

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA TEKS DRAMA UNTUK SMP KELAS VIII
DENGAN MTGT (*METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
BERBASIS *SOFTWARE* ADOBE FLASH**

ARTIKEL E-JOURNAL

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



Oleh
Damar Yogananta
11201241034

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

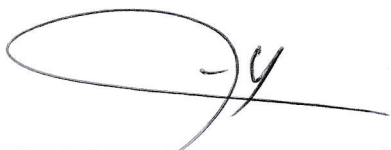
PERSETUJUAN

Artikel *e-journal* yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT (Metode Teams Games Tournament) Berbasis Software Adobe Flash* ini telah disetujui oleh pembimbing.



Yogyakarta, 24 Juni 2016

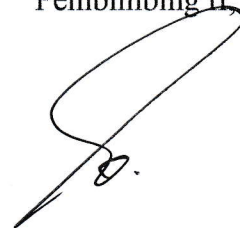
Pembimbing I,



Dr. Maman Suryaman, M.Pd.
NIP 19670204 199203 1 002

Yogyakarta, 27 Juni 2016

Pembimbing II,



Esti Swatika Sari, M.Hum.
NIP 19750527 200003 2 001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA TEKS DRAMA UNTUK SMP KELAS VIII
DENGAN MTGT (*METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
BERBASIS SOFTWARE ADOBE FLASH**

**Oleh Damar Yogananta
NIM 11201241034**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan gambaran pembelajaran membaca teks drama kelas VIII SMP, 2) mendeskripsikan media dan metode pembelajaran guru dalam pembelajaran membaca teks drama, 3) mengetahui kelayakan produk media yang dikembangkan.

Penelitian dan pengembangan ini disusun berdasarkan 10 model pengembangan dalam Sugiyono (2014: 298) yang disederhanakan menjadi tiga tahapan, yaitu (1) tahap pendahuluan, (2) tahap perencanaan pembuatan produk, dan (3) pengembangan produk. Tahap pendahuluan dilakukan guna mengumpulkan informasi terkait pembelajaran membaca teks drama kelas VIII. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara menyebar angket dan wawancara. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, uji validasi, dan penilaian. Uji validasi dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Penilaian produk dilakukan oleh tiga orang guru, dan tiga puluh siswa kelas VIII. Data validasi dan penilaian diperoleh dari angket penilaian dengan skala Likert.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. *Pertama*, secara umum pembelajaran membaca teks drama telah dilaksanakan dengan baik, akan tetapi belum maksimal. *Kedua*, media guru masih terbatas pada teks drama baik dari buku maupun ditampilkan dalam power point. Selain keterbatasan media, guru juga kurang maksimal dalam mempersiapkan metode pembelajaran yang akan digunakan. *Ketiga*, produk yang dikembangkan berupa perangkat lunak multimedia yang mengasimilasi metode kooperatif *teams games tournament*. Adapun hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli media, serta penilaian oleh guru dan siswa mendapatkan skor rata-rata 4,22 dengan kategori “sangat baik” dengan tingkat kelayakan sebesar 84,95% dengan kategori “sangat layak”.

Kata kunci: *adobe flash, media pembelajaran, membaca teks drama, teams games tournament, smp kelas VIII.*

**THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA
FOR READING DRAMA TEXTS ON SECOND GRADE OF JUNIOR
HIGH SCHOOL WITH THE MTGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT
METHOD) BASED ON THE ADOBE FLASH SOFTWARE**

**By Damar Yogananta
11201241034**

ABSTRAK

This research aims to 1) describe the learning of reading drama texts at the second grade of Junior High school, 2) describe the teacher's teaching method and the learning media of reading drama texts, 3) discover the product feasibility of the developed media.

The research and development is arranged based on 10 models of development in Sugiyono (2014: 298) which are simplified into three stages, (1) the preliminary stage, (2) the planning stage of product manufacturing, and (3) the product development stage. The preliminary stage is conducted to collect information related to learning reading drama texts at the second grade of Junior High School. The information collection is performed by spreading the questionnaires and interviews. The development stage involves the product manufacturing, the validity test, and the assessment. The validity test is performed by one subject experts and one media experts. The product assessment is performed by three teachers and thirty second grade of Junior High School students. The validity and assessment data is acquired from the assessment questionnaires with the Likert scale.

The results of the research are on the following. First, in general, the learning reading drama text has been conducted properly, but it is not optimum. Second, the teacher's media are still limited on the drama texts both from books and displayed on power point. In addition to the limitation of the media, teachers are also less optimum in preparing the learning method that will be used. Third, the products developed is a multimedia software that assimilates the cooperative method of Teams Games Tournament. The average score of the validity test conducted by the subject experts, media experts, and the assessment conducted by the teachers and the students is 4,22 with the "very good" category, followed by the feasibility level of 84,95% with the "very decent" category.

Kata kunci: *adobe flash, learning media, reading drama texts, teams games tournament, second grade of Junior High School student.*

A. PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru seringkali dihadapkan pada berbagai permasalahan, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami oleh siswa. Suryaman (2012: 36) mengungkapkan, salah satu permasalahan terbesar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini adalah permasalahan yang berkenaan dengan kemampuan dan kebiasaan membaca siswa yang masih rendah. Hal tersebut tentu memberikan dampak yang kurang baik, khususnya dalam pembelajaran membaca. Dalam pembelajaran membaca teks drama misalnya, Anggun, dkk (2014: 7) menyebutkan salah satu kendala yang sering dihadapi guru yaitu dari segi waktu, pembelajaran membaca teks drama memerlukan waktu yang cukup lama.

Permasalahan dalam proses belajar mengajar tidak hanya terdapat dalam diri siswa, namun juga ada pada guru. Lestari, dkk (2010) dalam penelitiannya yang berjudul *Tren Pembelajaran Sastra: Telaah Model Pembelajaran Dalam Penelitian Mahasiswa Universitas Negeri Malang Tahun 1990—2010* mengungkapkan, banyak guru yang belum menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi dalam penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran masih saja berpusat pada guru. Senada dengan Lestari, Muslimin (2011: 2) mengungkapkan, rendahnya minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, salah satunya karena proses pembelajaran di kelas pada umumnya menggunakan model *teacher-center* (berpusat pada guru), bukan *student center* (berpusat pada murid).

Teks drama, termasuk salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), materi teks drama dapat dijumpai di setiap kompetensi kebahasaan siswa (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis). Fokus penelitian pengembangan ini adalah pembelajaran dengan kompetensi membaca teks drama untuk kelas VIII. Kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa pada pembelajaran membaca teks drama ialah “mampu mengidentifikasi unsur intrinsik teks drama”.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pembelajaran membaca teks drama pada kelas VIII, didapatkan hasil bahwa

respons siswa terhadap pembelajaran dan evaluasi rendah. Selain itu, masih diperlukan pengembangan terhadap media dan metode mengajar guru dalam pembelajaran membaca teks drama. Guru memang sudah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, namun keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran menyebabkan media yang digunakan kurang inovatif dan menarik bagi siswa. Selain media, unsur yang tak kalah penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran. Guru seringkali kurang mempersiapkan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran teks drama.

Salah satu metode yang efektif untuk pembelajaran membaca adalah metode *Teams Games Turnament* (TGT). Metode ini telah diujicoba keefektifannya dalam berbagai pembelajaran membaca. Metode TGT atau disingkat MTGT merupakan salah satu strategi kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995. Elemen utama MTGT adalah *Teams*, *Turnamen*, dan *Scoring* (Huda, 2014:198).

Sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik, sebab Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.32 tahun 2013 pasal 19 yang menyebutkan bahwa: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”.

Dewasa ini, beragam media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Salah satu software yang sering digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer adalah Adobe Flash. Adobe Flash merupakan salah satu teknologi berbasis perangkat lunak (*software*) multifungsi. Adobe Flash biasa digunakan untuk pembuatan animasi, presentasi, *game*, media pembelajaran, dan sebagainya. Kombinasi gambar, animasi, dan suara, mampu memanjakan siswa dalam belajar. Software ini juga memiliki kelebihan lain, kelebihan itu terletak pada bahasa pemrogramannya yang memungkinkan untuk menambahkan fungsi dan navigasi interaktif. Adobe Flash juga memungkinkan guru untuk menambahkan soal-soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pengembangan media berbasis adobe flash dengan metode TGT ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam menciptakan pembelajaran membaca teks drama yang lebih inovatif dan menyenangkan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*research and development* (R & D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 297). Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran membaca teks drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP.

Model penelitian pengembangan ini mengacu kepada model pengembangan dalam Sugiono (2014:298) yang meliputi sepuluh kegiatan, diantaranya: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain (6) uji coba produk, (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk (10) produksi massal. Berdasarkan sepuluh kegiatan penelitian pengembangan dalam Sugiono (2014:289), peneliti memodifikasi menjadi tiga tahap yaitu: (1) tahap pendahuluan, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan. Untuk lebih jelasnya perhatikan bagan berikut ini:

Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMP di Kabupaten Sleman. Dari SMP yang ada, peneliti mengambil tiga sampel yaitu SMPN 2 Sleman, SMPN 3 Sleman, dan SMPN 4 Depok Sleman. Dari ketiga sampel tersebut yang menjadi sampel penelitian adalah 82 siswa dan 5 orang guru.

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan berupa: (a) wawancara, yang digunakan untuk mengungkap: (1) persepsi siswa dalam belajar teks drama, (2) permasalahan-permasalahan dalam mengajarkan teks drama, (3) penggunaan media dan metode dalam pembelajaran membaca teks drama; (b) observasi, digunakan untuk melihat fasilitas-fasilitas pendukung pelajaran, terutama fasilitas multimedia di dalam kelas; (c) Angket, instrumen ini digunakan pada tahap studi pendahuluan, dan pada tahap pengembangan. Angket pada studi pendahuluan digunakan untuk mengetahui persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks

drama. Angket pada tahap pengembangan digunakan untuk mengungkap kelayakan produk.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 207). Langkah-langkah analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. setiap pertanyaan yang dijawab “ya” bernilai “1” sedangkan pertanyaan yang dijawab “tidak” bernilai “0”.
- b. menjumlah skor tiap butir pertanyaan.
- c. menghitung skor total rata-rata setiap komponen dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

- \bar{X} = skor rata-rata
 $\sum x$ = jumlah skor
 n = jumlah subjek penilai

- b. menghitung persentase dengan cara: skor yang diperoleh dibagi skor maksimal kemudian dikali 100.
- c. mengubah skor rata-rata menjadi nilai dalam kategori sesuai dengan panduan dalam tabel berikut.

Tabel 1: **Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif**

NILAI	Rentang Skor	Data Kualitatif	Persentase	Kelayakan
A	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik	81%-100%	Sangat layak
B	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik	61%-80%	Layak
C	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup Baik	41%-60%	Cukup
D	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang Baik	21%-40%	Kurang
E	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Baik	0%-20%	Sangat kurang

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan data angket siswa, (1) persepsi siswa dalam pembelajaran membaca teks drama berada pada kategori baik dengan persentase 68%. (2) Melalui wawancara dengan guru, peneliti mendapatkan beberapa masalah yang

muncul dalam pembelajaran membaca teks drama di kelas VIII. Masalah tersebut antara lain: perhatian dan respons siswa terhadap materi yang tidak diketahuinya masih rendah, tingginya tingkat kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. (3) Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, setiap sekolah telah dilengkapi dengan sarana yang memadai untuk penggunaan media yang akan dikembangkan. Sarana tersebut antara lain adalah proyektor, dan sound sistem. Sekolah juga mempunyai ruang khusus untuk pembelajaran berbasis multimedia yaitu ruang AVA (*Audio Visual Aids*). Untuk kesiapan guru dalam menggunakan media, guru telah terbiasa mengoperasikan laptop dan proyektor untuk mengajar siswa.

Setelah mendapatkan informasi pada tahap pendahuluan, langkah berikutnya adalah perencanaan pengembangan media. Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan, menentukan metode pembelajaran yang akan diaplikasikan, memilih bahan (teks drama, materi, gambar, sound dan sebagainya) dan melakukan desain produk.

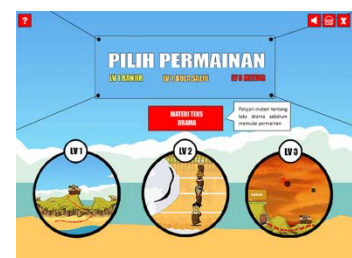
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran membaca teks drama. Pembelajaran yang disajikan dalam media ini disusun berdasarkan metode kooperatif *Teams Games Tournament*. Elemen penting yang terdapat dalam metode *Teams Games Tournament* antara lain: tim studi, turnamen, *scoring*, dan evaluasi (Huda, 2014:198). Elemen itulah yang diasimilasikan peneliti ke dalam media Adobe Flash yang dikembangkan. Nama yang dipilih untuk media ini adalah “Olimpiade Drama”. Wujud dari media pembelajaran ini adalah perangkat lunak (*software*). Berikut adalah beberapa tampilan media yang dikembangkan:



Gambar 1. Halaman awal



Gambar 2. Halaman petunjuk



Gambar 3. Halaman menu utama



Gambar 4. Halaman materi teks drama



Gambar 5. Elemen tim turnamen dengan tema bola salju



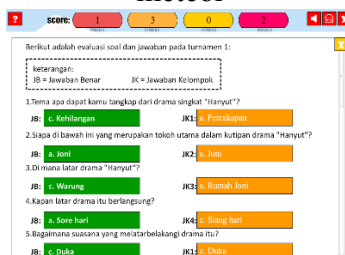
Gambar 6. Elemen tim turnamen dengan tema meteor



Gambar 7. Elemen tim turnamen dengan tema tsunami



Gambar 8. Halaman scoring



Gambar 9. Halaman evaluasi

Produk yang dikembangkan ini divalidasi oleh satu ahli materi yaitu Bapak Dr. Nurhadi, M.Hum., dan satu ahli media yaitu Bapak Ariyawan Agung N, S.T. Ahli materi merupakan dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY yang juga mengampu mata kuliah drama. Ahli media merupakan dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY yang diminta menjadi validator media karena memiliki kemampuan dibidang media pembelajaran. Berikut adalah rata-rata skor hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 2: Rata-rata Skor Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Isi	4,3	Sangat baik
2.	Penyajian	4	Baik
3.	Bahasa	4,4	Sangat baik
Rerata		4,23	Sangat baik

Tabel 3: Rata-rata Skor Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Tahap1	No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
	1.	Aspek tampilan	4,1	Baik
	2.	Aspek pemrograman	4,3	Sangat baik
	Rerata		4,2	Baik
Tahap2	No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
	1.	Aspek tampilan	4,2	Baik
	2.	Aspek pemrograman	4,3	Sangat baik
	Rerata		4,25	Sangat baik

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka produk direvisi sesuai saran ahli materi dan media. Setelah itu, produk akan dinilai oleh guru. Berikut ini adalah rata-rata skor penilaian yang diperoleh dari guru Bahasa Indonesia.

Tabel 4: Rata-rata Skor Hasil Penilaian oleh Guru 1,2, dan 3

No.	Aspek yang Dinilai	Guru1	Guru2	Guru3	Rerata	Kategori
1.	Isi	4	4,4	4,5	4,2	Sangat Baik
2.	Penyajian	4,2	4,6	4,4	4,4	Sangat Baik
3.	Bahasa	4	4,4	4	4,1	Sangat Baik
Rerata seluruh aspek					4,27	Sangat Baik

Setelah mendapat penilaian dan masukan dari guru maka dilakukan revisi terlebih dahulu sebelum dilanjutkan pada tahap penilaian oleh siswa.

Tabel 5: Rata-rata Skor Hasil Penilaian oleh Siswa

No	Aspek Penilaian	Rata-rata skor	Kategori
1.	Manfaat Media	4,28	Sangat baik
2.	Penyajian	4,24	Sangat baik
3.	Materi	3,87	Baik
Jumlah Skor		12,39	
Rerata		4,13	Baik

Setelah mendapat penilaian dan masukan dari siswa, selanjutnya dilakukan tahap akhir revisi produk.

2. Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil validasi pada “Tabel 2”, didapatkan skor hasil validasi ahli materi dengan rerata 4,23 dengan kategori “sangat baik”, maka materi teks drama telah siap untuk digunakan dan diaplikasikan ke dalam media pembelajaran. Sesuai dengan kesimpulan validator, materi sudah dapat digunakan dengan revisi sesuai saran.

Dari uraian hasil validasi ahli media pada “Tabel 3”, dapat dilihat kategori dari masing-masing aspek yang dinilai. Terdapat dua aspek yang dinilai dalam validasi media oleh ahli media diantaranya 1) aspek tampilan media, 2) aspek pemrograman. Keseluruhan rata-rata hasil uji validasi media yang diperoleh dari

ahli media adalah 4,25 dengan kategori “Sangat baik”. Sesuai dengan kesimpulan validator, maka media telah siap untuk digunakan.

Penilaian oleh guru dilakukan guna mendapatkan tanggapan dari guru sebagai pengguna media. Dari penilaian yang telah dilakukan tiga orang guru pada “Tabel 4”, dapat dilihat tiga aspek yang menjadi fokus penelitian adalah aspek isi, aspek penyajian dan aspek bahasa. Penilaian oleh guru ini hanya dilakukan satu kali. Hal itu karena hasil skor guru sudah menunjukkan kategori “sangat baik” dan sudah memenuhi kelayakan dari semua aspek.

Penilaian oleh siswa merupakan salah satu prosedur pengembangan produk ini, sebab produk ini ditujukan untuk pembelajaran siswa. Dari penilaian yang telah didapatkan “Tabel 5”, rata-rata penilaian aspek manfaat, aspek penyajian, dan aspek materi mendapat skor 4,1 dengan kategori “Baik”.

Hasil dari validasi dan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, dan siswa menunjukkan produk media dapat dikatakan “sangat layak” untuk digunakan. Agar dapat dinyatakan “layak” produk harus memiliki nilai kategori minimal “cukup”. Hal itu mengacu kepada analisis yang telah dilakukan pada subbab sebelumnya, seperti pada “Tabel 1”. Berikut analisis kelayakan pada tiap-tiap aspek.

Tabel 6: Analisis Kelayakan Berdasarkan Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, serta Penilaian oleh Guru, dan Siswa

Narasumber	Aspek yang Dinilai	Persentase	Tingkat Kelayakan
Ahli Materi	Isi	94,50%	Sangat layak
	Penyajian	80,00%	Layak
	Bahasa	88,00%	Sangat layak
Ahli Media	Tampilan	84,40%	Sangat layak
	Pemrograman	85,00%	Sangat layak
Guru	Isi	84,40%	Sangat layak
	Penyajian	87,90%	Sangat layak
	Bahasa	82,67%	Sangat layak
Siswa	Manfaat	85,50%	Sangat layak
	Penyajian	84,80%	Sangat layak
	Materi	77,30%	Layak
Rata-rata		84,95%	Sangat layak

Dari data di atas, diperoleh total rata-rata seluruh aspek sebesar 84,95% dengan nilai “A”. Dengan demikian, produk dinyatakan sangat layak.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Studi pendahuluan terbatas pada tiga sekolah sampel.
2. Produk yang dikembangkan terbatas pada satu Kompetensi Dasar membaca kelas VIII yaitu memahami unsur-unsur intrinsik teks drama.
3. Penilaian produk dilakukan oleh tiga guru dan 30 orang siswa.
4. Tahapan pengembangan produk ini hanya sampai sebatas uji kelayakan sehingga belum diketahui keefektifannya.

D. KESIMPULAN

Setelah proses penelitian dan pengembangan produk maka diperoleh kesimpulan terkait dengan pembelajaran membaca teks drama pada siswa kelas VIII, penggunaan media dan metode mengajar guru, serta pengembangan produk. Berikut kesimpulan penelitian ini.

Pertama, dari informasi terkait dengan gambaran siswa kelas VIII dalam pelaksanaan pembelajaran membaca teks drama di kelas, diketahui bahwa pembelajaran teks drama telah dilaksanakan dengan baik. Siswa tertarik dengan teks drama, siswa mampu merasakan, dan membayangkan jalannya teks drama. Akan tetapi, respons siswa terhadap materi maupun evaluasi pembelajaran membaca teks drama rendah. Berdasarkan pengumpulan informasi terkait dengan media dan metode yang digunakan guru. Didapatkan hasil bahwa diperlukan pengembangan terhadap media dalam pembelajaran membaca teks drama kelas VIII.

Kedua, media adobe flash berbasis MTGT dalam penelitian ini dikembangkan melalui tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan. Adapun, hasil validasi produk dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek isi memperoleh rata-rata skor 4,3 dengan kategori “sangat baik”, aspek penyajian 4 dengan kategori “baik” dan aspek kebahasaan 4,4 dengan kategori “sangat baik”. Validasi dari ahli media pada aspek desain tampilan

memperoleh rata-rata skor 4,2 dengan kategori “baik” dan aspek pemrograman dengan skor “4,3” dengan kategori “sangat baik”.

Ketiga, penilaian produk dilakukan oleh tiga guru dan 30 siswa. Penilaian guru pada aspek isi memperoleh rata-rata skor 4,2 dengan kategori “sangat baik”, aspek penyajian memperoleh rata-rata skor penilaian 4,4 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek bahasa memperoleh rata-rata skor 4,1 dengan kategori “baik”. Produk juga dinilai oleh siswa. Aspek yang dinilai meliputi aspek manfaat mendapatkan rata-rata skor 4,28 dengan kategori “sangat baik”, aspek penyajian mendapatkan rata-rata skor 4,24 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek materi mendapatkan rata-rata skor “3,87” dengan kategori “baik”.

Keempat, produk media adobe flash berbasis MTGT dalam pembelajaran membaca teks drama kelas VIII memperoleh tingkat kelayakan 84,95%. Dengan demikian produk dinyatakan “sangat layak”.

E. DAFTAR PUSTAKA

Anggun, Dewa Ayu, dkk. 2014. *Pembelajaran Drama yang Berorientasi Budaya Bali di Kelas XII IB 1 SMAN 1 Sukasada*. e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha. Vol: 2 No: 1

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lestari, dkk. *Tren Pembelajaran Sastra: Telaah Model Pembelajaran Dalam Penelitian Mahasiswa Universitas Negeri Malang*. <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel/B84A9668282EB71200116-46EB09691E3.pdf>. Diakses pada 10 Mei 2015.

Muslimin. 2011. *Perlunya Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia “Solusi Mengatasi Problem Klasik Pengajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah”*. JURNAL BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA | ISSN 2088-6020 | VOL. 1, NO. 1 MEI 2011.

Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.