp Pro 2018*.

SketchUp Pro 2018 atau nama lain dari *SketchUp* dan/atau *Google SketchUp* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk memodelkan objek 3D. *Google SketchUp* dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan sebagai sarana pembelajaran. Sebagai contoh, Fleron menggunakan *Google SketchUp* sebagai media pembelajaran bangun ruang dan pengukuran kepada para anak didiknya di Westfield State College. Selain itu, Kintsch juga memberikan contoh mengenai pemanfaatan *Google SketchUp* sebagai media pembelajaran bagi para anak autisme dalam berinteraksi dengan masyarakat sosial. Sedangkan peneliti akan memfokuskan penelitian *SketchUp Pro 2018* sebagai media pembelajaran drama. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk memperoleh secara deskriptif tentang penggunaan perangkat lunak *SketchUp Pro 2018* sebagai media pemodelan 3D dalam pembelajaran drama jenjang sekolah menengah di Pandeglang.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menurut Sukmadinata (2017: 73) ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan atau manipulasi pada variabel, melainkan memberikan gambaran kondisi yang apa adanya. Lebih lanjut Sudaryanto (1988: 62)

menyebutkan metode deskriptif merupakan penjabaran berdasarkan fakta yang ada sehingga menghasilkan paparan seperti apa adanya. Penelitian ini dilaksanakan pada Desember 2020 dengan melibatkan responden dari siswa sekolah menengah atas di Pandeglang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan pengisian kuesioner. Analisis dilakukan pada saat pengumpulan data selesai.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian deskripsi data dalam penelitian ini berupa data yang diperoleh dari pengisian kuesioner. Pengisian kuesioner dilakukan melalui platform *google form* yang dapat diakses kapan dan dimana saja. Sumbernya berupa data tertulis dari jawaban atas pertanyaan yang peneliti susun kepada responden yang berjumlah 16 responden yang berasal dari Pandeglang dan semuanya merupakan pelajar tingkat menengah atas. Selanjutnya, jawaban dari responden dilakukan pendeskripsian menggunakan paparan yang dinyatakan menggunakan kalimat (kualitatif).

4.1 Kelas

Kelas adalah tempat untuk memperoleh transformasi ilmu pengetahuan bagi siswa yang berlangsung secara kondusif, dialogis, dan menyenangkan. Kelas diartikan juga sekelompok orang yang melakukan kegiatan bersama untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dari guru (Kadir, Jurnal Al-Ta'dib, 2014). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kelas memiliki arti tingkatan. Sejalan dengan itu dalam pendidikan diperlukan tingkatan sebagai pengelolaan pembelajaran agar proses pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan kriterianya. Hasil kuesioner menunjukkan responden mayoritas duduk di kelas 12 dengan persentase 75%, sedangkan sisanya dengan persentase 25% menjawab duduk di kelas 10. Dari data kuesioner juga menunjukkan pembelajaran drama sudah dipelajari oleh setiap responden yang artinya bahwa mereka sudah mengetahui tentang pengetahuan drama meskipun penguasaan materi setiap tingkatan akan berbeda, misalnya bagi siswa kelas 12 tentu memiliki pengetahuan drama lebih tinggi dari kelas 10 karena materi yang diajarkan sesuai dengan silabusnya masing-masing.

4.2 Penggunaan Media dalam Pembelajaran Drama

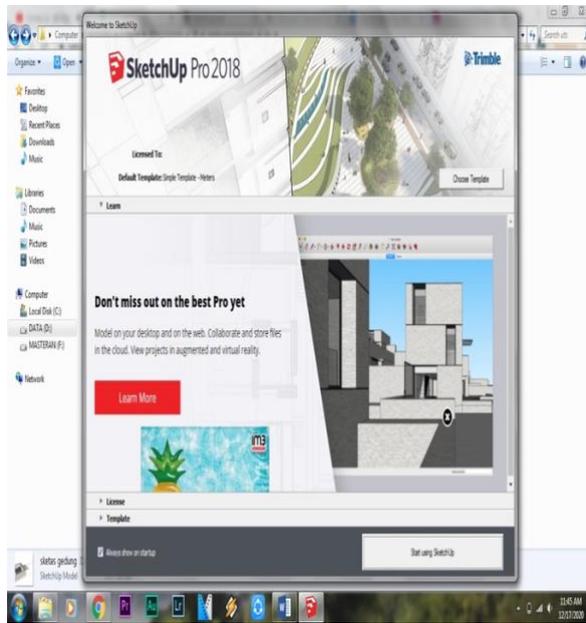
Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi dan rangsangan belajar. Selain itu media juga dapat mempengaruhi psikologis siswa untuk belajar dan meningkatkan kemampuan siswa. Oleh karena itu guru dituntut kreatif dalam penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Namun nyatanya masih ditemukan beberapa guru yang kurang terampil dalam mengelola media pembelajaran, bahkan masih ada yang justru tidak menggunakannya. Seperti halnya beberapa responden yang mengaku tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran drama dengan jumlah persentase 25%. Sedangkan 75% lainnya mengaku sudah menggunakannya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran drama. Lebih lanjut responden mengungkapkan penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kuno, misalnya pada pengenalan panggung atau arena pertunjukan drama yang diperlihatkan menggunakan media gambar kertas padahal guru bisa memanfaatkan media digital seperti perangkat lunak desain 3D yang bisa dilihat dari segala arah. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang dapat diikuti melalui digitalisasi media pembelajaran yang modern.

4.3 SketchUp Pro 2018

Masyarakat pada umumnya kini sudah banyak menggunakan media digital seperti *handphone* atau komputer baik muda maupun tua, bahkan anak di bawah umur pun sudah banyak yang disusupi dengan penggunaan ponsel pintar. Dengan hadirnya ponsel pintar dan komputer yang banyak menawarkan keunggulannya masing-masing seperti adanya perangkat lunak *editing* gambar maupun suara atau perangkat desain nampaknya sudah menjadi keharusan seseorang sebagai keterampilan dasar pengguna *smartphone* (ponsel pintar) dan komputer. Semua ini tidak lain dan tidak bukan dari adanya peran teknologi yang semakin berkembang dan akan sangat menarik jika dikelola dengan baik untuk direalisasikan dalam media pembelajaran. Misalnya guru dapat memanfaatkan teknologi desain pada pembelajaran drama dalam memperkenalkan kondisi panggung atau arena pertunjukan drama.

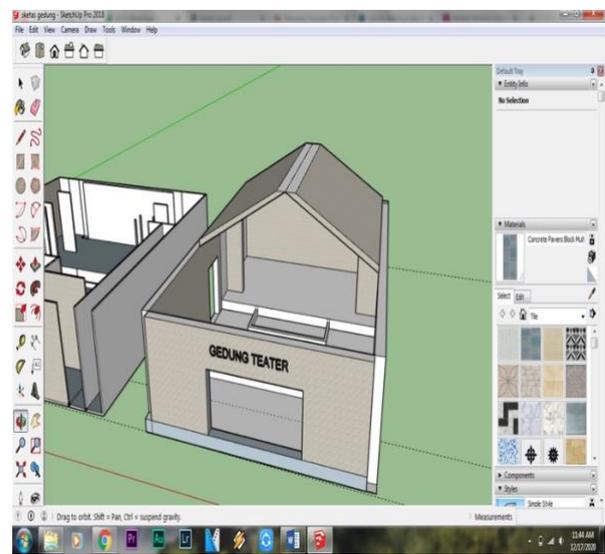
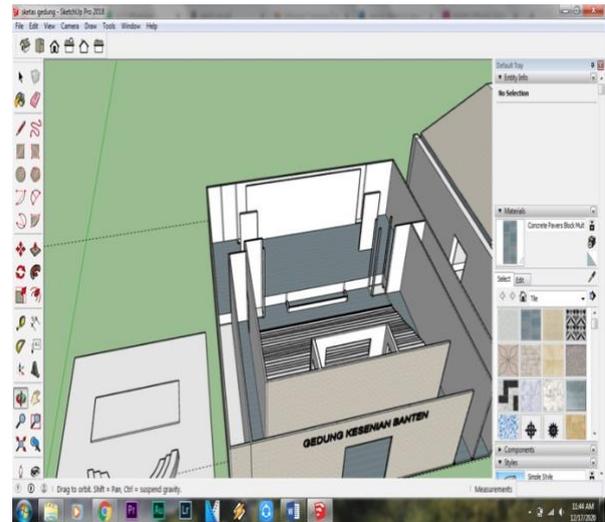
Dari data yang didapat, 75% responden lebih memilih media pembelajaran aplikasi desain daripada menggunakan media gambar (kertas) dengan angka perolehan 25%. *SketchUp Pro 2018* adalah aplikasi desain pemodelan 3D salah satu diantara aplikasi lainnya dengan fitur-fiturnya yang menarik.

SketchUp Pro 2018 atau yang sebelumnya dikenal dengan istilah *Google SketchUp* adalah program grafis 3D yang dikembangkan oleh Google yang mengombinasikan seperangkat alat (*tools*) yang sederhana, namun sangat handal dalam desain grafis 3D di dalam layar komputer.



Gambar 4.1 Tampilan Awal *SketchUp Pro 2018*

Pada umumnya aplikasi ini digunakan oleh para arsitek dalam mendesain arsitektur dan tata letak di suatu wilayah. Namun lebih dari itu aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mendesain panggung atau arena pertunjukan drama. Dibandingkan dengan media gambar (kertas) atau menggambar di papan tulis yang dapat dilihat hanya satu arah saja, *SketchUp Pro 2018* dapat menampilkan desain dari segala arah. Selain itu, media ini juga dapat memperbesar atau memperkecil tampilan bagian-bagian tertentu sehingga siswa dapat melihat lebih jelas bagian tersebut misalnya ingin memperbesar tampilan *Front of House* (FOH), panggung atau kursi penonton cukup dengan *scroll* pada mouse sehingga informasi yang disampaikan pada siswa lebih mudah dan efisien.



Gambar 4.2 Contoh Tampilan Desain Gedung Pertunjukan Menggunakan Aplikasi *SketchUp Pro 2018*

Melalui media pembelajaran *SketchUp Pro 2018* ini juga diharapkan memicu kreativitas siswa dalam mendesain tata letak yang nantinya dapat berguna dalam kehidupannya di luar sekolah. Data yang diperoleh dari responden juga menunjukkan keseluruhan responden sudah mengenal dan membuat permodelan desain dari *smartphone* atau komputer. Hanya saja tidak semua responden pernah menggunakan aplikasi *SketchUp Pro 2018* dengan persentase 12,5% belum pernah menggunakan media ini, sedangkan 87,5% sudah pernah menggunakan aplikasi *SketchUp Pro 2018*. Artinya mayoritas responden sudah tidak asing dengan media desain ini dan menarik untuk dicoba pada pembelajaran drama di sekolah.

Banyaknya responden yang menggunakan *SketchUp Pro 2018* tidak terlepas dari fitur-fiturnya yang *user friendly* dan tersedia secara gratis (kecuali untuk versi Pro) bagi semua orang yang tertarik untuk mempelajari dunia grafis 3D sesuai dengan *tagline* yang diembannya, yaitu “3D Modelling for Everyone”.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi andil besar dalam keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan, motivasi, membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu, guru dituntut kreatif dalam penggunaan media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Pembelajaran drama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan ajang mengasah keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik secara tertulis maupun lisan. Pembelajaran drama tidak hanya sebatas menikmati pertunjukan drama atau membacakan naskah drama. Pembelajaran drama membutuhkan sebuah proses yang integratif antara membaca, menulis, berbicara, menyimak, dan berkreasi dengan seni peran. Salah satu poin yang menjadi perhatian dalam pembelajaran drama adalah penggunaan panggung atau gedung pertunjukan. Terkadang guru hanya menampilkan konsep panggung dasar saja. Padahal keingintahuan siswa terhadap seluk beluk panggung atau gedung pertunjukan sangat tinggi. Aplikasi *SketchUp Pro 2018* diharapkan menjadi solusi dari adanya keresahan tersebut karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi mengenai arena panggung atau gedung pertunjukan dengan menarik dan efisien. Oleh sebab itu penggunaan aplikasi *SketchUp Pro 2018* sebagai media dalam pembelajaran drama perlu dipertimbangkan sebagai realisasi digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, dapat diberikan saran bahwa penggunaan aplikasi *SketchUp Pro 2018* masih jarang digunakan khususnya dalam pembelajaran drama, oleh karenanya perlu adanya penelitian lanjutan untuk menentukan keefektifan dan permasalahan baru yang kemungkinan muncul dan dikaji kembali.

DAFTAR PUSTAKA

- Fleron, J.F. 2009. *Google SketchUp: A Powerful Tool for Teaching, Learning and Applying Geometry*. Westfiled: Westfiled State College.
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kadir, St. Fatimah. 2014. *Keterampilan Mengelola Kelas dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 7 No. 2 Juli-Desember.
- Kintsch, A. *Google's SketchUp Software and Individuals with Autism Spectrum Disorders. The Boulder Valley School District and the Autism Society of Boulder County*.
- Marantika. 2014. *Profil Model Mental Siswa pada Penentuan ΔH Reaksi Penetralkan dengan TDM-IAE*, Skripsi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Setiawati, Sulis. 2016. *Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku pada Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Gramatika, Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 02 No. 01, ISSN 2442-8485 E ISSN 2460-6316.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Tehnik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.