

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH CC*  
DENGAN METODE *PROBLEM POSING LEARNING*  
UNTUK PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS ULASAN FILM/DRAMA  
DI KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA**

***ARTIKEL E-JOURNAL***

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan

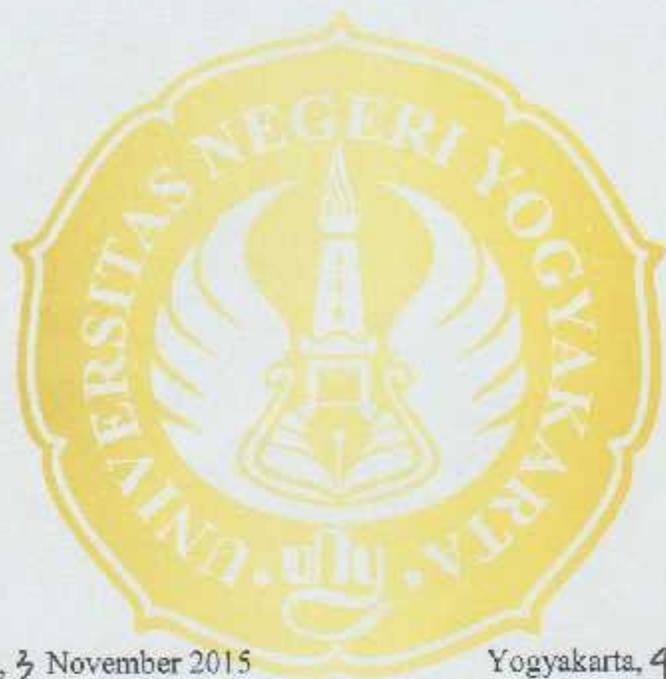


oleh  
**Sely Indraswari**  
NIM 11201244046

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash CC dengan Metode Problem Posing Learning untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama di Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 3 November 2015

Pembimbing I,

Dr. Nurhadi, M.Hum.  
NIP 19700707 199903 1 003

Yogyakarta, 4 November 2015

Pembimbing II,

Kusmarwanti, S.S., M.Pd., M.A.  
NIP 19770923 200501 2 001

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH CC*  
DENGAN METODE *PROBLEM POSING LEARNING*  
UNTUK PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS ULASAN FILM/DRAMA  
DI KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA**

**Oleh Sely Indraswari  
NIM 11201244046**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama pada kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan Sugiyono(2013) yang disederhanakan hanya sampai uji coba produk secara terbatas. Pengambilan data dilakukan dengan validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji coba terbatas di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Analisis data dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan pedoman skala Likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan (1) data hasil validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan aspek tampilan media adalah 83,75% dengan rerata skor 3,35 dan tingkat kelayakan aspek pemrograman media adalah 91,75% dengan rerata 3,67, (2) data hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan aspek isi pembelajaran adalah 100% dengan skor rerata 4, dan tingkat kelayakan aspek penyajian materi adalah 98% dengan skor rerata 3,92, (3) data hasil uji coba guru 1 menunjukkan tingkat kelayakan media adalah 82,5% dengan skor rerata 3,3, (4) data hasil uji coba guru 2 menunjukkan tingkat kelayakan media adalah 79,37% dengan skor rerata 3,17, dan (5) data hasil uji coba siswa menunjukkan tingkat kelayakan media yang dikembangkan adalah 78,45% dengan rerata skor 3,14.

**Kata kunci : *media pembelajaran, produksi teks ulasan film/drama, adobe flash cc, metode problem posing learning***

**ADOBE FLASH CC MEDIA DEVELOPMENT BASED  
WITH PROBLEM LEARNING LEARNING METHOD  
FOR PRODUCING MOVIE/DRAMA REVIEWS TEXT IN CLASS XI  
MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA**

**By Sely Indraswari  
NIM 11201244046**

**ABSTRACT**

This study aims to develop and test the feasibility of Adobe Flash CC - based learning media with Problem Posing Learning method for producing instructional movie/drama's text reviews in class XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Research and development conducted refers to the procedure of Sugiyono development (2013) simplified only to test the product on a limited basis. Data collection was performed with a media expert validation, validation of material experts, and limited trials in SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. The data was carried out by changing the quantitative data into qualitative data using a Likert scale guidelines. The results showed that the developed learning media confirmed fit for use based on (1) the data media expert validation results demonstrate the feasibility aspect of the display media is 83.75% with a mean score 3,35 and feasibility aspects of media programming is 91.75% with a mean 3.67, (2) the data validation results matter experts demonstrate the feasibility aspect of learning content was 100% with a mean score of 4, and the feasibility aspects of the presentation of the material was 97.5% with a mean score of 3.9, (3) the test result data on teacher 1 show the feasibility of the media is 82.5% with a mean score of 3.3, (4) Data trial results show the feasibility of teacher 2 media is 80% with a mean score of 3.2, and (5) Data trial results of students showed the feasibility of the developed media was 77.5% with a mean score of 3.1.

Keywords: learning media, text production reviews the movie/drama, adobe flash cc, method of problem posing learning

## A. PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu unsur pembelajaran yang tidak dapat diabaikan manfaatnya dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Menurut Sukiman (2012:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang baik pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta kemauan peserta didik sehingga terjadilah proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Teks ulasan film/drama adalah salah satu teks baru yang dipelajari dalam kurikulum 2013. Karena kebaruan tersebut, siswa dan guru mendapatkan tantangan yang berarti dalam pembelajaran teks ulasan film/drama. Guru masih mengalami kebingungan dalam menerapkan pola-pola pembelajaran yang efektif dan mengena pada siswa.

Pratista (2008:1) memaknai film sebagai seni yang terbentuk atas kesinambungan unsur naratif berupa cerita dan unsur sinematik berupa gambar visual yang membangunnya. Waluyo (2002:1) berpendapat bahwa

drama adalah tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan ke dalam pentas. Gorys Keraf (via Widyamartaya, 1993: 85) mengartikan resensi sebagai suatu tulisan atau ulasan mengenai sebuah hasil karya atau buku yang bertujuan menyampaikan kepada pembaca tentang kepatutan hasil karya.

Kompetensi yang dipilih dalam penelitian ini adalah memproduksi teks ulasan film/drama karena pada kompetensi tersebut lah banyak ditemukan permasalahan-permasalahan. Di antaranya guru kebingungan dengan permasalahan *mandeg*-nya siswa dalam menulis. Sementara itu, ketidakmampuan siswa menulis dilatarbelakangi beberapa alasan di antaranya adalah ketidakdekatan siswa dengan dunia membaca dan menulis.

Hal tersebut diungkapkan oleh Ibu Retno Sumirat, S.Pd., salah seorang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang mengeluhkan sulitnya mengajak siswa menulis. Ketika menulis, siswa cenderung seperti mengerjakan soal atau *to the point*. Kalimatnya masih terbatas dengan gagasan yang masih dangkal. Maka pengembangan media untuk pem-

belajaran teks ulasan film/drama perlu untuk dilakukan.

Pengembangan media berbasis *Adobe Flash CC* bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat merangsang motivasi siswa dalam belajar. Metode *Problem Posing Learning* menekankan pembentukan atau pengajuan soal oleh siswa dalam mengembangkan piki-rannya terhadap suatu materi atau kompetensi yang akan dikuasai sehingga mendukung siswa dalam kebebasan berpikir.

SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta adalah salah satu sekolah yang masih menjalankan kurikulum 2013 dan belum memiliki media penunjang untuk pembelajaran teks ulasan film/drama. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta juga memiliki fasilitas berupa laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Selain itu, lokasi sekolah yang berada di tengah kota Yogyakarta sangat mudah untuk diakses. Oleh sebab itu, SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta tepat untuk menjadi subjek uji coba untuk penelitian dan pengembangan ini.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama pada kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta

## **B. METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Desain penelitian R&D mengarah pada kegiatan mencaritemukan kebaruan dan keunggulan dalam rangka meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan produktifitas.

Secara umum, penelitian ini mengacu pada sepuluh langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development (R&D)* yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013) yang kemudian disederhanakan menjadi enam langkah yang meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk.

Proses pembuatan produk dilakukan melalui kerjasama peneliti

sebagai pengembang dengan pihak lain sebagai pemrogram. Pengembang bertanggung jawab atas penyusunan materi media secara keseluruhan, membuat *flowchart* dan *storyboard*. Pemrogram bertugas untuk membuat program media menggunakan *Adobe Flash CC* berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah ada, serta memasukkan materi ke dalam program media tersebut.

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk untuk pembelajaran di sekolah yang akan dilakukan oleh guru dan siswa secara terbatas. Secara keseluruhan, dalam penelitian ini melibatkan responden dengan rincian yaitu (1) satu ahli media, (2) satu ahli materi, (3) dua guru pengampu, dan (4) dua puluh satu siswa kelas XI SMA. Produk sebagai hasil penelitian ini akan diujicobakan pada anak kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

Jenis data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar atau saran perbaikan produk baik dari ahli media, ahli materi, guru, maupun siswa. Data kuantitatif berupa skor dari

hasil penilaian untuk tingkat kelayakan produk.

Instrumen pengumpulan data baik kualitatif maupun kuantitatif dalam penelitian ini berupa angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Menurut Walkerr dan Hess (Arsyad, 2011:175-176) kriteria dalam mengevaluasi perangkat lunak media pembelajaran meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik. Pada instrumen penelitian ini, penilaian masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, dan Sangat Layak. Skala-skala tersebut diintegrasikan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, dan 4.

## **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pengembangan Media**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berbasis *Adobe Flash Creative Cloud* (CC) dengan menggunakan metode

*Problem Posing Learning* (PPL) untuk kelas XI SMA. Media yang dikembangkan tersebut adalah media interaktif yang praktis karena berupa *software* yang dapat digunakan di mana pun dan kapan pun, baik dengan bimbingan guru ataupun tidak asalkan ada perangkat komputer. Media yang berhasil dikembangkan memiliki ukuran 1,37 Gb yang dikemas dalam DVD.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada langkah-langkah metode *Research and Development* (R&D) yang dijelaskan oleh Sugiyono.

Langkah pertama adalah penemuan potensi dan masalah yang dilakukan dengan cara observasi ke sekolah dan mewawancarai guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada Senin, 9 Maret 2015 di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan Ibu Retno Sumirat, S.Pd. selaku pengampu siswa kelas XI. Berdasarkan wawancara tersebut, diketahui bahwa kelemahan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis/memproduksi teks.

Dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 yang berbasis teks, siswa dituntut untuk mampu menulis berbagai jenis teks sesuai kompetensi dasar. Salah satu teks yang menjadi kelemahan siswa adalah teks ulasan film/drama. Hal tersebut karena untuk menulis teks ulasan film/drama siswa dituntut mampu dalam segi kebahasaan dan kekritisan dalam menilai film dan drama. Oleh karena itu, ditetapkan pada penelitian dan pengembangan ini bahwa kompetensi yang akan dicapai menggunakan pengembangan ini adalah memproduksi teks ulasan film/drama.

Langkah kedua adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengkaji pustaka demi menemukan materi-materi pokok dan materi penunjang yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mencapai kompetensi. Langkah ketiga adalah desain produk. Desain produk diwujudkan melalui *flowchart* dan *storyboard*.

Setelah materi isi media lengkap, *flowchart* dan *storyboard* siap, selanjutnya adalah proses pengembangan dan memproduksi produk menggunakan *software Adobe Flash*

CC. Dalam proses memproduksi media, peneliti sebagai pengembang bekerja sama dengan pihak lain sebagai pemrogram. Pemrogram dalam pengembangan media ini bernama Nusa Ardi, seorang mahasiswa yang memiliki kemampuan mengoperasikan *Adobe Flash CC*. Pengembang sepenuhnya bertanggung jawab atas isi media, *flowchart*, dan *storyboard*. Pemrogram bertanggung jawab memproduksi media sesuai *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat serta memasukkan materi ke dalam media.

Setelah produk selesai, dilanjutkan tahap keempat yaitu validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Kegiatan tersebut untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Validasi materi dan media berhasil dilaksanakan melalui tiga tahap sampai akhirnya dinyatakan siap untuk diujicobakan. Selama proses validasi tersebut telah dilakukan revisi dua kali sesuai saran dari ahli. Tahap terakhir adalah uji coba produk secara terbatas. Subjek uji coba adalah guru pengampu materi dan siswa kelas XI SMA.

Uji coba terhadap media pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama yang dikembangkan dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Guru pengampu materi atau guru kelas XI adalah Ibu Retno Sumirat, S.Pd dan Ibu Drs. Subiyanti. Kemudian, kelas yang digunakan dalam uji coba siswa adalah kelas XI IPA 3 sejumlah 21 anak.

## **2. Revisi Produk**

Berdasarkan validasi media tahap 1, tahap 2, dan tahap 3 dilakukan revisi sebagai berikut. Pertama, pemindahan menu petunjuk dan kompetensi dari menu utama. Hal tersebut karena menu-menu tersebut adalah menu wajib baca yang seharusnya tidak menjadi pilihan. Kedua adalah melakukan pengurangan teks, modifikasi teks dalam slide, dan penambahan rangkuman. Ketiga, pengubahan tampilan intro yang terlalu soft menjadi lebih menarik dan penambahan nama media. Keempat, pengubahan tampilan daftar pustaka agar lebih menarik. Awalnya, daftar pustaka dan profil masuk ke dalam menu utama namun selanjutnya dipisahkan dari menu utama. Kelima,

pengubahan tampilan glosarium dan penambahan gambar untuk mengisi ruang kosong. Keenam, pengubahan tampilan slide struktur teks ulasan agar lebih menarik.

Berdasarkan validasi materi tahap 1, tahap 2, dan tahap 3 dilakukan revisi sebagai berikut. Pertama, pemberian nama pada media. Pemberian nama dilakukan sebagai langkah untuk membentuk identitas media juga secara tidak langsung memberi hak cipta media. Nama yang diberikan untuk media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah SITUFID. Nama tersebut merupakan akronim dari kompetensi yang akan dicapai yaitu memproduksi teks ulasan film dan drama.

Kedua, penyesuaian kompetensi dengan isi media dan kurikulum 2013. Ketiga, penambahan dan penggabungan materi tentang pengertian film dan drama serta penambahan referensi untuk setiap slide materi. Pengubahan materi tentang pengertian film dan drama diarahkan untuk menemukan hubungan

antara film dan drama baik perbedaan maupun persamaannya.

Keempat, pengubahan nama pada tahapan latihan sesuai dengan nama tahapan pada metode *Problem Posing Learning*. Kelima, penyesuaian video, pertanyaan dan teks ulasan untuk tahap *Listening*.

### 3. Analisis Kelayakan

Tabel 1: **Tingkat Kelayakan Seluruh Aspek Penilaian Berdasarkan Data Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Validator	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata	Tingkat kelayakan	Kategori
Ahli Media	Tampilan	3,35	83,75%	Sangat Layak
	Pemrograman	3,67	91,75%	Sangat Layak
Ahli Materi	Isi pembelajaran	4	100%	Sangat Layak
	Penyajian	3,92	98%	Sangat Layak

#### a. Analisis Kelayakan Menurut Ahli Media dan Materi

Evaluasi aspek tampilan menghasilkan skor akhir 3,35 dengan tingkat kelayakan 83,75% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Evaluasi aspek pemrograman menghasilkan skor akhir 3,67 dengan tingkat kelayakan 91,75% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, aspek pemrograman

pada media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama yang dikembangkan layak untuk digunakan. Evaluasi aspek isi pembelajaran menghasilkan skor akhir 4 dengan tingkat kelayakan 100% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Evaluasi aspek kelayakan penyajian materi menghasilkan skor akhir 3,92 dengan tingkat kelayakan 98% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”.

**b. Analisis Kelayakan Menurut Uji Coba Guru**

**Tabel 2: Analisis Data dan Tingkat Kelayakan Seluruh Aspek Berdasarkan Data Hasil Uji Coba Guru**

Subjek Coba	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata	Tingkat kelayakan	Kategori
GURU 1	Isi pembelajaran	3,2	80%	Sangat Layak
	Penyajian materi	3,4	85%	Sangat Layak
	Tampilan	3	75%	Layak
	Pemrograman	3,5	87,5%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		<b>3,3</b>	<b>82,5%</b>	<b>Sangat Layak</b>
GURU 2	Isi pembelajaran	3,2	80%	Sangat Layak
	Penyajian materi	3	75%	Layak
	Tampilan	3,5	87,5%	Sangat Layak
	Pemrograman	3	75%	Layak
Rata-rata keseluruhan		<b>3,17</b>	<b>79,37%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Ibu Retno Sumirat, S.Pd selaku guru 1 memberi skor untuk isi

pembelajaran dengan skor rata-rata 3,2 dengan tingkat kelayakan 80% yang berkategori “sangat layak”. Aspek penyajian materi mendapat skor rata-rata 3,4 dengan tingkat kelayakan 85% yang berkategori “sangat layak”. Aspek Tampilan mendapat skor rata-rata 3 dengan tingkat kelayakan 75% yang berkategori “layak”, dan aspek pemrograman mendapat skor rata-rata 3,5 dengan tingkat kelayakan 87,5% yang berkategori “sangat layak”. Berdasarkan penilaian untuk setiap aspek media pembelajaran diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,3 dengan tingkat kelayakan 82,5% yang berkategori “sangat layak”.

Ibu Drs. Subiyanti selaku guru 2 memberi skor untuk aspek isi pembelajaran dengan skor rata-rata 3,2 dengan tingkat kelayakan 80% yang berkategori “sangat layak”. Aspek penyajian materi mendapat skor rata-rata 3 dengan tingkat kelayakan 75% yang berkategori “layak”. Aspek Tampilan mendapat skor rata-rata 3,5 dengan tingkat kelayakan 87,5% yang berkategori “sangat layak”. Aspek pemrograman mendapat skor rata-rata 3 dengan tingkat

kelayakan 75% yang berkategori “layak”. Berdasarkan penilaian tiap aspek diperoleh skor rata-rata keseluruhan yaitu 3,17 dengan tingkat kelayakan 79,37% yang berkategori “sangat layak”.

#### c. Analisis Kelayakan Berdasarkan Uji Coba Siswa

Berdasarkan hasil penilaian dari 21 siswa, diperoleh skor rata-rata untuk aspek isi pembelajaran dan penyajian materi yaitu 3,07 dengan tingkat kelayakan 76,75% yang berkategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penilaian dari 21 siswa, diperoleh skor rata-rata untuk aspek tampilan dan pemrograman yaitu 3,21 dengan tingkat kelayakan 80,25% yang berkategori “sangat layak”. Berdasarkan penilaian terhadap aspek-aspek tersebut diperoleh skor rata-rata keseluruhan yaitu 3,14 dengan tingkat kelayakan 78,45% yang berkategori “sangat layak”.

#### D. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berjudul *Pengembangan Media Berbasis Adobe*

*Flash CC dengan Metode Problem Posing Learning untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama di Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta* dilakukan melalui enam tahap. Keenam tahap tersebut adalah analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara pada guru, pengumpulan bahan lewat kajian pustaka, mendesain produk yang diwujudkan lewat *flowchart* dan *storyboard*, validasi produk oleh ahli materi dan media, revisi produk, dan uji coba di sekolah.

Adapun kesimpulan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berbasis *Adobe Flash CC* dengan menggunakan metode *Problem Posing Learning* yang dapat digunakan untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama pada kelas XI SMA. Media pembelajaran telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media melalui proses validasi yang telah dilakukan.

Kedua, tingkat kelayakan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berdasarkan hasil

validasi ahli pada aspek tampilan adalah 83,75% dengan kategori “sangat layak”. Tingkat kelayakan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berdasarkan hasil validasi ahli pada aspek pemrograman adalah 91,75% dengan kategori “sangat layak”. Tingkat kelayakan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berdasarkan hasil validasi ahli pada aspek isi pembelajaran adalah 100% dengan kategori “sangat layak”. Tingkat kelayakan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berdasarkan hasil validasi ahli pada aspek penyajian materi adalah 98% dengan kategori “sangat layak”.

Ketiga, tingkat kelayakan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berdasarkan hasil uji coba guru 1 adalah 82,5% yang berkategori “sangat layak”. Tingkat kelayakan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berdasarkan hasil uji coba guru 2 adalah 79,37% yang berkategori “sangat layak”. Keempat, tingkat kelayakan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berdasarkan hasil uji coba siswa

adalah 78,45% dengan kategori “sangat layak”.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan tidak terlepas dari keterbatasan pada beberapa hal. Keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, media yang dihasilkan tidak dapat dimanfaatkan secara efektif tanpa tersedianya perangkat komputer. Kedua, prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini hanya sampai pada uji coba produk secara terbatas. Langkah uji coba pemakaian dengan produksi masal tidak dilakukan. Ketiga, penelitian ini hanya bertujuan menghasilkan dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Keempat, uji coba media yang dihasilkan hanya pada satu sekolah dengan responden meliputi dua guru pengampu dan 21 siswa kelas XI.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran praktis yang dapat diberikan adalah media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama pada kelas XI SMA.

Penggunaan dapat dilakukan secara mandiri maupun klasikal dengan atau tanpa bimbingan guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Drama, Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.
- Widyamartaya, A. 1993. *Seni Menuangkan Gagasan*. Yogyakarta: Kanisius.