

# Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pementasan Syair Perang Menteng Menggunakan Aplikasi Digital

By Nurhayati, Didi Suhendi, Soni Mirizon, Machdalena Vianty,  
Ayu Agustina, Arba Ina Putri



**Kampus  
Merdeka**  
YOGYAKARTA



## **PROSIDING SEMINAR NASIONAL**

Yogyakarta, 26 Oktober 2022

# **Bahasa dan Sastra Indonesia Berperspektif Interdisipliner**

### **PEMBICARA UTAMA**

Prof. Dr. Suminto A. Sayuti  
Prof. Dr. I Putu Wijana, M.A.  
Prof. Dr. Djoko Saryono, M.Pd.

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**



## Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pementasan *Syair Perang Menteng* Menggunakan Aplikasi Digital

Nurhayati<sup>1</sup> • Didi Suhendi<sup>2</sup> • **Soni Mirizon<sup>3</sup>**  
Machdalena Vianty<sup>4</sup> • Ayu Agustina<sup>5</sup> • Arba Ina Putri<sup>6</sup>  
*Universitas Sriwijaya*

Email:

*nurhayati@fkip.unsri.ac.id<sup>1</sup>, didisuhendioke@yahoo.com<sup>2</sup>,  
smirizon@unsri.ac.id<sup>3</sup>, machdalenavianty@fkip.unsri.ac.id<sup>4</sup>,  
ayuagustina144@gmail.com<sup>5</sup>, arbainaaputri@gmail.com<sup>6</sup>*

9

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap kebutuhan media pembelajaran pementasan *Syair Perang Menteng* menggunakan aplikasi digital. Penelitian dilakukan di Universitas Sriwijaya. Pengumpulan data analisis kebutuhan menggunakan wawancara dan angket. Responden penelitian ini merupakan mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang berjumlah 35 orang dan 1 dosen. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan dengan menelaah hasil wawancara dan angket. Komponen-komponen analisis kebutuhan meliputi (1) pengetahuan mahasiswa terhadap *Syair Perang Menteng*, (2) kebutuhan terhadap media, dan (3) tujuan pembelajaran menggunakan media digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran pementasan *Syair Perang Menteng* dengan keseimbangan isi media berupa penjelasan tentang *Syair Perang Menteng*, teori dasar pementasan, contoh-contoh pementasan drama, dan latihan pementasan drama. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media yang dapat mendukung pembelajaran digital menggunakan *Macromedia Flash*. Dengan demikian, diperlukan media yang dapat

membantu mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Teater Tradisional Melayu Palembang yang berkaitan dengan pemahaman pementasan dan pelatihan dalam mementaskan *Syair Perang Menteng*.

5

**Kata Kunci:** analisis kebutuhan, pementasan drama, *syair perang menteng*, *macromedia flash*

**Abstract.** This study aims to analyze the needs of students and lecturers on the needs of learning media for the performance of the *Syair Perang Menteng* using digital applications. The research was conducted at Sriwijaya University. Data collection needs analysis using interviews and questionnaires. The respondents of this study were students of Indonesian Language and Literature Education Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University, totaling 35 students and 1 lecturer. The approach used is a qualitative descriptive approach. Data analysis was carried out by examining the results of interviews and questionnaires. The components of the needs analysis include (1) student knowledge of *Syair Perang Menteng* (2) media needs, and (3) learning objectives using digital media. The results of the analysis show that students and lecturers need learning media for the performance of the *Syair Perang Menteng* with a balance of media content in the form of an explanation of the *Syair Perang Menteng*, the basic theory of the performance, examples of drama performances, and drama performance exercises. The results of the needs analysis show that students need media that can support digital learning using *Macromedia Flash*. Thus, media is needed that can help students and lecturers in the learning process in the Palembang Malay Traditional Theater Course which is related to understanding the performance and training in staging the *Syair Perang Menteng*.

**Keywords:** needs analysis, drama performances, *syair perang menteng*, *macromedia flash*

## PENDAHULUAN

Penggunaan aplikasi teknologi dalam proses pembelajaran merupakan komponen paling penting dari standar kualitas pendidikan (Bulkani *et al.*, 2022; Hendawi & Nosair, 2020). Perkembangan teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan, terutama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi merupakan bagian penting dalam pengembangan pembelajaran (Haleem *et al.*, 2022). Perkembangan teknologi nirkabel semakin

populer dalam pembelajaran di kelas; membuat pembelajaran lebih menarik bagi generasi muda (Anggraeni *et al.*, 2023; Sharma & Kumar Madhania, 2020 Tania & Jumadi, 2021; Yildiz, 2020).

Media sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran perlu mengikuti perkembangan teknologi tersebut (Astuti & Subandiah, 2020; Barsan, Alfani, & Wuladari, 2020; Kencana & Meisyanti, 2020; Maisyarah, Lestari, & Sakulpimolrat, 2022; Novianti & Fatonah, 2018; Prasanti & Indriani, 2017; Reyna, Hanham, & Meier, 2018; Weingartner, 2021). Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar kepada mahasiswa perlu bervariasi, interaktif, dan dapat menjadikan pembelajaran efektif serta efisien (Anggit Pramesti & Irwansyah, 2021; Bulkani *et al.*, 2022; Hanika, Putri, & Witjaksono, 2020; Nugraha, 2022; Pratiwi, 2021; Sari & Setiawan, 2018; Yolanda, Winarni, & setiani, 2022; ). Berbagai jenis komponen-komponen yang digunakan dalam proses pembelajaran akan membantu mahasiswa merangsang kemampuannya (Riyan, 2021). Penggunaan media pembelajaran ini juga diperlukan perhatian khusus dari berbagai macam aspek sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan juga terarahkan. Selain itu, pemilihan media pembelajaran juga sangat penting dilakukan untuk menyesuaikan dengan tujuan penggunaan, karakteristik media, waktu, biaya, dan ketersediaannya (Yunus & Fransisca, 2020).

Teknologi komunikasi di bidang pendidikan secara luas didefinisikan sebagai produk yang dapat menyimpan, mengambil, memanipulasi, mengirimkan, atau menerima informasi secara digital, seperti komputer pribadi, televisi, telepon, sistem email, perangkat robot dan pintar, dan sistem berkemampuan internet lainnya, termasuk media tradisional dan media sosial. *Mobile education* dan *fragmentation* kemudian menjadi trend baru di bidang pendidikan. Dengan demikian terdapat banyak penelitian baru terkait analisis digital pedagogies (Lee, Malcein, & Kim, 2021; Nabaho, 2019; Sandi & Fernandy, 2022).

Berbagai aplikasi dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Salah satunya ialah *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* dirancang untuk meningkatkan hasil belajar. Penggunaan *Macromedia Flash* mempermudah pendidik menjelaskan dan memberi contoh materi pembelajaran. Materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan sehingga mahasiswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media ini juga dapat memancing stimulus mahasiswa agar dapat memahami konsep-konsep serta dapat mengetahui bagaimana sebuah pementasan dapat terbentuk dengan baik (Afifah & Karno 2018; Irmatika *et al.*, 2022; Kusumawardani, Wardono, & Kartono, 2018; Matsun, Darmawan, & Fitriyanti, 2019; Priwantoro & Fahmi, 2019; Rivai, Sinaga, & Minarni, 2022; Tumbelaka, Sumual, & Pongoh, 2022; Umam & Yudi, 2017; Wardani & Setyadi 2017; Yunus *et al.*, 2022). Oleh sebab itu, *Macromedia Flash* digunakan dalam mengembangkan media pementasan *Syair Perang Menteng* (SPM). Pementasan SPM perlu dilakukan sebagai salah satu proyek Mata Kuliah Teater Tradisional Melayu Palembang (MKTTMP) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya (FKIP Unsri).

Pementasan merupakan pertunjukan karya seni yang menampilkan cerita di atas panggung. Tujuannya sebagai hiburan dan atau untuk apresiasi suatu karya seni (Nurhayati *et al.*, 2022; Shermatova, 2021; Udomisor & Yusuf, 2017). Konsep pementasan sebagai karya seni pertunjukan dalam bentuk akting atau gerak dengan melatih kemampuan yang dilakukan oleh para pemainnya yang didukung oleh tata panggung, tata rias, tata musik, tata cahaya, Juga perlukannya sebuah koordinasi manajemen artistik dan non artistik sebagai bagian dari pementasan. Hal ini yang membuat pertunjukan seni modern lebih menarik (Amin *et al.*, 2021; Nurhayati, Sukirno, & Ratnawati, 2018).

Naskah SPM ditulis oleh Sultan Mahmud Badaruddin kemu-

dian diterjemahkan oleh Kemas A. R. Panji. Perang Menteng ini terjadi di Palembang pada 12 Juni 1819 di bawah pimpinan Sultan Mahmud Badaruddin II. Penyebab terjadinya Perang Menteng adalah keinginan Belanda untuk menguasai Kesultanan Palembang. Keinginan tersebut bukan tanpa alasan. Belanda telah mengetahui bahwa wilayah Kesultanan Palembang adalah salah satu penghasil lada terbesar di nusantara (Rahman & Musiana, 2009), Berdasarkan hal tersebut Belanda berkeinginan menguasai Palembang yang pada saat itu masih berada satu wilayah dengan Bangka. Kisah dimulai ketika Belanda dan Inggris memperebutkan wilayah Palembang. Untuk mengamankan wilayah tersebut, Belanda mengirimkan Herman Warner Muntinghe, seorang sarjana hukum yang pada saat itu menjabat sebagai komisaris pemerintah kolonial. Ketika Inggris disibukkan perang perebutan yang ada di Jawa, Muntinghe melihat kesempatan tersebut, kemudian melakukan penyerangan melalui darat dan laut. Namun rakyat Palembang berhasil menang dengan menyerang balik dengan menembaki kapal-kapal Belanda.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap dosen, diketahui bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mentransformasikan SPM ke dalam bentuk pementasan drama. Hal itu disebabkan belum adanya bahan ajar yang mampu menunjang kreativitas mahasiswa dalam menggelar pementasan drama SPM. Hal ini dibuktikan dengan penelitian awal yang telah dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai mahasiswa Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 5 FKIP Unsri. Sebanyak 75% dari 35 mahasiswa mengaku belum mengetahui pementasan SPM. Sebanyak 97,1% mahasiswa belum pernah mendapat materi pementasan SPM. Oleh sebab itu, mereka memerlukan bahan ajar berkaitan dengan pementasan SPM.

Analisis kebutuhan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis informasi yang dibutuhkan dalam penelitian

pengembangan (Nurhayati, 2012). Menurut Macalister & Nation (2019) dalam melakukan analisis kebutuhan, terdapat tiga hal yang harus diperhatikan yaitu (1) keharusan (*necessities*), (2) kekurangan (*lack*), (3) kebutuhan (*wants*). *Necessities* ialah pembelajaran yang harus dikuasai oleh mahasiswa. *Lacks* adalah pembelajaran yang telah dilakukan namun belum dikuasai oleh mahasiswa. *Wants* adalah media pembelajaran seperti apa yang ingin mahasiswa gunakan.

Beberapa penelitian telah mengkaji analisis kebutuhan yang berkaitan dengan pembelajaran pada berbagai bidang pendidikan (Alsamadani, 2017; Azizah, Inderawati, & Machdalena, 2020; Chetsadanuwat, 2018; Inderawati *et al.*, 2021; Septiana, Petrus, & Inderawati, 2020; Vongvilay, Kartika, & Laila, 2020; Wu & Lou, 2018). Upaya yang dapat dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa dalam penggunaan media yaitu dengan dilakukannya analisis terhadap mahasiswa di lapangan. Hal ini telah membuktikan bahwa pentingnya melakukan analisis kebutuhan untuk mengklarifikasi tujuan awal karakteristik dan kemampuan mahasiswa dalam upaya memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, hasil analisis kebutuhan mengungkapkan pertimbangan utama yang harus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa (Oktarina, Inderawati, & Petrus, 2022; Rhahima, Inderawati, & Eryansyah, 2021). Masalah yang terjadi pada mahasiswa, pengetahuan atau keterampilan yang dibutuhkan, atau media yang diinginkan dalam proses pembelajaran, juga dapat diidentifikasi dengan analisis kebutuhan (Nadyanti & Hidayati, 2022; Nurbani & Puspitasari, 2022; Onas, Nurhayati, & Mukmin, 2022; Paksi & Subianto, 2020; Sumanik & Renyaan, 2022; Wiratomo, 2018; Yuliatwati, Aribowo, & Handayani, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap penggunaan media pembelajaran elektronik yang sesuai dengan karakteristik dan pengetahu-



an awal mahasiswa. Hal ini sangat diperlukan sebagai informasi awal dalam pengembangan sebuah produk media pembelajaran (Oktarina *et al.*, 2022). Selain itu hasil analisis ini memiliki manfaat bagi pendidik dalam menentukan perlakuan apa yang tepat dalam praktik pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan memahami materi pada mata kuliah tertentu. Pada penelitian ini, peneliti membatasi hanya pada tahap analisis kebutuhan, karena proses analisis merupakan tahap penting dalam merancang suatu produk yang hasilnya dapat dijadikan landasan dalam proses pengembangan produk yang sesuai kebutuhan di lapangan.

## METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap kebutuhan media pembelajaran pementasan SPM menggunakan *Macromedia Flash*. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2022. Penelitian melibatkan responden sebanyak 35 mahasiswa Semester 5 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unsri dan 1 dosen pengampu MKTTMP.

Pengumpulan data menggunakan wawancara yang ditujukan kepada dosen. Wawancara berkaitan dengan tanggapan dosen mengenai pementasan SPM, hambatan yang dihadapi dosen ketika mengajar pementasan SPM, dan penyebab hambatan tersebut.

Untuk mengumpulkan data kebutuhan mahasiswa digunakan teknik angket. Angket berisikan 23 pernyataan yang dikemas dalam *google form* dan ditujukan kepada mahasiswa. Pernyataan-pernyataan dibagi menjadi tiga kategori yakni pengetahuan mahasiswa terhadap SPM, kebutuhan terhadap media dan analisis tujuan pembelajaran menggunakan media digital. Data angket analisis kebutuhan mahasiswa menggunakan *skala Likert* dengan opsi pada tabel 1 Ya, Tidak, Mungkin. Pada tabel 2 menggunakan opsi Sangat Butuh (SB), Butuh (B), Kurang Butuh (KB), Tidak

Butuh (TB). Pada tabel 3 menggunakan opsi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket analisis kebutuhan. Angket tersebut disebarakan kepada mahasiswa melalui *google form*.

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif berdasarkan hasil jumlah jawaban yang diberikan oleh mahasiswa. Data angket mahasiswa dianalisis secara objektif dengan cara menghitung *persentase*, kemudian data tersebut dideskripsikan dan disimpulkan.

$$\frac{(\text{Jumlah mahasiswa yang memilih jawaban})}{(\text{Jumlah seluruh mahasiswa})} \times 100\%$$

## HASIL

### Analisis Kebutuhan Terhadap Mahasiswa

Berikut hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan mahasiswa.

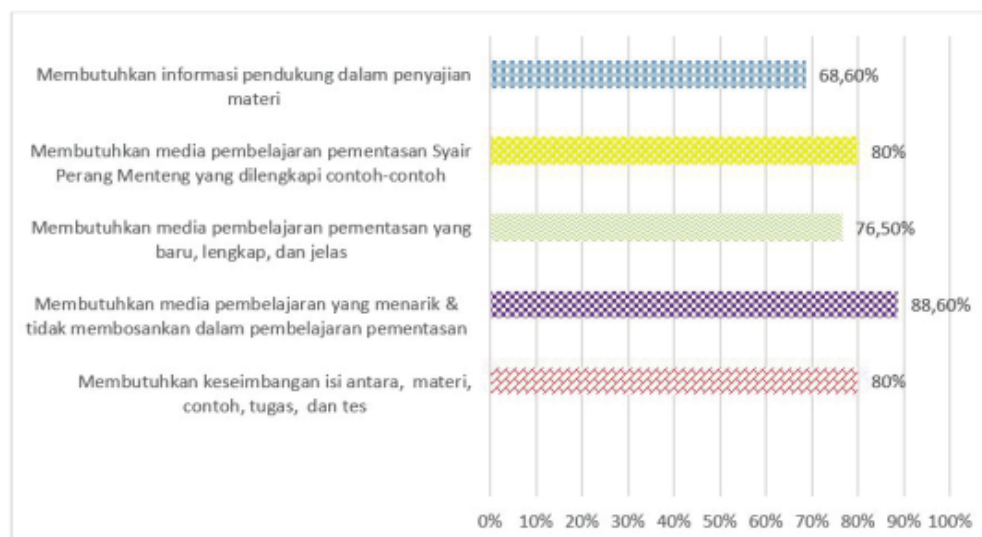
Tabel 1 Pengetahuan Mahasiswa Terhadap SPM

No.	Pernyataan	Persentase
1.	Saya mengetahui SPM	25%
2.	Saya pernah membaca SPM	11,4%
3.	Saya pernah belajar tentang materi pementasan SPM	2,9%
4.	SPM memiliki tema tentang perang melawan Belanda	11,4%
5.	Saya merasa kesulitan dalam memahami materi pementasan SPM	74,3%

Hanya 25% dari 35 mahasiswa yang mengetahui SPM. Sebanyak 88,6% (31) mahasiswa belum pernah membaca SPM. Sisanya, 11,4% (4) mahasiswa pernah membaca SPM dan mengetahui tema SPM yakni perang melawan Belanda. Hanya 2,9% (1) mahasiswa

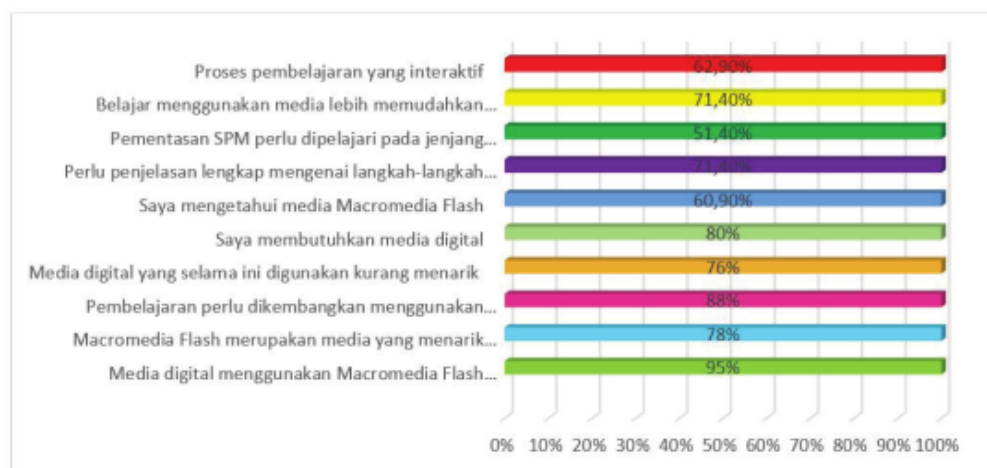
yang pernah belajar tentang pementasan SPM. Sejumlah 74,3% (26) mahasiswa merasa kesulitan memahami materi SPM.

Tabel 2 Kebutuhan terhadap media



Data menunjukkan bahwa sebanyak 68,6% (24) mahasiswa menjawab sangat membutuhkan adanya informasi pendukung dalam penyajian materi yang terdapat pada media pembelajaran. Mahasiswa juga menyatakan perlu adanya keseimbangan isi media berupa penjelasan tentang *Syair Perang Menteng*, teori dasar pementasan, contoh-contoh pementasan drama, dan latihan pementasan drama yang dibuktikan dengan sebanyak 80% (28) mahasiswa sangat butuh. Mahasiswa sebanyak 76,5% (26) mahasiswa mengatakan sangat membutuhkan media pembelajaran yang baru, lengkap dan jelas. Sebanyak 80% (28) mahasiswa menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran yang dilengkapi dengan contoh-contoh proses pementasan. Selain itu mahasiswa menginginkan media yang menarik dan tidak membosankan dalam pembelajaran pementasan dibuktikan dengan sebanyak 88,6% (31) mahasiswa menjawab sangat butuh. Hal ini berarti mahasiswa menginginkan adanya media pembelajaran yang berisikan keseluruhan substansi materi pementasan.

Tabel 3 Tujuan Pembelajaran menggunakan Media Digital



Analisis tujuan pembelajaran menggunakan media digital menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mendukung pemahaman terhadap materi pembelajaran terpadu, dapat mendukung proses analisis model-model pembelajaran terpadu, dapat mendukung proses pengembangan perangkat pembelajaran terpadu, dan dapat membantu mahasiswa dalam simulasi pembelajaran terpadu. Dari hasil analisis diketahui bahwa sebanyak 62,9% (22) mahasiswa menjawab sangat setuju terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, kemudian 71,4% (25) mahasiswa sangat setuju belajar menggunakan media memudahkan mahasiswa dalam memahami materi, 51,4% (18) mahasiswa sangat setuju perlunya pementasan SPM dipelajari pada tingkat perkuliahan, sebanyak 71,4% (25) mahasiswa sangat setuju harus ada penjelasan lengkap mengenai langkah-langkah pementasan SPM, dan mahasiswa sebanyak 60,9% (23) mahasiswa menjawab mengetahui media pembelajaran *Macromedia Flash*. Mahasiswa sebanyak 80% (28) mahasiswa menyatakan membutuhkan media digital dalam proses pembelajaran dikarenakan 76% (28) mahasiswa mengatakan media yang digunakan selama ini kurang menarik. 88% (31) mahasiswa juga mengatakan pembelajaran perlu dikembangkan menggunakan media digital dan

*Macromedia Flash* merupakan media digital yang interaktif dan menarik, hal ini dinyatakan oleh 78% (29) mahasiswa. Sebanyak 95% (33) mahasiswa yakin bahwa media digital *Macromedia Flash* dapat membantu dan memudahkan dalam proses pemahaman materi pementasan SPM.

### **Analisis Kebutuhan Terhadap Dosen**

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dosen dinyatakan bahwa penyebab mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi pementasan SPM ialah karena belum tersedianya media pembelajaran pementasan SPM. Selain itu, mahasiswa juga mengalami kesulitan menentukan unsur-unsur pementasan berupa tema, alur, tokoh, penokohan, dialog, latar, sudut pandang, konflik, dan amanat, proses pembentukan tim produksi, tim artistik, dan mengembangkan dialog dalam pementasan. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan terhadap media pembelajaran pementasan SPM. Harapan dosen, media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik minat mahasiswa, memotivasi mahasiswa, mudah dipahami oleh dosen dan mahasiswa, pengoperasiannya jelas, membantu dosen dalam mengajar, serta dapat digunakan secara terbimbing maupun mandiri, serta media yang dikembangkan bermanfaat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam mempelajari pementasan, khususnya pementasan SPM.

Selanjutnya, terkait konten video yang diinginkan dosen adalah video yang konkret seperti video yang menceritakan pementasan-pementasan drama tradisional dan modern. Sebuah konten video tentunya akan menimbulkan reaksi yang berbeda karena memiliki isi atau jenis konten yang berbeda, mengingat efek dari karakterseristik konten video seperti emosi, kategori konten, dan element linguistik (Laraswati, Kusumayanti, & Setiarini, 2017;

Munaro *et al.*, 2021; Saradifa, 2020). Pemilihan tersebut didasarkan pada pemikiran dosen, agar dapat memudahkan maha-

siswa dalam berimajinasi. Karena mahasiswa akan lebih mudah memahami pementasan. Atas dasar itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran pementasan SPM menggunakan *Macromedia Flash*.

## PEMBAHASAN

Pada tabel pengetahuan mahasiswa terhadap SPM dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan terhadap media yang dapat mendukung pembelajaran *online*. Mahasiswa berpendapat bahwa media digital memudahkan proses belajar karena dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun (Afifulloh & Cahyanto, 2021). Apalagi adanya kebutuhan pembelajaran *hybrid learning* (Setiawan *et al.*, 2019) yang berpengaruh terhadap sistem penyampaian dan penggunaan media (Sutisna & Vonti, 2020). Sistem pembelajaran *hybrid learning* membuat mahasiswa dapat belajar secara jarak jauh, maka dari itu sebuah inovasi dari penggunaan media ini bisa menjadi pembukaan model pembelajaran baru bagi lembaga pendidikan Indonesia penggunaan media digital membantu mahasiswa untuk lebih memahami pembelajaran (Tania & Jumadi, 2021). Media yang dikembangkan secara inovatif dapat mendorong pembelajaran yang efektif dan mandiri serta membantu mahasiswa memperoleh keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran. Dengan media digital ini sangat membantu, bukan hanya para mahasiswa yang mandiri tetapi dengan media digital membantu para guru dalam kegiatan pembuatan materi ajar, evaluasi peserta didik, dan pelatihan pendidik. Pengembangan media digital ini, yang sangat membantu para siswanya diharapkan para guru untuk membuat media digital ini sebagai media pembelajaran baru dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara membiasakan penggunaannya kepada mahasiswa (Riyan, 2021).

Analisis kebutuhan ini juga memperlihatkan bahwa mahasiswa berharap adanya media yang dapat memudahkan proses

pembelajaran dalam memahami sebuah pementasan. Temuan penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Isnaeni & Hildayah (2020). Media elektronik memungkinkan mahasiswa mempelajari setiap topik materi pembelajaran secara individu yang sesuai dengan kemampuan dan kompetensinya. Pemanfaatan media elektronik memberikan pengaruh dominan dalam sistem pendidikan (Hediansah & Surjono, 2020; Jazuli, Azizah, & Meita, 2017; Meo & Masruki, 2018; Nopriyanti, Darlius, & Kurniawan, 2017; Wardanti, 2021). Selain itu pembelajaran dengan bantuan media elektronik dapat menambah pengalaman belajar mahasiswa. Hal ini menjadi perhatian bagi para pendidik untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik. Media yang baik tentunya berisi tentang teori yang akan dipelajari mahasiswa, contoh-contoh, rangkuman, dan dilengkapi dengan berbagai aktivitas belajar yang dapat dilakukan mahasiswa meski tidak bertemu secara langsung dengan dosen. Analisis kebutuhan pembelajaran hendaknya memperhatikan karakteristik mahasiswa dari berbagai aspek seperti perkembangan potensinya, kecerdasan intelektual, serta psikologinya. Hal tersebut juga senada dengan pendapat (Thamrin *et al.*, 2022) terkait analisis kebutuhan dalam implementasi media pembelajaran.

Antusiasme mahasiswa dalam menggunakan perangkat digital sangat mendukung adanya media pembelajaran. Dengan media tersebut mahasiswa tidak kesulitan untuk memanfaatkan dan mempelajari materi pembelajaran, karena ketersediaan perangkat yang dimiliki mahasiswa dapat menampilkan media dengan baik. Fakta bahwa media digital memang memberikan dampak yang positif serta mahasiswa lebih banyak mengingat hal-hal yang dilihat, dibaca dan dipraktikkan seperti yang disebutkan oleh diimplementasikan pada penggunaan media digital ini sebagai media pembelajaran. (Hediansah & Surjono, 2020; Yunus & Fransisca, 2020).

Setelah dilakukan analisis, data yang sesuai kebutuhan dosen dan mahasiswa dibutuhkan media pembelajaran menggunakan

*Macromedia Flash* dalam pembelajaran pementasan SPM yang layak untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami pementasan SPM sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. *Macromedia Flash* adalah aplikasi yang memudahkan pengguna dalam proses pembelajaran.

2 Berdasarkan penjelasan mengenai *Macromedia Flash* di atas, disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* merupakan *tool* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran yang menarik karena memiliki berbagai kemampuan mengolah teks, warna, suara, dan gambar yang dapat diolah sendiri sesuai dengan kreatifitas penggunanya. Selain itu *Macromedia Flash* memiliki berbagai kelebihan yaitu hasil akhir memiliki ukuran yang kecil, dapat menggabungkan semua gambar dan file audio sehingga tampilan lebih menarik di dalam sebuah media pembelajaran, gambar tidak akan pecah apabila di perbesar, hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk file.

## SIMPULAN

Analisis kebutuhan media pembelajaran pementasan SPM pada penelitian ini meliputi analisis pengetahuan mahasiswa terhadap SPM, analisis terhadap media pembelajaran, dan tujuan pembelajaran menggunakan media digital. Analisis kebutuhan mahasiswa terhadap SPM yang berisikan pengetahuan mahasiswa mengenai SPM yang menunjukkan sedikit sekali mahasiswa yang mengetahui mengenai pementasan SPM. Analisis kebutuhan terhadap media berisi tentang kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran pementasan SPM, pada analisis ini mahasiswa telah mengetahui kebutuhan yang diinginkan pada media yang dikembangkan. Kemudian analisis tujuan pembelajaran menggunakan media digital berisikan tujuan pembelajaran menggunakan media digital menggunakan media digital yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat men-



dukung pemahaman terhadap materi pembelajaran pementasan SPM, dapat mendukung proses analisis pementasan SPM, dapat mendukung proses pengembangan pembelajaran SPM, dan dapat membantu mahasiswa lain.

Secara keseluruhan berdasarkan data hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran pementasan SPM mahasiswa tertarik terhadap media pembelajaran yang bersifat interaktif, berisikan langkah-langkah yang mudah dipahami, memuat contoh-contoh, tidak membosankan, memudahkan dalam memahami materi, memuat materi secara rinci baik teoretis maupun bahan lain yang mendukung, sehingga dapat membantu memahami materi khususnya pada materi pementasan pementasan SPM.

## REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian analisis kebutuhan ini, diperlukan media yang dapat membantu mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran pada MKTTMP yang berkaitan dengan pemahaman pementasan dan pelatihan dalam mementaskan SPM.

12

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan finansial melalui Tema Penelitian Kolaborasi Internasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dengan nomor kontrak 1674/UN9.FKIP/TU.SK/2022.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Karno, R. (2018). Pengembangan media berbasis software macromedia flash pada pembelajaran biologi untuk kelas xi sma. *Inovasi Pendidikan*, 5(2), 127–133.
- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar elektronik di era pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6, 31–36.
- Alsamadani, H. A. (2017). Needs analysis in esp context: saudi engineering students as a case study. *ALLS*, 8(6), 58–68.

- Anggit Pramesti, I., & Irwansyah. (2021). Faktor yang memengaruhi minat dan cara membaca masyarakat indonesia di era digital, serta dampaknya pada bisnis media cetak. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 05(1), 117-131.
- Anggraeni, A., Roza, N. A., Furkan, I. M., Khairat, F., & Utari, T. (2023). Development of interactive multimedia in integrated thematic learning by using macromedia flash in grade iv elementary school. *Journal Insparagon society*, 02, 6-13.
- Astuti, S. W., & Subandiah, D. S. (2020). Detox media digital (sikap milenial terhadap detox media digital). *Promedia (Public Relation Dan Media Komunikasi)*, 6(2), 335-364. <https://doi.org/10.52447/promedia.v6i2.4071>
- Azizah, N., Inderawati, R., & Machdalena, V. (2020). Bangka culture based descriptive reading materials for tour and travel in smk : students'. Needs Analysis. *Journal of English Education*, 9(1), 21-34. <https://doi.org/10.25134/erjee.v9i1.3776>
- Barsan, O. P., Alfani, H., & Wuladari, S. (2020). Changes in choices in accessing information shows from mainstream media to digital media. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 1(2), 16-32.
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55-72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Chetsadanuwat, K. (2018). Needs of english skills of thai nurses working in international hospitals accredited by jci in bangkok area. *LEARN*, 1(1), 26-46.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: a review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(May), 275-285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hanika, I. M., Putri, M. I., & Witjaksono, A. A. (2020). Sosialisasi literasi media digital di jakarta (studi eksperimen penggunaan youtube terhadap siswa sekolah dasar di jakarta). *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 4(2), 153-172.
- Hediansah, D., & Surjono, H. (2020). Hybrid learning development to improve teacher learning management. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p001>
- Hendawi, M., & Nosair, M. R. (2020). Students' technological awareness at the college of education, qatar university. *Cypriot Journal of*

- Educational Sciences*, 15(4), 749-765. <https://doi.org/10.18844/cjes.v>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif. *Lentera Sains*, 7(20), 47-65.
- Kencana, W. H., & Meisyanti, M. (2020). The implementation of mass media digital platform in indonesia. *Komunikator*, 12(2). <https://doi.org/10.18196/jkm.122038>
- Kusumawardani, D. R., Wardono, W., & Kartono, K. (2018). Pentingnya penalaran matematika dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika. *Journal Unnes*, 1, 588-595.
- Laraswati, N. A., Kusumayanti, D. D., & Setiarini, R. (2017). Finding the reasons of using the flouted maxims in the utterances of adaline in the age of adaline movie subtitle, (1975).
- Lee, Y. C., Malcein, L. A., & Kim, S. C. (2021). Information and communications technology (ct) usage during covid-19: motivating factors and implications. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7). <https://doi.org/10.3390/ijerph18073571>
- Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2019). Language curriculum design. *Language Curriculum Design*, (March), 1-259. <https://doi.org/10.4324/9780429203763>
- Maisyarah Maisyarah, Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 65-75.
- Matsun, M., Darmawan, H., & Fitriyanti, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis macromedia flash topik bahasan pesawat sederhana kelas viii smp. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 10(1). <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v10i1.25861>
- Meo, S. O., & Masruri, M. S. (2018). Keefektifan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar geografi ditinjau dari keterpaan media elektronik siswa sma. *Harmoni Sosial*, 5(1), 20-29.
- Munaro, A. C., Hübner Barcelos, R., Francisco Maffezzoli, E. C., Santos Rodrigues, J. P., & Cabrera Paraiso, E. (2021). To engage or not engage? The features of video content on YouTube affecting digital consumer engagement. *Journal of Consumer Behaviour*, 20(5), 1336-1352. <https://doi.org/10.1002/cb.1939>
- Nadyanti, A., & Hidayati, Y. M. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media audiovisual berbantuan powerpoint dalam meningkatkan pemahaman kesehatan reproduksi. *Basicedu*, 6(4), 6713-6724.

- Naibaho, L. (2019). The integration of group discssion method using audio visual learning media toward students learning achievement on listening. *International Journal of Research Granthaalayah*, 7(August). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3401433>
- Nopriyanti, N., Darlius, D., & Kurniawan, E. D. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis animasi pada mata kuliah media pembelajaran di program studi pendidikan teknik mesin. *JPTM*, 17(2), 93–102.
- Novianti, D., & Fatonah, S. (2018). Literasi media digital di lingkungan ibu-ibu rumah tangga di yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2678>
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan media digital berbasis motion graphic pada pendalaman materi ips sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649–3656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran matematika di smas 2 muhammadiyah pontianak. *Ikipgri*, 1, 89–96.
- Nurhayati, N. (2012). *Silabus Teori dan Aplikasi Pengembangannya* (1st ed.). Yogyakarta: Leutikaprio.
- Nurhayati, N., Sukirno, S., & Ratnawati, L. (2018). Sustainability of sampyong revitalization effort of a performance art to a martial art. *Faculty of Teacher Training and Education*, 119–125.
- Oktarina, Y., Inderawati, R., & Petrus, I. (2022). Needs analysis of palembang tourist destination recount text reading materials in the 21st century learning. *Journal of English Education*, 10(2), 381–392.
- Onas, F., Nurhayati, N., & Mukmin, S. (2022). The lecturer's and college students ' need toward schoology - Based Student Worksheet. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 183–191.
- Paksi, G. R., & Subianto, I. B. (2020). Analisis kebutuhan mahasiswa desain komunikasi visual terhadap bahasa inggris. *Human Narratives*, 2(1), 26–32.
- Prasanti, D., & Indriani, S. S. (2017). Digital media literacy training for students armidale english college ( aec ) in soreang , district of south bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 157–165.
- Pratiwi, I. (2021). Estetika gastronomi nusantara dalam media digital. *Jurnal Budaya Nusantara*, 4(2), 248–257. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol4.no2.a3628>
- Priwanto, S. W., & Fahmi, S. (2019). Development and effectiveness of geogebra based learning media reviewed from learning result and self confident. *At-Taqaddum*, 11(1), 1–27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21580/at.v11i1.3202>

- Rahman, S., Yohanawati, Y., & Musiana, M. (2009). *Syair perang menteng 1819*. (B. Idrus, Ed.). Sumatera Selatan: CV. Limas Jaya.
- Reyna, J., Hanham, J., & Meier, P. (2018). The Internet explosion, digital media principles and implications to communicate effectively in the digital space. *E-Learning and Digital Media*, 15(1), 36–52. <https://doi.org/10.1177/2042753018754361>
- Rhahima, A., Inderawati, R., & Eryansyah, E. (2021). Students' needs analysis for the development of electronic descriptive reading materials for hotel accommodation program in vhs. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 5(2), 470–482.
- Rivai, M. A., Sinaga, B., & Minarni, A. (2022). Analysis of mathematics problem solving ability based on contextual teaching and learning models assisted by macromedia flash on private junior high school students al-hikmah medan. *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)*, 591(Aisteel), 372–381. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.111>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran teks eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Sandi, A. P., & Fernandy, H. (2022). The effect of ICT learning media and discipline on the effectiveness of learning mathematics. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 5(1), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.33122/ijtmer.v5i1.91>
- Saradifa, A. S. (2020). Non-Observance Of Grice Drama Series Script Produced By The Calvin Company, 1(1).
- Sari, A. P., & Setiawan, A. (2018). The development of internet-based economic learning media using moodle approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 100–109.
- Septiana, I., Petrus, I., & Inderawati, R. (2020). Needs analysis-based english syllabus for computer science students of bina darma university. *Journal of English Education*, 8(2), 299–310. <https://doi.org/10.25134/erjee.v8i2.3027>.
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148–157.
- Sharma, R., & Kumar Madeshia, P. (2020). Digital technology on education. *Palarch's Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology*, 17(9), 4585–4596.

- Shermatova, X. (2021). a Look At the music education in schools: forms and methods of music education. *Current Research Journal of Pedagogics*, 02(10), 253–258. <https://doi.org/10.37547/pedagogics-crjp-02-10-45>
- Sumanik, E. D., & Renyaan, A. S. (2022). Analisis kebutuhan mata kuliah bahasa inggris (english for computer science) bagi mahasiswa sistem informasi. *Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 21–30.
- Sutisna, E., & Vonti, L. H. (2020). Innovation development strategy for hybrid learning. *Journal of English Education*, 9(1), 103–114.
- Tania, R., & Jumadi. (2021). The application of physics learning media based on android with learning problem based learning (pbl) to improve critical thinking skills. *Proceedings of the 7th International Conference on Research, Implementation, and Education of Mathematics and Sciences (Icriems 2020)*, 583–590. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210305.085>
- Thamrin, T., Saidun Hutasuhut, Aditia, R., & Putri, F. R. (2022). The Effectiveness of the hybrid learning materials with the application of problem based learning model (hybrid-pbl) to improve learning outcomes during the covid-19 pandemic. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 124–134. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.178>
- Tumbelaka, F. E. A., Sumual, H., & Pongoh, E. (2022). Development of interactive learning media based on macromedia flash applications in integrated science learning on temperature materials. *International Journal of Formal Education*, 01(06), 124–135.
- Udomisor, I., & Yusuf, N. (2013). Dramatic script writing and its effect on the performance of actors and actresses in nollywood films. *IISTE*, 13, 23–31.
- Umam, K., & Yudi, Y. (2016). Pengaruh menggunakan software macromedia flash 8 terhadap hasil belajar matematika siswa kelas vii. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 84–92.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash materi luas dan keliling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, (2013), 73–84.
- Wardanti, T. S. (2021). Efektivitas penggunaan media video pembelajaran tematik dalam metode pembelajaran elektronik. *Judikdas Borneo*, 03(52), 9–16.
- Weingartner, S. (2021). Digital omnivores? how digital media reinforce social inequalities in cultural consumption. *New Media and Society*, 23(11), 3370–3390. <https://doi.org/10.1177/1461444820957635>

- Wiratomo, Y. (2018). Analisis kebutuhan pada model pembelajaran project base learning. *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(1), 74–83. <https://doi.org/10.30599/jti.v10i2.163>
- Wu, J., & Lou, Y. (2018). Needs analysis of chinese chemical engineering and technology undergraduate students in yangtze university in english for specific purposes. *Scientific Research Publishing*, 9, 2592–2603. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.915195>
- Yildiz, E. P. (2020). Opinions of academicians on digital literacy : a phenomenology study. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(3), 469–478. <https://doi.org/10.18844/cjes.v>
- Yolanda, S., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2022). The new way improve learners' speaking skills: picture and picture learning media based on articulate storyline. *Journal of Education Technology*, 6(1), 173–181.
- Yuliawati, L., Aribowo, D., & Hamid, M. A. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis adobe flash pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektro mekanik. *Jupiter*, 05(1), 35–42.
- Yunus, M., Abrory, M., Andrian, D., & Maclinton, D. (2022). The effectiveness of macromedia flash digital media in improving students mathematics reasoning. *Mathematics Research and Education Journal*, 6(1), 14–20.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127.

# Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pementasan Syair Perang Menteng Menggunakan Aplikasi Digital

ORIGINALITY REPORT

# 19%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal.stkipsingawang.ac.id">journal.stkipsingawang.ac.id</a> Internet	281 words — 8%
2	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	89 words — 3%
3	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet	30 words — 1%
4	<a href="http://www.timetoast.com">www.timetoast.com</a> Internet	24 words — 1%
5	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet	22 words — 1%
6	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet	17 words — < 1%
7	<a href="http://www.minews.id">www.minews.id</a> Internet	17 words — < 1%
8	<a href="http://ejournal.uncen.ac.id">ejournal.uncen.ac.id</a> Internet	16 words — < 1%
9	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet	16 words — < 1%
10	<a href="http://kumparan.com">kumparan.com</a> Internet	16 words — < 1%
11	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet	13 words — < 1%
12	<a href="http://journal.ugm.ac.id">journal.ugm.ac.id</a> Internet	12 words — < 1%
13	<a href="http://e-campus.iainbukittinggi.ac.id">e-campus.iainbukittinggi.ac.id</a> Internet	11 words — < 1%



14	<a href="http://anyflip.com">anyflip.com</a> Internet	10 words — < 1%
15	<a href="http://eprints.uad.ac.id">eprints.uad.ac.id</a> Internet	10 words — < 1%
16	<a href="http://inomatika.unmuhbabel.ac.id">inomatika.unmuhbabel.ac.id</a> Internet	10 words — < 1%
17	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet	10 words — < 1%
18	<a href="http://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet	9 words — < 1%
19	<a href="http://jurnal.fkip.uns.ac.id">jurnal.fkip.uns.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
20	<a href="http://repositori.kemdikbud.go.id">repositori.kemdikbud.go.id</a> Internet	9 words — < 1%
21	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet	9 words — < 1%
22	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet	9 words — < 1%
23	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
24	<a href="http://repository.lppm.unila.ac.id">repository.lppm.unila.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF