

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

SKRIPSI

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



oleh
Sely Indraswari
NIM 11201244046

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015

PERSETUJUAN

Artikel *e-journal* 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 sebagai salah satu syarat untuk yudisium.



Yogyakarta, 17 Desember 2015

Pembimbing I,

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

Yogyakarta, 18 Desember 2015

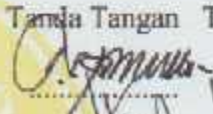

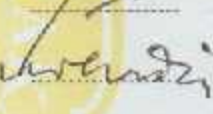

Pembimbing II,

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

PENGESAHAN

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 dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 20 November 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Hartono, M.Hum.	Ketua Penguji		11 Desember 2015
Kusmarwanti, S.S., M.Pd., M.A.	Sekretaris Penguji		18 Desember 2015
Dr. Suroso, M.Pd., M.Th.	Penguji 1		3 Desember 2015
Dr. Nurhadi, M.Hum.	Penguji 2		11 Desember 2015

Yogyakarta, 18 Desember 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widayastuti Purbani, M.A.

NIP 19610524199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Sely Indraswari

NIM : 11201244045

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 31 Oktober 2015

Penulis,

Sely Indraswari

MOTTO

Tidak semua hal yang dihadapi dapat diubah, akan tetapi tidak ada hal yang dapat diubah sebelum dihadapi.

(James Baldwin)

Lebih baik berjalan meskipun lambat. Jika mampu, larilah.

(Nasihat Ibunda)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbal'amin

Skripsi ini kupersembahkan untuk Ayahanda, Ibunda, dan Karmilla Egi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, atas berkah nikmat dan kemudahan-Nya sehingga saya mampu menuntaskan Tugas Akhir Skripsi dengan judul *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* sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, ucapan terima kasih dan penghormatan saya tujukan untuk pembimbing skripsi saya yaitu Bapak Dr. Nurhadi, dan Ibu Kusmarwanti, M.Pd. M.A. serta validator media dan materi, Bapak Deni Hardianto, M.Pd. dan Ibu Esti Swatika Sari, M.Hum. atas limpahan ilmu yang telah diberikan selama proses bimbingan dan validasi.

Terima kasih pula saya tujukan untuk Bapak Dr. Suroso dan Bapak Hartono, M.Hum. selaku dewan penguji. Selanjutnya, untuk Ibu Retno Sumirat, S.Pd. dan Ibu Drs. Subiyanti serta kelas XI IPA 3 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang telah merelakan waktu belajarnya demi pelaksanaan uji coba saya.

Terakhir, terima kasih untuk segenap keluarga kelas N PBSI 2011, segenap keluarga LPPM Kreativa, dan seluruh teman-teman yang mendukung baik langsung maupun tak langsung.

Saya sadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka, saya mengharap kritik dan masukan untuk perbaikan bagi saya di kemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta, 21 November 2015

Penulis,

Sely Indraswari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
H. Manfaat Penelitian	10
I. Batasan Istilah	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Film dan Drama.....	13
2. Teks Ulasan Film dan Drama.....	22
3. Media Pembelajaran.....	31

4. Metode <i>Problem Posing Learning</i> dalam Pembelajaran	
Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama.....	37
5. Media Berbasis Adobe Flash CC dengan metode Problem	
Posing Learning untuk Pembelajaran Memproduksi Teks	
Ulasan Film/Drama.....	42
B. Penelitian yang Relevan.....	43
C. Kerangka Pikir.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Desain Penelitian	49
B. Prosedur Pengembangan	50
C. Uji Coba Produk	52
D. Subjek Coba	52
E. Jenis Data.....	52
F. Instrumen Pengumpulan Data	53
G. Teknik Analisis Data	54
H. Validitas dan Reliabilitas	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
1. Media Hasil Pengembangan	57
2. Pengembangan Media.....	57
3. Deskripsi Data Hasil Validasi	59
4. Deskripsi Data Uji Coba.....	65
B. Pembahasan Hasil Penelitian	71
1. Analisis Data Hasil Validasi	71
2. Analisis Kelayakan.....	82
3. Revisi Produk.....	84
4. Pelaksanaan Uji Coba.....	95
BAB V PENUTUP	103
A. Simpulan Tentang Produk	103
B. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	104
C. Saran, Deseminasi, dan Pengembangan	105

1. Saran	105
2. Deseminasi	105
3. Pengembangan Lebih Lanjut.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar tentang Teks Ulasan Film/Drama.....	26
Tabel 2 : Hasil Validasi Aspek Tampilan oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	60
Tabel 3 : Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	61
Tabel 4 : Hasil Validasi Aspek Isi Pembelajaran oleh Ahli Materi pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	63
Tabel 5 : Hasil Validasi Aspek Kualitas Penyajian oleh Ahli Materi pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	64
Tabel 6 : Data Hasil Uji Coba Aspek Isi Pembelajaran oleh Guru Pengampu.....	66
Tabel 7 : Data Hasil Uji Coba Aspek Penyajian Materi oleh Guru Pengampu.....	66
Tabel 8 : Data Hasil Uji Coba Aspek Tampilan Media oleh Guru Pengampu.....	67
Tabel 9 : Data Hasil Uji Coba Aspek Pemrograman Media oleh Guru Pengampu.....	67
Tabel 10 : Data Hasil Uji Coba Isi Pembelajaran dan penyajian Materi oleh Siswa.....	68
Tabel 11 : Data Hasil Uji Coba Aspek Isi Pembelajaran dan Penyajian Materi oleh Siswa(Lanjutan).....	69
Tabel 12 : Data Hasil Uji Coba Aspek Tampilan dan Pemrogramnya oleh Siswa.....	70
Tabel 13 : Data Hasil Uji Coba Aspek Tampilan dan Pemrogramnya oleh Siswa.....	70
Tabel 14 : Kategori Kualitas Aspek Tampilan dan Pemrograman Berdasarkan Validasi Ahli Media Tahap 1, Tahap 2, dan	72

Tahap 3.....	
Tabel 15 : Kategori Kualitas Aspek Tampilan Media Berdasarkan Validasi Tahap 3.....	73
Tabel 16 : Kategori Kualitas Aspek Pemrograman Media Berdasarkan Validasi Tahap 3.....	75
Tabel 17 : Kategori Kualitas Isi Pembelajaran dan Penyajian Materi Berdasarkan Validasi Ahli Materi Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	76
Tabel 18 : Kategori Kualitas Aspek Isi Pembelajaran Berdasarkan Validasi Tahap 3.....	78
Tabel 19 : Kategori Kualitas Aspek Penyajian Materi Berdasarkan Validasi Tahap 3.....	81
Tabel 20 : Tingkat Kelayakan Seluruh Aspek Penilaian Berdasarkan Data Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	82
Tabel 21 : Analisis Data dan Tingkat Kelayakan Seluruh Aspek Berdasarkan Data Hasil Uji Coba Guru.....	97
Tabel 22 : Analisis Data dan Tingkat Kelayakan Seluruh Aspek Berdasarkan Data Hasil Uji Coba Guru.....	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Struktur Unsur Pembangun Teks Ulasan Film/Drama.....	25
Gambar 2 : Langkah-Langkah Penggunaan <i>Metode Research and Development</i> (R&D).....	50
Gambar 3 : Grafik Skala Likert.....	55
Gambar 4 : Tampilan Salah Satu Slide yang Menggunakan Warna Putih, Kuning, dan Hijau.....	74
Gambar 5 : Tampilan Menu Petunjuk	76
Gambar 6 : Tampilan Pilihan Film dan Drama pada Tahap Dialogue.....	79
Gambar 7 : Tampilan Area Kerja pada Tahap Action.....	82
Gambar 8 : Letak Petunjuk dan Kompetensi Sebelum Revisi.....	85
Gambar 9 : Letak Petunjuk dan Kompetensi Setelah Revisi.....	85
Gambar 10 : Tampilan Teks dalam Slide Sebelum Revisi.....	86
Gambar 11 : Tampilan Teks dalam Slide Setelah Revisi.....	86
Gambar 12 : Tampilan Intro Sebelum Revisi.....	87
Gambar 13 : Tampilan Intro Setelah Direvisi dan Diberi Nama Media.....	87
Gambar 14 : Tampilan Daftar Pustaka Sebelum Direvisi.....	88
Gambar 15 : Tampilan Daftar Pustaka Setelah Direvisi.....	88
Gambar 16 : Tampilan Glosarium Sebelum Direvisi.....	89
Gambar 17 : Tampilan Glosarium Setelah Direvisi.....	89
Gambar 18 : Tampilan Struktur Teks Ulasan Sebelum Direvisi.....	90
Gambar 19 : Tampilan Struktur Teks Ulasan Setelah Direvisi.....	90
Gambar 20 : Tampilan Isi Kompetensi Sebelum Direvisi.....	91
Gambar 21 : Tampilan Isi Kompetensi Setelah Direvisi.....	92
Gambar 22 : Tampilan Isi Slide Pengertian Film Sebelum Direvisi.....	92
Gambar 23 : Tampilan Isi Slide Pengertian Film Setelah Direvisi.....	93
Gambar 24 : Tampilan Penamaan pada Tahapan Latihan Sebelum Direvisi.....	93

Gambar 25 : Tampilan Penamaan pada Tahapan Latihan Setelah	
Direvisi.....	94
Gambar 26 : Tampilan Isi Pertanyaan pada Tahap 1 Latihan Sebelum	
Direvisi.....	94
Gambar 27: Tampilan Isi Pertanyaan pada Tahap 1 Latihan Setelah	
Direvisi.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	109
Lampiran 2 : Transkrip Media.....	119
Lampiran 3 : Transkrip Materi.....	126
Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media.....	167
Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	177
Lampiran 6 : Lembar Uji Coba Guru.....	190
Lampiran 7 : Lembar Uji Coba Siswa.....	197
Lampiran 8 : Analisis Data Hasil Validasi dan Uji Coba.....	213
Lampiran 9 : Cover BOX dan CD.....	225
Lampiran 10 : Dokumentasi	227
Lampiran 11 : Surat-Surat.....	230

**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*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan salah satu unsur pembelajaran yang tidak dapat diabaikan manfaatnya dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Variasi bentuk media pembelajaran semakin berkembang dari waktu ke waktu. Mulai dari media visual, audio, audio visual hingga multimedia. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran manusia yang kian maju. Di era yang maju pesat seperti sekarang ini, teknologi telah memasuki lapisan-lapisan masyarakat hingga yang paling dasar. Anak-anak usia sekolah dasar telah fasih mengoperasikan komputer, terlebih lagi siswa pada tingkatan sekolah menengah. Para guru pun telah dibekali keahlian mengoperasikan komputer demi menunjang kegiatan pembelajaran. Maka, sangat disayangkan jika masih ada kegiatan pembelajaran yang tidak menarik sehingga siswa cepat bosan.

Media pembelajaran berbasis multimedia semakin diminati para peneliti karena cenderung efektif dalam menangani permasalahan pembelajaran yang monoton. Dalam sebuah pembelajaran, siswa diharapkan mampu mendapat pengalaman secara nyata sehingga langsung dapat diaplikasikan dalam kesehariannya. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berkesan dan menarik, siswa akan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam proses pembelajaran.

Hal ini dikuatkan dengan pandangan Mayer (2009:5-6) dalam bukunya yang berjudul *Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa kecanggihan teknologi sekarang ini sangat memungkinkan “ledakan” akses untuk mendapatkan cara-cara visual dalam penyajian materi berupa gambar-gambar statistik dan gambar-gambar dinamik dalam bentuk animasi dan video. Pembelajaran dengan menggunakan gambar-gambar, animasi, dan video dalam pembelajaran bisa memanfaatkan kapasitas manusia secara optimal untuk memproses informasi. Dengan kata lain, pesan multimedia yang berwujud gambar, animasi dan video dapat meningkatkan *meaningful learning* atau pembelajaran penuh makna.

Teks ulasan film/drama adalah salah satu teks baru yang dipelajari dalam kurikulum 2013. Sebelumnya, teks ulasan yang diajarkan di sekolah adalah teks ulasan buku baik fiksi maupun fiksi nonfiksi. 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.

Terbatasnya media yang dapat digunakan guru untuk menunjang pembelajaran teks ulasan film/drama menjadi permasalahan tersendiri. Mengingat teks ulasan film/drama adalah materi baru maka belum banyak media yang telah dikembangkan. Padahal dengan adanya media akan mampu menjembatani siswa dengan pembelajaran dan menumbuhkan minat bagi siswa yang tentu membuat siswa lebih mengerti tentang materi. Media tersebut juga harus bisa langsung diaplikasikan oleh siswa.

Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CC* dalam pembelajaran teks ulasan drama/film ini dirasa sangat penting untuk menjawab persoalan-persoalan siswa dan guru dalam pembelajaran teks ulasan film/drama. Aplikasi *Adobe Flash CC* akan membantu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dengan animasi-animasi yang berkesan bagi siswa.

Selain itu, dengan media ini siswa dapat berinteraksi langsung dalam pembelajaran dan latihan baik secara mandiri maupun kolektif, baik di dalam maupun di luar jam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media ini akan lebih fleksibel karena media dapat dioperasikan di mana saja asalkan ada perangkat komputer untuk menjalankannya. Setelah belajar menggunakan media ini siswa diharapkan mendapatkan pengalaman yang nyata lewat contoh yang konkret dan latihan langsung sehingga tidak hanya mampu berpikir kritis, namun siswa juga terampil mengungkapkan gagasan.

Dalam Kurikulum 2013, kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teks tidak sekedar memahami teks. Di tingkat SMA, selain menguasai pengetahuan tentang teks, siswa juga dituntut untuk memiliki keterampilan-keterampilan atas teks yang dipelajari. Keterampilan tersebut antara lain menginterpretasi, memproduksi, menyunting, mengabstraksi dan mengonversi teks. Hal tersebut bukan hanya menjadi tantangan bagi siswa melainkan juga para guru sebagai pengonsep pembelajaran.

Mengingat banyaknya kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam setiap pembelajaran teks maka penyelesaian masalah menggunakan media tertentu tidak dapat diselesaikan sekali waktu menggunakan satu media. Setiap media harus

memiliki satu fokus permasalahan yang harus dipecahkan. Hal tersebut agar penyelesaian masalah dapat dilakukan secara optimal. Maka, penelitian ini akan dibatasi pada kompetensi memproduksi teks ulasan film/drama.

Dipilihnya kompetensi memproduksi teks ulasan film/drama disebabkan 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 mereka dengan dunia membaca dan menulis. Mereka tidak terbiasa menuangkan ide ke dalam tulisan apalagi mengembangkan ide tersebut. Oleh karena itu, mereka selalu gagap jika diharuskan untuk 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. Padahal, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis siswa harus mampu mengembangkan ide dan gagasan-gagasannya ke dalam kalimat.

Lebih lanjut Ibu Retno pun mengungkapkan kendala yang dialaminya dalam mengampu materi teks ulasan drama/film. Dalam materi tersebut, sebelum siswa memproduksi teks, siswa pun dituntut dapat menjadi penyimak film/drama yang baik. Menyimak dengan baik dan mengerti tentang film/drama yang dia simak adalah salah satu bahan untuk memproduksi teks film/drama. Menyimak

yang diharapkan bukan hanya mampu memahami cerita melainkan mampu secara kritis menilai film/drama tersebut dan menemukan kelebihan dan kekurangan dari film/drama tersebut yang kemudian diungkapkan dengan bahasa yang tepat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, selain media, unsur yang tak kalah penting adalah metode pembelajaran. Kemampuan guru dalam menggunakan metode dan media dalam pembelajaran tentu akan memengaruhi hasil belajar siswa. Kombinasi media dan metode yang tepat akan menjadi kunci suksesnya pembelajaran.

Pengembangan media berbasis *Adobe Flash CC* akan lebih efektif jika dipadukan dengan metode sebagai landasan langkah-langkah pembelajaran. Dalam memproduksi teks ulasan film/drama, siswa dituntut mampu berpikir kritis saat mengevaluasi film/drama dari segala aspek. Maka, metode yang sesuai untuk meningkatkan kekritisannya siswa di antaranya adalah *problem posing learning*. Metode *problem posing learning* menekankan pembentukan atau pengajuan soal oleh siswa dalam mengembangkan pikirannya terhadap suatu materi atau kompetensi yang akan dikuasai. Metode ini mendukung siswa dalam kebebasan berpikir dan berkembang lewat permasalahan yang dibentuk sendiri.

Media yang dihasilkan harus memenuhi kriteria kelayakan untuk dapat diaplikasikan ke dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Maka, uji coba kelayakan media wajib dilaksanakan. Sekolah yang cocok sebagai subjek uji coba harus memenuhi beberapa syarat berupa kesesuaian kurikulum yang digunakan, fasilitas yang memadai, dan lokasi sekolah yang mudah dijangkau.

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 cocok untuk menjadi subjek uji coba untuk penelitian dan pengembangan ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut masalah-masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Teks ulasan film/drama merupakan salah satu teks baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013.
2. Guru masih kesulitan menerapkan pola pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama.
3. Siswa belum mampu mengembangkan dan menuliskan gagasan-gagasan dalam memproduksi teks ulasan film/drama.
4. Siswa belum mampu menyimak secara kritis untuk menilai kelebihan dan kekurangan dari film/drama yang ditonton.
5. Media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama masih terbatas.

6. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CC* pada pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama untuk menunjang pembelajaran teks ulasan film/drama.
7. Kombinasi antara media *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama.
8. Pengembangan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama yang layak untuk kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang teridentifikasi tersebut, penelitian ini akan dibatasi pada bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan drama/film yang layak dan mampu menumbuhkan sikap kritis serta mampu melatih siswa mengungkapkan penilaiannya dalam memproduksi teks ulasan film/drama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan kajian pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan media berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama yang layak untuk kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, 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.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dari produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama yang akan dihasilkan meliputi tiga hal sebagai berikut.

Pertama, media belajar berbentuk CD yang dapat digunakan sebagai media mandiri atau klasikal dengan berbantuan perangkat komputer yang dilengkapi CD *Room* atau LCD. Selain itu, dapat juga dengan kopi folder ke perangkat mandiri.

Kedua, isi media yang dikembangkan meliputi (a) petunjuk penggunaan media, (b) penyampaian kompetensi dan tujuan pembelajaran, (c) bahan ajar yang berisi materi, contoh, latihan, evaluasi, dan refleksi, (d) glosarium yang memuat istilah-istilah tentang film/drama, (e) profil pengembang dan pembimbing, dan (f) daftar pustaka.

Ketiga, perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media ini meliputi (a) *Adobe Flash CC* sebagai software utama, (b) *photoshop CC* untuk

pengeditan gambar, (c) *Adobe Premiere CS6* untuk pengeditan video dan audio, dan (d) *Microsoft Word 2010* untuk membuat materi dan evaluasi.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media berbasis *Adobe Flash CC* dalam pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

1. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta memiliki fasilitas berupa laboratorium komputer dan LCD di setiap kelas.
2. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta adalah salah satu sekolah yang telah memiliki beberapa media pembelajaran.
3. Guru SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dapat mengoperasikan komputer.
4. Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dapat mengoperasikan komputer.

Peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Terbatasnya media pembelajaran untuk pembelajaran teks ulasan film/drama khususnya memproduksi teks ulasan film/drama.
2. Penelitian hanya dilaksanakan di satu sekolah yaitu SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta.
3. Evaluasi media hanya menggunakan satu ahli media dan satu ahli materi.
4. Uji coba media terbatas hanya kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta karena kompetensi memproduksi teks ulasan film/drama terdapat di kelas XI.

5. Terbatasnya waktu, sarana, dan dana dalam pengembangan media.
6. Media hanya dapat dioperasikan secara mandiri jika siswa memiliki perangkat komputer.
7. Media dapat dioperasikan secara kolektif jika sekolah memiliki sarana berupa laboratorium bahasa atau ruang ber-LCD.

H. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Produk hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan teks ulasan film/drama pada umumnya serta pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama pada khususnya dengan media perangkat komputer yang memanfaatkan program *Adobe Flash CC* dengan menggunakan metode *Problem Posing Learning* sebagai langkah-langkah pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Media hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif media yang mempermudah guru dalam menanamkan konsep pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan serta lebih memberi pengalaman pada siswa.
- b. Media hasil penelitian dan pengembangan ini menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah siswa yang memiliki kesulitan dalam memproduksi teks ulasan film/drama.

- c. Media hasil penelitian dan pengembangan ini mampu menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif dalam proses pembelajaran.

I. Batasan Istilah

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash CC* dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Teks Ulasan Film/Drama di Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Demi memperjelas hal-hal yang akan dibahas, penelitian ini memiliki batasan istilah sebagai berikut.

1. *Adobe Flash CC* merupakan aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan media pembelajaran yang interaktif yang berjalan dengan sistem operasi *windows*.
2. Metode *Problem Posing Learning* adalah salah satu metode dalam pembelajaran yang menekankan pengajuan atau pembuatan soal/persoalan oleh siswa yang bertujuan melatih siswa berpikir kritis.
3. Media berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* adalah media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CC* dan dikombinasikan dengan metode *Problem Posing Learning* sebagai landasan langkah-langkah pembelajaran.
4. Teks ulasan adalah jenis teks yang mengulas suatu objek dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya yang bertujuan untuk memberi pandangan pembaca terhadap objek dan memberi rekomendasi baik tidaknya sebuah objek tersebut untuk dinikmati.

5. Film adalah karya cipta seni berupa gambar bergerak yang memiliki jalinan cerita.
6. Drama yang dimaksud dalam penelitian ini adalah drama yang telah dipentaskan, atau pementasan drama.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Film dan Drama

a. Pengertian Film dan Drama

Kata film dalam KBBI Offline V1.3 memiliki dua arti. Arti yang pertama yaitu film sebagai benda berupa selaput tipis yang terbuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang akan dibuat potret atau untuk tempat gambar positif yang akan dimainkan di bioskop. Arti yang kedua adalah film sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Wilson (1976:7) memaknai film sebagai *the art moving pictures* atau seni dalam perpindahan gambar. Pemaknaan ini tidak terlepas dari film yang hakikatnya terdiri dari gambar-gambar yang berganti secara cepat sehingga menimbulkan efek gerak. Di lain pihak, Pratista (2008:1) memaknai film sebagai seni yang terbentuk atas kesinambungan unsur naratif berupa cerita dan unsur sinematik berupa gambar visual yang membangunnya.

Terkait dengan pengertian film, Winokur dan Holsinger (2001:4) membedakan empat istilah yang antara *movie*, *flick*, *film*, dan *cinema*. Perbedaan pengertian tersebut tampak pada kutipan berikut.

Movie: *The general, nonjudgmental term for any run-of-the-mill motion picture.*

Flick: *A movie with no artistic aspirations whatsoever that's made purely for entertainment's sake.*

Film: *A motion picture whose age, artistry, budget, or nationality distinguishes it as a culturally significant work (thus the most subjective term of all!).*

Cinema: *The motion picture industry at large; movies, flicks, and film in general.*

Berdasarkan kutipan tersebut, *movie* diartikan sebagai pengertian umum tentang istilah berlangsungnya pergantian gerakan gambar. *Flick* diartikan sebagai bagian dari *movie* tanpa aspirasi artistik dan bertujuan untuk sekedar menghibur. *Film* diartikan sebagai sebuah pergerakan gambar yang usia, artistik, biaya, atau perbedaan kebangsaanya adalah kinerja secara kultural dan signifikan. Sementara itu, *cinema* diartikan sebagai sebuah industri pergerakan gambar atau film yang luas yang meliputi *movies*, *flick*, dan film secara umum. Dari berbagai uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa film adalah cerita atau lakon yang disajikan dalam bentuk gambar bergerak.

Kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang memiliki arti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi dan sebagainya. Sehingga drama dapat diartikan sebagai perbuatan dan tindakan. Menurut Harymawan (1993:1), drama diartikan sebagai kualitas komunikasi, situasi, *action*, kehebatan (*exciting*), dan ketegangan pada penggemar.

Waluyo (2002:1) berpendapat bahwa drama adalah tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan ke dalam pentas. Sementara itu, Satoto (2012:9) membatasi makna drama dengan ‘tikaian’ atau ‘konflik’ (*conflict*) yang berwujud gerak, cakapan baik dialog maupun monolog atau penokohan. Tikaian yang dimaksud dapat berupa tikaian antara manusia dengan manusia lain, manusia dengan alam, bahkan manusia dengan Tuhan.

Soemanto (2001:3) memaknai drama sebagai lakon serius yang menggarap suatu masalah yang memiliki arti penting yang dapat berakhir bahagia atau tidak namun tak bertujuan mengagungkan tragika. Makna dari mengagungkan tragika di sini adalah plot dengan kisah yang tragis dan diakhiri dengan *ending* yang tragis pula.

Selanjutnya, Hasanuddin (1996: 6) menekankan pengertian drama sebagai karya yang memiliki dua dimensi karakteristik, yaitu dimensi sastra dan dimensi seni pertunjukkan. Maka dari itu, dalam drama juga dikenal adanya istilah teater, sandiwara, dan tonil. Menurut Satoto (2012:6), teater memiliki arti lebih luas dari drama yaitu terkait dengan proses pemilihan naskah, penafsiran, penggarapan, penyajian/pementasan, dan proses pemahaman atau penikmatan publik. Dengan kata lain, teater mengarah pada proses menuju pementasan.

Sedikit berbeda dengan pandangan tersebut, Riantiarno (2011:1) memaknai teater sebagai suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya mewujudkan dalam karya seni yang ditunjang oleh unsur-unsur seperti gerak, suara, bunyi, dan rupa. Menurut pemaknaan Riantiarno tersebut teater lebih mengarah pada seseorang yang memainkan drama.

Harymawan (1993:2) mengartikan teater berdasarkan arti luas dan arti sempitnya. Dalam arti luas, teater diartikan sebagai segala bentuk tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dalam artian sempit, teater adalah drama, kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan di atas pentas, disaksikan dengan banyak orang dengan menggunakan media percakapan, gerak dan laku,

dengan atau tanpa dekor, didasarkan pada naskah yang tertulis, dengan atau tanpa musik, nyanyian, dan tarian.

Berdasarkan uraian pendapat tentang pengertian drama di atas dapat disimpulkan bahwa drama adalah karya cipta, perbuatan/tindakan dalam merefleksikan kisah hidup atau permasalahan kehidupan manusia di atas pentas dengan media cakapan, gerak, dan laku.

b. Unsur Pembentuk Film dan Drama

Secara umum, Pratista (2008:2) menyebutkan bahwa film dibentuk melalui dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema cerita yang antara lain tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lain sebagainya. Unsur-unsur cerita tersebut saling berinteraksi dan membentuk jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan berdasarkan hukum kausalitas.

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam sebuah produksi film. Unsur sinematik dalam film meliputi *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. *Mise en scene* adalah elemen-elemen yang berada di depan kamera yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*. Sinematografi berkaitan dengan perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dan objek yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya dan suara adalah keseluruhan dalam film yang mampu ditangkap pada indra pendengaran.

Unsur pembentuk drama tidak jauh berbeda dengan unsur pembentuk film. Wilson (1976:127-364) membagi unsur pembentuk drama menjadi tiga bagian. Unsur yang pertama adalah unsur dramatik yang terkait dengan cerita misalnya plot, konflik, penokohan, dan lain sebagainya. Unsur yang kedua adalah unsur *performers and director* atau pemain dan sutradara. Unsur kedua ini berkaitan dengan akting pemain di atas panggung dan gaya sutradara dalam mengatur pentas. Unsur yang ketiga adalah elemen visual yang meliputi ruang panggung (*stage spaces*), dekorasi (*scenery*), cahaya dan suara (*lighting and sound*), serta kostum (*costumes*) yang meliputi pakaian, *make-up*, dan *hairstyle*.

Pandangan mengenai unsur pembentuk drama juga dikemukakan oleh Aristotle. Unsur pembentuk drama yang dikemukakan oleh Aristotle (via Cohen, 1981:48) meliputi plot, *character*, *theme*, *diction*, *music*, dan *spectacle*.

Plot merupakan kunci di dalam cerita yang akan mainkan. Menurut Cohen (1981:48-49), plot tidak sekedar menyampaikan jalan cerita melainkan penentu bentuk struktural dari permainan atau cerita yang meliputi pembukaan (*entrances*), penyelidikan (*inquiries*), pengenalan (*recognitions*), perilaku fisik (*physical behaviours*), dan jenis komunikasi lainnya.

Karakter (*character*) dalam drama adalah tokoh orang yang berperan atau orang yang menjalankan tindakan dalam plot. Karakter yang dalam adalah jika tokoh mampu menampilkan kompleksitas psikologinya, sensualitasnya, dan kehangatannya. Tanpa itu, penonton tidak akan merasakan cinta, benci, adil, takut, gembira, mengharap, putus asa, dan beberapa emosi lainnya. Drama tanpa kekuatan emosi adalah drama yang tidak memiliki penonton.

Tema (*theme*) adalah penggambaran konsep yang cerdas dari sebuah permainan drama. Tema bisa menggambarkan pernyataan keseluruhan dalam drama misalnya topik, ide pokok, atau pesan di beberapa kasus. Bagian penting dalam tema adalah bahwa sebuah drama memiliki sesuatu untuk dikatakan atau pesan yang akan disampaikan serta suatu keterkaitan dengan penonton.

Diksi (*diction*) menurut Aristotle (via Cohen, 1981: 49-50) tidak hanya berhubungan dengan pelafalan dialog tetapi lebih kepada literatur karakter dari naskah drama yang mencakup nada, imajinasi, irama, dan artikulasi. Diksi tidak sekedar bentuk sajak, rima, metafor, *apostrophe*, lelucon, dan epigram.

Musik selalu ada dalam pementasan drama. Sutradara secara berkala memasukkan musik insidental untuk produksi drama untuk membentuk *mood* selama atau sebelum pementasan dimulai. Adakalanya musik dimasukkan untuk menekankan sebuah adegan. Kekuatan musik dalam drama telah diketahui dengan baik dan penggunaan musik efektif untuk mengalihkan penonton pada perasaan yang lebih mendalam.

Spectacle dalam drama merupakan aspek visual dalam produksi drama yang meliputi dekorasi, kostum, *lighting*, *make-up*, properti, dan keseluruhan pandang dari drama dan panggung. *Spectacle* menjadi sangat penting karena drama merupakan pengalaman visual di samping pengalaman aural, emosional, dan intelektual.

Berlandaskan uraian terhadap pendapat-pendapat dari Aristotle tersebut, Wilson (1976:6-7) merangkum unsur-unsur pembentuk drama menjadi lima elemen dasar dalam kutipan berikut.

- 1) *The audience: its function, its general make up, and the background which each spectator brings to a performance.*
- 2) *The purpose of a theater piece and the point of view adopted by those who created it. Is the work intended to entertain or to provoke thought? Is it serious or comic?*
- 3) *The work of the playwright in creating dramatic structure and dramatic characters.*
- 4) *The performances of the actors and actresses and the director's supervision of the production.*
- 5) *The environment in which a production occurs-in a small space or a large one, indoors or outdoors-together with the visual effects created by costumes, lighting, and scenery.*

Berdasarkan uraian mengenai unsur pembentuk film dan unsur pembentuk drama di atas maka dapat dilihat bahwa baik dalam produksi film maupun drama memiliki beberapa hal yang sama. Hal-hal tersebut meliputi segi cerita yang mencakup plot, tokoh dan karakter, konflik, dan lain sebagainya serta unsur-unsur penunjang yaitu musik, kostum, *make-up*, *setting*, *lighting*, dan lain sebagainya.

c. **Jenis-Jenis Film dan Drama**

Menurut Pratista (2008:4), berdasarkan cara bertuturnya film dibagi menjadi tiga jenis yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Film dokumenter adalah film yang menyajikan fakta yang berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film jenis ini tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau outentik. Film dokumenter tidak memiliki struktur seperti plot, penokohan, dan konflik sekaligus penyelesaian melainkan hanya berdasar kepada tema dan argumen pembuatnya.

Film dokumenter digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan misalnya informasi, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik

dan lain sebagainya. Dalam menyajikan fakta, film dokumenter dapat menggunakan metode langsung yaitu merekam pada saat peristiwa terjadi atau dapat juga merekonstruksi ulang peristiwa yang telah terjadi dengan cara merekam wawancara berisi penjelasan atau rincian suatu peristiwa. Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas yang bertujuan mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta orientasi peristiwa yang akan direkam. Maka, umumnya dokumenter jarang menggunakan efek visual.

Jika film dokumenter tidak terikat oleh plot, film fiksi sangat terikat dengan plot dan hukum kausalitas. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Dari segi produksi, film fiksi relatif lebih kompleks baik pada masa pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Film jenis ini membutuhkan banyak kru, waktu relatif lama, dan perlengkapan serta peralatan yang banyak, bervariasi, serta mahal.

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan jenis film sebelumnya. Para sineas umumnya bekerja di luar industri film utama (*mainstream*) dan bekerja pada studio independen atau perorangan. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur yang berupa insting subjektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, dan pengalaman batin. Film jenis ini umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami karena menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri.

Selanjutnya, Pratista (2008:9-27) membedakan jenis film dari segi genre. Dari segi genre, film dibedakan menjadi tiga garis besar yaitu genre induk primer, genre induk sekunder, dan genre khusus. Genre induk primer adalah genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan film. Film bergenre induk primer meliputi film aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi ilmiah, horor, komedi, kriminal dan gangster, musikal, petualangan, perang, dan *western*.

Film bergenre induk sekunder adalah film bergenre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer. Genre induk sekunder memiliki ciri-ciri karakter yang lebih khusus dibandingkan genre induk primer. Film dengan genre induk sekunder meliputi genre bencana, biografi, detektif, *film noir*, *superhero*, *thriller*, melodrama, olahraga, perjalanan, roman, supernatural, dan spionase.

Berikutnya adalah film dengan genre khusus. Genre khusus merupakan turunan dari genre-genre induk atau utama atau merupakan kombinasi dari genre-genre induk hingga membentuk sebuah konteks cerita. Misalnya, genre drama dapat dipecah menjadi genre khusus berdasarkan tema cerita seperti keluarga, anak-anak, remaja, cinta, pengadilan, politik, jurnalis, religi, militer, dan lain sebagainya. Berdasarkan sumber cerita, genre drama dapat dipecah menjadi adaptasi literatur, kisah nyata, otobiografi, buku harian, dan lain sebagainya.

Waluyo (2002:57-60) membagi drama berdasarkan alirannya menjadi enam jenis yaitu (1) aliran klasik, (2) aliran romantik, (3) aliran realisme, (4) aliran ekspresionisme, (5) aliran naturalisme, dan (6) aliran ekstensialisme. Pembagian aliran tersebut berdasarkan pada sifat-sifat yang dibawa dalam drama.

Dalam sebuah pementasan drama pada umumnya, tidak ada yang seratus persen menggunakan salah satu aliran tersebut melainkan ada beberapa kombinasi.

Sementara itu, berdasarkan genre, Cohen (1981:45-47) mengelompokkan jenis drama menjadi sembilan kelompok yang antara lain tragedi (*tragedy*), komedi (*comedy*), melodrama, dagelan (*farce*), *tragicomedy*, *dark comedy*, sejarah (*history*), dokumenter (*dokumentary*), dan musikal. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wilson (1981:86-124) membagi jenis drama menjadi *tragedy*, *heroic tragedy*, *melodrama*, *comedy*, dan *tragicomedy*.

Secara lebih rinci, Waluyo (2002:45-56) juga mengklasifikasikan drama menjadi dua puluh satu jenis. Jenis-jenis tersebut meliputi drama pendidikan, drama duka, drama ria, *closed* drama (drama untuk dibaca), drama teatrikal atau drama untuk dipentaskan, drama romantik, drama adat, drama liturgi, drama simbolis, monolog, drama lingkungan, komedi intrik, drama mini kata, drama radio, drama televisi, drama eksperimental, sosio drama, melodrama, drama absurd, drama improvisasi, dan drama sejarah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menurut genre, jenis film dan drama tidak jauh berbeda atau relatif sama. Genre yang sama tersebut misalnya drama, melodrama, komedi, drama musikal, dan lain sebagainya.

2. Teks Ulasan Film/Drama

a. Pengetian Teks Ulasan Film/Drama

Teks ulasan film adalah salah satu bentuk dari kritik film, di samping artikel film dan esai film (Irwansyah, 2009:123-145). Kritik film dibuat sebagai

tindak lanjut dalam mengapresiasi film. Teks ulasan film/drama secara umum disebut dengan *review text* juga resensi. Teks ulasan merupakan jenis karangan yang menggunakan pola interpretasi analisis penilaian yang artinya kegiatan meresensi adalah kegiatan yang dimulai dengan menginterpretasi dilanjutkan dengan menganalisis kemudian melakukan penilaian. Objek yang dapat dirensi meliputi buku sastra, non sastra, film, dan sandiwara (Widyamartaya, 1993: 84).

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 atau buku tersebut mendapat sambutan masyarakat atau tidak. Dalam hal ini hasil karya yang dimaksudkan adalah film atau drama.

Sejalan dengan itu, Corrigan (2004:7-8) dalam tulisannya yang berjudul *A Short Guide to Writing about Film* mengungkapkan pengertian dan tujuan dari *review*.

The review is the type of film analysis which most of us are chiefly familiar, since it appears in almost every newspaper. Normally, a review aims at the broadest possible audience, the general public with no special knowledge of film. Accordingly, its function is to introduce unknown film and to recommend or not recommend them.

Berdasarkan kutipan di atas diketahui bahwa Corrigan mengartikan kata *review* adalah salah satu bentuk analisis film yang berfungsi untuk mengenalkan film baru dan untuk merekomendasikan atau tidak merekomendasikan film tersebut.

Selanjutnya, Widyamartaya (1993:84) mengemukakan bahwa seorang penulis resensi menyampaikan dua lapis penilaian atau pertimbangan: nilai literer

terungkap dari kegiatannya yang disebut mengapresiasi, dan manfaat untuk hidup terungkap dari apresiasinya atas kebutuhan masyarakat. Dengan kata lain, seorang penulis resensi bertanggung jawab atas mengsingkronkan nilai literer suatu hasil karya dengan kebutuhan di masyarakat, atau falsafah hidup di masyarakat. Maka dapat disimpulkan bahwa review atau ulasan atau resensi film/drama adalah teks faktawi yang berisi tentang analisis film/drama yang bertujuan untuk mengenalkan sekaligus merekomendasikan film/drama tersebut pada khalayak.

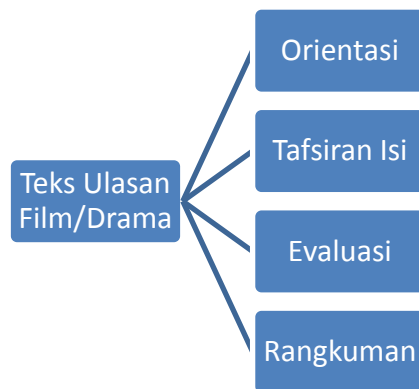
b. Struktur Teks Ulasan Film/Drama

Dalam Buku Siswa keluaran Kemendikbud (2014:60), struktur teks ulasan film/drama meliputi orientasi(*orientation*), tafsiran isi (*interpretative recount*), evaluasi (*evaluation*), dan rangkuman (*evaluative summation*).

Secara lebih jelas dikemukakan bahwa orientasi dalam teks ulasan film/drama berisi gambaran umum sebuah karya yang akan diulas. Gambaran umum tersebut dapat berupa paparan tentang identitas karya misalnya judul, sutradara, rumah produksi, penulis naskah, dan sebagainya. Tafsiran isi memuat pandangan pengulas tentang karya misalnya dengan membandingkan karya tersebut dengan karya sejenis, dan menilai kelebihan serta kekurangan. Pada bagian evaluasi, pengulas menilai secara lebih mendalam terhadap beberapa aspek misalnya aktor, penampilan, dan produksi. Bagian evaluasi berisi gambaran rinci baik berupa bagian-bagian karya, ciri, maupun kualitas karya tersebut. Terakhir adalah bagian rangkuman. Rangkuman berisi simpulan akhir yang biasanya

pengulas merekomendasikan atau tidak merekomendasikan karya tersebut untuk dinikmati oleh masyarakat.

Jika digambarkan, unsur pembentuk teks ulasan film/drama adalah sebagai berikut.



Gambar 1. **Struktur Unsur Pembangun Teks Ulasan Film/Drama**

c. Teks Ulasan Film/Drama dalam Pembelajaran

Teks Ulasan film/drama adalah salah satu teks yang dipelajari di tingkat sekolah menengah atas tepatnya untuk kelas XI. Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran teks di kurikulum 2013 meliputi pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan siswa di tingkat SMA secara spesifik dijelaskan bahwa siswa dituntut harus mampu memahami, membandingkan, menganalisis, dan mengevaluasi teks. Keterampilan yang harus kuasai dalam proses pembelajaran teks adalah menginterpretasi, memproduksi, menyunting, mengabstraksi dan mengonversi teks.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, kompetensi dasar yang akan diraih adalah kompetensi dasar 4.2 yaitu memproduksi teks ulasan film/drama

yang koheren sesuai dengan karakteristik yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Kompetensi tersebut secara lengkap terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar tentang Teks Ulasan Film/Drama

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4.2 Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/reviu film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan

d. Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama

Istilah memproduksi dalam pembelajaran dimaknai sebagai kegiatan menghasilkan teks. Istilah memproduksi hanya dipakai pada jenjang SMA/SMK, sedangkan pada jenjang SMP digunakan istilah menyusun. Dalam kurikulum sebelumnya, kegiatan menghasilkan teks disebut dengan istilah menulis. Dengan kata lain, istilah memproduksi, menyusun, dan menulis memiliki makna yang sama yaitu menghasilkan teks.

Dalam memproduksi teks ulasan film/drama, khususnya bagian mengevaluasi film/drama, siswa tidak hanya dituntut untuk menyimak dengan baik melainkan siswa harus mampu menilai film/drama. Boggs (1992:285-290) mengemukakan langkah-langkah dalam menilai film meliputi (1) menentukan tema dan tujuan sutradara, (2) menghubungkan setiap unsur dalam film, (3)

menentukan tingkat ambisi film, (4) melakukan penilaian objektif, dan (5) melakukan evaluasi subjektif.

Langkah pertama dalam menilai film adalah menemukan gambaran yang jelas tentang tema dan tujuan yang ingin dicapai sutradara lewat film yang dibuatnya. Menentukan tema dan tujuan sutradara dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan film menurut persoalan pokoknya. Menurut Boggs (1992: 17), persoalan pokok film dibedakan menjadi empat kategori yaitu plot, emosi, karakter, dan ide.

Plot sebagai tema ditandai dengan penekanan rangkaian peristiwa yang beruntun yang mengarahkan penonton keluar dari kebosanan dan kejemuhan kehidupan sehari-hari. Peristiwa-peristiwa dan tindak-tanduk dalam film bertema ini disajikan secara cepat dan menggugah. Plot menjadi unsur utama yang menentukan tokoh, ide dan efek emosional. Efek emosional sebagai tema ditandai dengan penggunaan suasana yang khusus atau efek emosional sebagai landasan struktural film. Emosi atau suasana yang menguasai keseluruhan film mengarahkan penonton masuk ke dalam efek emosional tunggal yang kuat. Film-film yang menggunakan efek emosional sebagai fokus utama misalnya film-film horor atau film dengan suasana romantis.

Film yang menggunakan tokoh sebagai tema berpusat pada penggambaran tokoh tunggal yang unik baik melalui laku, dialog, atau kedua-duanya. Unsur-unsur lain misalnya plot berperan penting untuk menunjang kekuatan tokoh yang dikembangkan. Daya tarik tokoh-tokoh dalam film bertema ini terkandung dalam keunikan mereka, sifat-sifat dan ciri-ciri yang membedakan mereka dari orang-

orang biasa. Film dengan ide sebagai tema ditandai dengan penekanan berbagai aspek kehidupan, pengalaman, atau keadaan manusia di dalam sebuah film. Sebuah tema ide dapat dikenali secara langsung melalui peristiwa tertentu atau melalui tokoh tertentu atau melalui kesan secara keseluruhan.

Setelah menentukan tema dari sebuah film maka tujuan sutradara terhadap film tersebut dapat ditafsirkan. Maka, langkah selanjutnya adalah menghubungkan unsur-unsur pembangun film demi mengetahui sumbangan apa yang diberikan unsur-unsur tersebut terhadap tema, tujuan, dan keseluruhan film. Unsur-unsur yang dibandingkan tersebut adalah cerita, struktur dramatik, simbolisme, karakterisasi, konflik, *setting*, judul, ironi, sinematografi, *editing*, *type* dan ukuran film, efek suara, dialog, musik, pemain, dan gaya film secara umum. Setelah melewati tahap ini, persepsi yang terbangun akan semakin jelas dan logis sehingga langkah selanjutnya dapat dilakukan.

Tingkat ambisi film berkaitan erat dengan tujuan sutradara dalam membuat sebuah film. Dalam langkah ini, dapat dilihat sejauh mana sutradara mengusahakan tujuannya tercapai dalam sebuah film. Idealnya, semakin banyak usaha yang dilakukan atau semakin berambisi film tersebut maka semakin dekat ketercapaian tujuan yang diharapkan.

Langkah selanjutnya adalah penilaian film secara objektif guna menentukan keberhasilan sebuah film. Penilaian dilakukan dengan cara menemukan kelebihan dan kekurangan setiap unsur film sehingga dapat menentukan bagian dari film yang paling berhasil atau paling gagal. Pertimbangan dilakukan dengan hati-hati pada setiap kelebihan dan kekurangan yang dilihat

dari hubungannya dengan efek keseluruhan film. Penilaian secara objektif dirumuskan menurut ukuran standar kritik, sistem nilai atau kriteria ukuran yang rasional dan logis.

Evaluasi subjektif erat kaitannya dengan posisi penilai sebagai manusia. Film yang merupakan karya seni bersifat intuitif, emosional dan personal. Reaksi penilai tergantung pada pengalaman hidup, ukuran sosial dan moral, tingkat pendidikan, umur, tempat dan waktu, dan aspek-aspek unik dari pribadi penilai. Dalam menilai subjektif, penilai keluar dari kerangka pikir yang rasional dan mulai melukiskan sifat, intensitas reaksi, dan alasan secara pribadi.

Selain langkah-langkah menilai film yang dijelaskan sebelumnya, Boggs (1992:291-297) mengemukakan beberapa pendekatan dalam menilai sebuah film. Pendekatan-pendekatan yang dimaksud adalah (1) film sebagai prestasi teknik, (2) film sebagai sarana pemeran aktor atau kultus pribadi, (3) film sebagai hasil pikiran tunggal atau pendekatan *auteur*, (4) film sebagai pernyataan moral, filsafat, atau sosial, (5) film sebagai pengalaman emosional atau sensual, dan (6) pendekatan pilihan atau elektik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang dapat menunjang proses pembelajaran. Menurut Soeparno (1988:1), media adalah suatu alat yang dimanfaatkan sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Indriana (2011:16)

memaknai media pembelajaran sebagai keseluruhan bahan dan alat fisik yang dimungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan dapat memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, media memengaruhi proses belajar mengajar dan memengaruhi hasil belajar siswa.

Di lain pihak, Anderson (via Sukiman, 2012:28) memaknai media pembelajaran sebagai media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Makna seorang pengembang dalam konteks ini adalah guru, sebagai ujung tombak pembelajaran. Berangkat dari itu, maka dapat dipahami bahwa media ada berkat usaha secara sengaja untuk diadakan.

Media pembelajaran diadakan demi kepentingan merangsang minat belajar pada peserta didik. Hal ini dikemukakan oleh Leslie J Briggs (via Indriana, 2011:14) yang menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran berbentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya yang bertujuan untuk merangsang peserta didik agar terjadi proses belajar. Pendapat tersebut sejalan dengan Gagne (via Indriana, 2011:14) yang berpendapat bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Mengingat adanya komponen pembelajaran yang antara lain sumber, pesan, dan penerima maka proses pembelajaran tidak lain adalah proses komunikasi. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran sama halnya dengan tujuan komunikasi. Sukiman (2012:29) memaknai media pembelajaran sebagai 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 secara efektif. Makna dari kata efektif di sini adalah bahwa penerima menerima sebanyak-banyaknya pesan dalam proses komunikasi atau pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, ada beberapa *point* yang terkait dengan media pembelajaran yaitu sebuah alat, saluran, sumber, pesan, penerima, dan tujuan. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai saluran untuk memindahkan pesan yang menghubungkan sumber dengan penerima yang digunakan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (via Arsyad, 2011:17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang antara lain (1) fungsi anestesi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris. Fungsi anestesi untuk menarik perhatian siswa. Fungsi afektif agar siswa menikmati pembelajaran. Fungsi kognitif untuk memperlancar siswa dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Fungsi kompensatoris akan memudahkan siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Manfaat media pembelajaran secara praktis menurut Arsyad (2011:26-27) adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran memperjelas penyajian pesan sehingga memperlancar sekaligus meningkatkan proses belajar dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.
- 3) Media pembelajaran mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pada siswa dan memungkinkan adanya interaksi siswa terhadap lingkungan, masyarakat, dan guru.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Sudjana dan Rivai (2011:27-156) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam lima kelompok yaitu (1) media grafis, (2) media gambar fotografi, (3) media proyeksi, (4) media audio, dan (5) media tiga dimensi. Sementara itu, Rudy Bretz (via Sukiman 2012:4-5) juga mengelompokkan jenis-jenis media menjadi 8 kategori meliputi (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (via Arsyad, 2011:12-14) mengemukakan tiga ciri media yang meliputi ciri fiksatif (*fixative property*), ciri manipulatif (*manipulative*

property), dan ciri distributif (*distributive property*). Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

Ciri manipulatif mengarah pada bentuk manipulasi yang dilakukan terhadap objek. Manipulasi berupa pengeditan bagian-bagian yang penting dalam objek dan penghilangan bagian-bagian yang kurang diperlukan. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu 2-3 menit. Ciri manipulatif dari media pembelajaran mengharuskan kegiatan manipulasi dilakukan dengan sungguh-sungguh dan seksama karena kesalahan yang terjadi saat pengeditan akan memengaruhi sikap siswa misalnya kesalahtafsiran yang membuat siswa kebingungan.

Ciri distributif memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Sekali informasi direkam dalam format media, media tersebut dapat diproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

e. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2011:4-5), memilih media harus memerhatikan kriteria-kriteria meliputi (1) ketepatannya dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudaham memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Sementara itu, Reiser dan Dick (via Indriana, 2011:34) juga mengelompokkan tiga poin utama dalam memilih media pembelajaran. Tiga point tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Kepraktisan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Kelayakan siswa, yaitu kelayakan media bagi tingkat perkembangan siswa dan pengalaman siswa.
- 3) Kelayakan pengajar, yaitu kelayakan media tersebut terhadap guru yang akan memakainya, dan kesesuaian media tersebut jika dipadukan dengan metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

f. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Mayer (2009:3) membatasi definisi multimedia menjadi hanya dua bentuk yaitu *verbal form* dan *pictorial form*. *Verbal form* atau bentuk verbal yang dimaksudkan di sini adalah penggunaan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan, sedangkan *pictorial form* atau bentuk gambar yang dimaksud adalah penggunaan grafik statis dan grafik dinamis. Selanjutnya yang disebut sebagai

grafik statis misalnya ilustrasi, grafik, foto, dan peta sedangkan yang disebut sebagai grafik dinamis misalnya animasi dan video.

Multimedia dimaknai sebagai penggabungan media, atau media yang multi atau yang terdiri dari lebih dari satu media. Dalam bukunya, Arsyad (2011:170) mengartikan multimedia sebagai kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Gabungan dari beberapa media tersebut merupakan sebuah kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi pesan atau isi pelajaran. pembelajaran multimedia berbasis komputer menekankan fungsi komputer sebagai pengendali atau sebagai penggerak gabungan media tersebut.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia memanfaatkan secara maksimal alat indra manusia khususnya pendengaran dan penglihatan.

Selanjutnya, Mayer (2009:270-271) mengemukakan tujuh prinsip desain multimedia meliputi (1) prinsip multimedia, (2) prinsip keterdekatan ruang, (3) prinsip keterdekatan waktu, (4) prinsip koherensi, (5) prinsip modalitas, (6) prinsip redundansi, dan (7) prinsip perbedaan individual.

1. Prinsip Multimedia: murid-murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja.
2. Prinsip Keterdekatan Ruang: Murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau layar.
3. Prinsip Keterdekatan waktu: murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar terkait disajikan secara simultan(berbarengan) daripada suksesif(bergantian).
4. Prinsip Koherensi: murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar, atau suara-suara ekstra/tambahan dibuang daripada dimasukkan.
5. Prinsip Modalitas: murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi narasi daripada animasi dan teks *on-screen*.

6. Prinsip Redundansi: murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi, narasi, dan teks *on screen*.
7. Prinsip Perbedaan Individual: pengaruh desai lebih kuat terhadap murid-murid berpengetahuan rendah daripada berpengetahuan tinggi, dan terhadap murid-murid berkemampuan spatial rendah.

Produk akhir dalam penelitian ini berbentuk CD multimedia interaktif yang oleh Indriana (2011:116-118) memiliki beberapa model. Model-model tersebut adalah model drill, tutorial, simulasi, dan games. Model drill menekankan pada pemberian pengalaman yang konkret terhadap siswa. Model tutorial menekankan pada pemberian informasi yang disajikan dalam bentuk unit-unit kecil dan diberi pertanyaan. Model tutorial menuntut siswa untuk mengaplikasikan idenya secara langsung dalam pembelajaran. Model simulasi menekankan pembelajaran yang konkret dengan menghadirkan tiruan bentuk-bentuk pengalaman yang mendekati sebenarnya. Model game menekankan pada bentuk materi yang dikemas dalam permainan-permainan yang menuntun siswa belajar secara mandiri dan tidak harus bergantung pada guru atau instruktur.

g. Adobe Flash CC

Adobe Flash merupakan sebuah program multimedia yang didesain khusus untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya (http://wikipedia/wiki/adobe_flash).

Adobe Flash Creative Cloud (CC) merupakan kembangan terbaru dari sistem *Adobe* yang sebelumnya adalah versi *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CC* ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan versi sebelumnya. Kelebihan tersebut yaitu pengembangan dan antarmuka yang lebih efisien, tatanan 64-bit yang baru, *output High Definition*, pengembangan keluaran HTML, real-time *mobile testing*, *code editor* yang lebih *powerful*, *real-time drawing*, ukuran *pasteboard* yang tak terbatas, sinkronisasi pengaturan dan berbagi via Cloud, kode profiling di *Adobe Scout CC*, *timeline time-saver*, *custom metadata API* (<http://d3sain.com/>).

4. Metode *Problem Posing Learning* dalam Pembelajaran Memproduksi

Teks Ulasan Film/Drama

a. Pengertian *Problem Posing Learning*

Problem posing merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang telah memiliki beberapa padanan makna dalam Bahasa Indonesia. Menurut Suryanto (via Abdussakir, 2009) *problem posing* memiliki arti pembentukan masalah atau pengkonstruksian masalah (<http://abdussakir.wordpress.com/>). Maka dari itu, *Problem Posing Learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran mengkonstruksi masalah.

Problem Posing Learning merujuk pada strategi pembelajaran yang menekankan pemikiran kritis demi tujuan pembebasan dengan melibatkan tiga keterampilan dasar yaitu menyimak (*listening*), berdialog (*dialogue*), dan tindakan (*action*) (Huda, 2014:276). Sependapat dengan itu, Sarah Nixon (2015) juga

berpendapat bahwa *problem posing* adalah alat untuk mengembangkan dan memperkuat kemampuan berpikir kritis.

Penerapan *Problem Posing Learning* di dalam pembelajaran akan berjalan jika guru memperhatikan enam poin penting dalam *Problem Posing Learning* (Huda, 2014:276-277). Keenam poin tersebut adalah (1) guru sebagai fasilitator atau dialoger meyakini pengetahuan sebagai hasil pengalaman dan kondisi individual, (2) guru mendekati dunia historis dan kultural sebagai realitas yang dapat berubah, yang dibentuk oleh representasi ideologis manusia atas realitas, (3) para siswa berusaha menghubungkan kondisinya sendiri dengan kondisi-kondisi yang dihasilkan melalui upaya dalam mengkonstruksi realitas, (4) para dialoger mempertimbangkan cara-cara dalam bentuk realitas melalui metode pengetahuan sehingga realitas baru bersifat kolektif, berubah, dan dirasakan oleh semua, (5) siswa mengembangkan skill literasi untuk dapat mengekspresikan gagasan-gagasan, dan (6) siswa mengidentifikasi mitos-mitos dalam wacana dan berusaha menafsirkan mitos tersebut untuk mengakhiri siklus.

b. Kelebihan dan Kelemahan *Problem Posing Learning*

Metode *Problem Posing Learning* ketika diterapkan dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan (Ambarwati, 2012). Kelebihan menggunakan metode *Problem Posing Learning* antara lain (1) kegiatan pembelajaran tidak terpusat pada guru, melainkan kepada siswa, (2) motivasi, tingkat pemahaman, dan prestasi siswa meningkat, (3) kegiatan membuat soal dapat menimbulkan dampak terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan

masalah, dan (4) metode ini dapat merangsang siswa untuk memunculkan ide yang kreatif, dan memahami soal sebagai latihan memecahkan masalah.

Kelemahan menggunakan metode *Problem Posing Learning* antara lain (1) persiapan yang dilakukan oleh guru lebih banyak, dan (2) waktu yang digunakan lebih banyak untuk membuat soal dan penyelesaiannya dari pada penyampaian materi.

c. Langkah-Langkah Metode *Problem Posing Learning*

Auerbach (Via Nixon, 2015) mengemukakan lima langkah sederhana dari metode *Problem Posing Learning*. *Problem posing* artinya mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan siswa membutuhkan awal dari langkah-langkah yang membantu mereka mendapatkan kepercayaan diri dan mendapatkan penghargaan atas kemampuan mereka berpikir kritis. Langkah-langkah *Problem Posing Learning* tersebut adalah sebagai berikut.

1) Mendeskripsikan Konten

Guru menunjukkan kode kepada siswa. Dalam *Problem Posing Learning*, kode merupakan aspek yang sangat penting. Kode harus berasal dari hal yang diperhatikan oleh siswa dan merupakan pengalaman yang penting di kehidupannya sehari-hari. Menurut Wallerstein (via Nixon, 2015), kode dapat berupa hal-hal yang diambil dari hal-hal yang dekat dengan kesehariannya misalnya cerita, atau artikel dari koran, majalah, selebaran, poster makanan, majalah sekolah, dan lain sebagainya. Kode juga dapat berupa gambar, slide, foto,

collages, foto berseri, atau gambar kartun. Setelah itu, guru mulai bertanya terkait kode tersebut.

2) Menetapkan Permasalahan

Pada langkah ini, siswa mencari dan menemukan isu atau permasalahan pada kode yang diberikan. Guru dapat mengulang pertanyaannya, dan siswa mengidentifikasi lebih dari satu masalah. Setelahnya, guru meminta siswa untuk memilih dan fokus terhadap satu masalah sebagai permasalahan awal dan menggunakan satu pertanyaan lain sebagai permasalahan berikutnya. Siswa mengidentifikasi kedua permasalahan tersebut sebagai suatu bagian dan sesuatu yang harus diberi perlakuan. Langkah ini berakhir sampai siswa memutuskan bekerja menggunakan dua pertanyaan secara bersamaan.

3) Mengatur Permasalahan

Pada langkah ini, guru menjadi fasilitator dari diskusi yang mengarahkan siswa membicarakan perasaan mereka tentang permasalahan tersebut dan pikiran mereka tentang permasalahan tersebut, sehingga siswa dapat mendalami permasalahan tersebut. Dalam diskusi, siswa dapat mengaitkan isu atau permasalahan pada kehidupannya.

4) Mendiskusikan Permasalahan

Fasilitator mengarahkan siswa untuk berdiskusi tentang penyebab permasalahan tersebut dan pengaruh dari permasalahan tersebut. Pada langkah ini, siswa mulai berpikir kritis dengan meninjau ulang apa yang menjadi kepercayaannya. Siswa akan berbagi tentang apa yang dia percayai serta membuka diri pada apa yang belum menjadi kepercayaannya.

5) Menemukan Alternatif untuk Permasalahan

Fasilitator melatih siswa untuk menyugestikan solusi yang mungkin untuk permasalahan tersebut dan berdiskusi tentang konsekuensi dari setiap tindakan. Selama diskusi, siswa akan sadar bahwa mereka memiliki jawaban atas permasalahan tersebut. Fasilitator memberikan dorongan kepada siswa untuk mencari beberapa alternatif penyelesaian hingga mereka sukses menemukan penyelesaian yang tepat.

Sementara itu, Elizabeth Quintero (via Huda, 2014:277) dalam pengajaran Bahasa Inggris mengemukakan langkah-langkah yang hampir sama dengan langkah-langkah di atas. Hanya saja, langkah-langkah tersebut dikelompokkan ke dalam tiga keterampilan. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1) Tahap *Listening: Hearing The Story*

Dalam tahap ini, guru memperkenalkan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Guru mencontohkan pengalaman historis dan sosialnya sendiri kepada siswa untuk mengajak siswa berpikir tentang peristiwa mereka sendiri di masa lalu. Selanjutnya, guru menceritakan kisalnya dengan menggunakan instrumen visual, audio, atau gambar.

2) Tahap *Dialogue: Telling The Story*

Selanjutnya guru menceritakan kisah pribadinya sambil menunjukkan empat gambar yang menggambarkan kisahnya secara kronologis. Guru meminta siswa menceritakan kembali kisah tersebut sesuai gambar tersebut.

3) Tahap *Action: Your Story Assignment*

Guru menginstruksi siswa untuk membagi cerita mereka ke dalam empat bagian kemudian melukiskan cerita mereka ke dalam gambar. Siswa menceritakan cerita tersebut kepada temannya lalu menuliskan kembali.

5. Media Berbasis *Adobe Flash CC* dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama

Kehadiran teks ulasan film/drama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah hal baru, meskipun pada dasarnya teks ulasan film/drama yang sering disebut review teks atau resensi ini bukan merupakan teks baru. Kompetensi memproduksi teks ulasan film/drama terdapat pada materi kelas XI SMA/SMK. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran teks ulasan film/drama masih terbatas dan guru masih kesulitan dalam menerapkan pola-pola pengajaran.

Media pembelajaran penting dalam proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran. Media juga dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa sehingga menimbulkan motivasi dan rangsangan untuk belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik baik saat proses pembelajaran di kelas maupun saat belajar mandiri (Arsyad, 2011:15).

Media berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama adalah media yang dikembangkan dengan aplikasi *Adobe Flash CC* dengan instruksi pembelajaran menggunakan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran

memproduksi teks ulasan film/drama. Aplikasi Adobe Flash CC merupakan sebuah aplikasi atau program multimedia yang didesain khusus untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Problem Posing Learning* adalah salah satu metode yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Dalam memproduksi teks ulasan film/drama, kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi film/drama yang ditonton sangat dibutuhkan.

Media akan dikemas dalam bentuk CD yang dapat dioperasikan secara mandiri ataupun kolektif. Media akan berisi petunjuk penggunaan, kompetensi yang akan dicapai, bahan ajar, glosarium yang berisi istilah-istilah, daftar pustaka, dan profil pengembang. Dalam bahan ajar, selain disajikan materi tentang film, drama, dan teks ulasan, juga dilengkapi dengan latihan dan evaluasi. Instruksi-instruksi dalam latihan memproduksi teks ulasan film/drama akan menggunakan metode *Problem Posing Learning* agar langkah-langkah yang ditempuh efektif dalam mencapai tujuan. Dengan pengembangan media untuk memproduksi teks ulasan film/drama ini, diharapkan proses belajar mengajar akan lebih efektif dan bermakna.

B. Penelitian yang Relevan

Anita Puspita Sari (2014) dalam sekripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berita Berbasis *Adobe Flash Cs5* dengan Teknik Latihan dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita untuk Siswa SMP” mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting

terlebih untuk pembelajaran menulis berita. Hal tersebut disebabkan oleh belum adanya media yang layak untuk menunjang pembelajaran menulis berita meskipun materi menulis berita bukan materi baru dan terdapat baik pada kurikulum KTSP maupun kurikulum 2013.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan oleh Anita Puspita Sari tersebut dinyatakan layak sebagai media pembelajaran di sekolah. Kelayakan ditentukan melalui penilaian terhadap aspek materi, isi, tampilan dan pemrograman media. Aspek materi pembelajaran berkategori “sangat baik” dengan tingkat kelayakan 86%. Aspek isi pembelajaran berkategori “sangat baik” dengan tingkat kelayakan 94%. Aspek tampilan media berkategori “baik” dengan tingkat kelayakan 74%. Sedangkan, aspek pemrograman media berkategori “sangat baik” dengan tingkat kelayakan 86%.

Penelitian yang dilakukan oleh Anita Puspita Sari ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan dari penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan dan objek yang diteliti yaitu media pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada variabel terikat dan variabel bebasnya. Variabel terikat pada penelitian Anita Puspita Sari adalah pembelajaran menulis berita, sedangkan variabel terikat dalam penelitian yang penulis lakukan adalah memproduksi teks ulasan film/drama. Variabel bebas pada penelitian Anita Puspita Sari adalah *Adobe Flash Cs5* sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan adalah *Adobe Flash CC*. Perbedaan selanjutnya adalah pada metode yang digunakan dalam penyampaian

materi. Penelitian yang dilakukan oleh Anita Puspita Sari menggunakan metode Latihan sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan metode *Problem Posing Learning*.

Ika Sri Wahyuni (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan dengan *Macroflash 8* untuk SMP”, mengungkapkan bahwa struktur kebahasaan tidak diberikan secara khusus dalam KTSP. Oleh sebab itu, Ika Sri Wahyuni mengembangkan produk berupa media pembelajaran pola kalimat yang terintegrasi pada pembelajaran keterampilan menulis laporan dengan *Macroflash 8* untuk SMP. Setelah diujicobakan, produk telah dinyatakan layak sebagai media bantu pembelajaran.

Berdasarkan penilaian ahli materi, kualitas intruksionalnya termasuk kategori “sangat layak” dengan tingkat kelayakan 91,667% dan kualitas isinya termasuk kategori “sangat layak” dengan tingkat kelayakan 87,5%. Berdasarkan ahli materi, baik dari aspek tampilan, pemrograman, dan instruksional termasuk kategori “sangat layak” dengan tingkat kelayakan masing-masing adalah 87,5%, 83,3%, dan 90%. Berdasarkan uji coba, kualitas intruksional, pemrograman, dan tampilan termasuk kategori “layak” dengan tingkat kelayakan masing-masing adalah 70,128%, 74,091%, dan 71,548%.

Penelitian yang dilakukan oleh Ika Sri Wahyuni ini relevan dengan penelitian yang penulis lakukan. Persamaan dari penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan dan objek yang diteliti, yaitu media pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada

variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian Ika Sri Wahyuni adalah pembelajaran pola kalimat, sedangkan variabel terikat penelitian yang penulis lakukan adalah pembelajaran menulis teks ulasan film/drama. Variabel bebas pada penelitian Ika Sri Wahyuni adalah *Macroflash 8*, sedangkan variabel bebas penelitian yang penulis lakukan adalah *Adobe Flash CC*.

Penelitian berikutnya yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian oleh Wiwit Ambarwati (2012) dengan judul “Implementasi Metode *Problem Posing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jogonalan Klaten Tahun Ajaran 2011/2012 ”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *problem posing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbandingan angket siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan sebesar 26,32% sehingga ada perubahan kategori dari tinggi ke sangat tinggi. (2) Metode *problem posing* juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan kenaikan jumlah siswa tuntas belajar sebesar 18,43% dan nilai rata-rata juga meningkat 75,58 menjadi 83,37.

Penelitian yang dilakukan oleh Wiwit Ambarwati ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan dari penelitian ini terletak pada variabel bebas yang merupakan metode pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Posing Learning*. Perbedaan penelitian terletak pada jenis penelitian dan variabel terikatnya. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Wiwit Ambarwati adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan yang dilakukan oleh penulis adalah jenis penelitian dan pengembangan. Variabel terikat pada penelitian Wiwit Ambarwati

adalah motivasi dan prestasi belajar, sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan adalah keterampilan memproduksi teks ulasan film/drama.

C. Kerangka Pikir

Permasalahan yang didapatkan di sekolah khususnya SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta adalah ketidakmampuan siswa dalam memproduksi teks ulasan film/drama. Ketidakmampuan tersebut utamanya adalah mengungkapkan kelebihan dan kekurangan dari film/drama yang ditonton. Ketidakmampuan tersebut dilatarbelakangi oleh siswa yang tidak terbiasa membaca, menulis, dan menyimak secara kritis. Sebagai upaya mengentaskan siswa dalam ketidakmampuan tersebut, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran yang harapannya mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman siswa tentang memproduksi teks ulasan film/drama sehingga siswa dapat menulis teks ulasan film/drama dengan kualitas yang baik.

Media yang dikembangkan dengan aplikasi *Adobe Flash CC* akan menciptakan animasi-animasi yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran. Media akan berisikan materi-materi serta latihan-latihan yang membantu siswa mendapatkan pengalaman-pengalaman dalam menilai film. Dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan juga dilengkapi dengan tes sebagai pengukur tingkat pemahaman siswa dalam materi. Fitur lainnya adalah glosarium yang akan membantu siswa menemukan makna kata yang sulit yang berkaitan dengan film/drama.

Sebagai landasan dari pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama, instruksi dalam media yang akan dikembangkan menggunakan metode *Problem Posing Learning*. Metode tersebut akan menjadi pengganti guru sebagai dialoger dalam pembelajaran. Selanjutnya, media yang dikembangkan akan dinilai dari aspek isi pembelajaran, penyampaian materi, tampilan, dan pemrograman oleh ahli dan akan diujicobakan kelayakannya di sekolah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

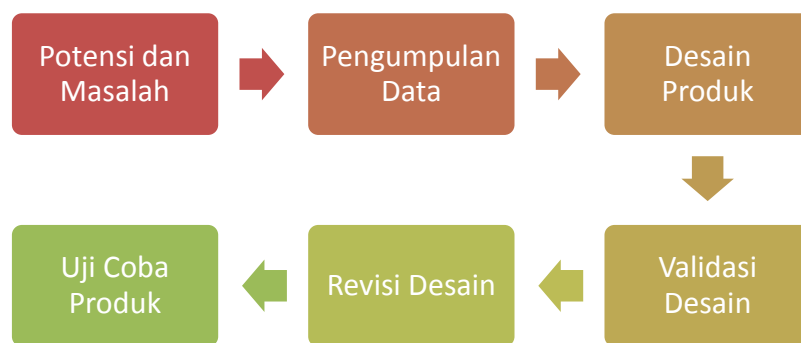
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Desain penelitian R&D mengarah pada kegiatan mencaritemukan kebaruan dan keunggulan dalam rangka meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan produktifitas. Menurut Sugiyono (2013), R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi untuk masyarakat luas.

Secara lebih spesifik, penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan produk baru berupa media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya memproduksi teks ulasan film/drama pada kelas XI SMA. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* yang akan dikemas dalam bentuk CD pembelajaran interaktif berbantuan seperangkat komputer. Media pembelajaran hasil dari penelitian pengembangan ini akan menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik secara mandiri maupun kolektif.

B. Prosedur Pengembangan

Secara umum, penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013) yang meliputi (1) potensi dan 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, dan (10) produksi massal.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut kemudian disederhanakan dengan hanya sampai pada langkah uji coba produk secara terbatas di sekolah. Alur pengembangan pada penelitian ini diilustrasikan pada gambar berikut.



Gambar 2: **Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)**

Keterangan:

1. Penelitian berangkat dari adanya potensi atau masalah yang diperoleh sendiri atau berasal dari laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

2. Setelah menemukan potensi atau masalah selanjutnya mengumpulkan data tentang potensi atau masalah tersebut. Data yang dikumpulkan akan menjadi bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut.
3. Desain produk diwujudkan dalam gambar atau bagan dan digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuat produk.
4. Validasi desain adalah proses untuk menilai kerasionalan rancangan produk dengan cara menghadirkan ahli untuk menilai produk rancangan tersebut sehingga diketahui kelemahan dan kekuatannya. Dalam penelitian ini, validasi akan dilakukan oleh seorang ahli media dan seorang ahli materi.
5. Revisi desain dilakukan setelah desain produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi demi memperbaiki kelemahan-kelemahan.
6. Setelah melalui revisi desain, produk diujicobakan pada kelompok terbatas untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk menunjang pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama. Maka, prosedur pengembangan dicukupkan pada uji coba produk secara terbatas untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan, bukan efektifitas.

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.

C. Uji Coba Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media maka akan terdapat beberapa evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Evaluasi tersebut digunakan untuk penyempurnaan produk sebelum uji coba produk di sekolah. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk untuk pembelajaran di sekolah yang akan dilakukan oleh guru dan siswa secara terbatas.

D. Subjek Coba

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. Dengan kata lain, subjek coba dari produk penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

E. Jenis Data

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. Data kemudian dianalisis menggunakan metode

deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh akan menjadi acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk.

F. Instrumen Pengumpulan Data

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 lembar validasi ahli media akan berisi aspek penilaian terhadap tampilan dan pemrograman. Aspek tampilan meliputi komposisi warna, animasi, musik, tombol, gambar, dan slide. Aspek pemrograman meliputi instruksional dan kualitas teknik penyajian.

Pada lembar validasi materi akan berisi aspek penilaian terhadap kualitas isi pembelajaran dan penyampaian materi. Aspek kualitas isi pembelajaran meliputi kompetensi, kelengkapan isi, kualitas materi, kualitas latihan, kualitas evaluasi, dan penggunaan bahasa. Aspek kualitas penyajian materi meliputi interaksional, tampilan, dan metode acuan yaitu metode *Problem Posing Learning*.

Pada lembar uji coba baik guru maupun siswa akan berisi empat aspek sekaligus yang meliputi aspek tampilan, pemrograman, isi pembelajaran, dan penyajian materi.

Pada instrumen penelitian ini, penilaian masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, dan Sangat Layak. Kemudian skala-skala tersebut diintegrasikan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, dan 4.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari dua tahap. Pertama, hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, guru Bahasa Indonesia, dan siswa dicari rata-rata empirisnya dengan rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} = Skor Rata-rata

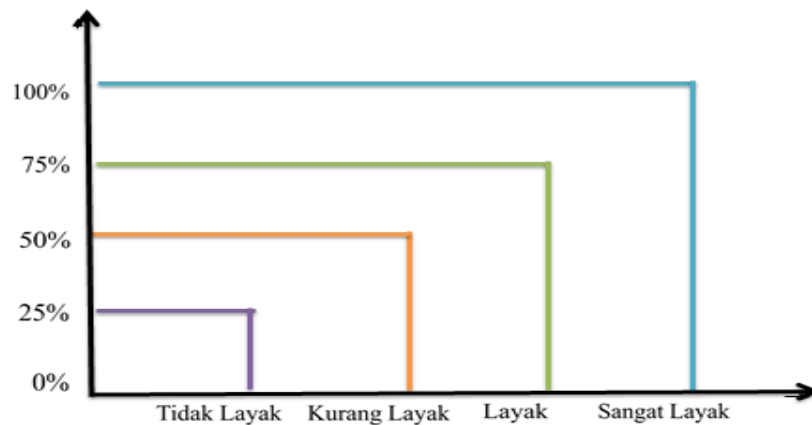
$\sum X$ = Jumlah Skor

n = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Kedua, untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase sebagai berikut.



Gambar 3: **Grafik Skala Likert**

Keterangan:

- | | | | |
|-----------|---|------|----------------|
| Angka 0% | - | 25% | = Tidak Layak |
| Angka 26% | - | 50% | = Kurang Layak |
| Angka 51% | - | 75% | = Layak |
| Angka 76% | - | 100% | = Sangat Layak |

H. Uji Validitas & Reliabilitas

Validitas produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini diuji dengan validitas konstruk (*construct validity*), validitas isi (*content validity*), dan validitas eksternal. Validitas konstruk dilakukan dengan menguji prototipe produk media pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* kepada ahli.

Pengujian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang dipilih berdasarkan bidangnya. Dalam penelitian dan pengembangan ini, ahli media adalah seorang profesional di bidang teknologi pendidikan dan ahli materi adalah profesional di bidang pembelajaran teks yang salah satunya adalah teks ulasan film/drama.

Validitas isi pada penelitian dan pengembangan ini dicapai melalui *expert judgment* oleh ahli berdasarkan penilaian dengan beberapa kali konsultasi dan revisi. Validitas eksternal adalah pengujian produk secara eksternal yaitu pada guru dan siswa yang sesuai dengan kompetensi dalam media yang dikembangkan. Sekolah yang akan menjadi subjek uji coba terhadap media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Lebih khususnya pada guru pengampu materi teks ulasan film/drama dan siswa kelas XI. Uji coba bersifat terbatas dengan mengikutsertakan hanya satu kelas siswa kelas XI.

Reliabilitas dalam pengembangan media yang dikembangkan ini adalah dengan mengujikan media pembelajaran secara berulang hingga produk dinyatakan layak oleh ahli materi dan media hingga dapat diujicobakan ke sekolah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Media Hasil Pengembangan

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.

2. Pengembangan Media

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada langkah-langkah metode *Research and Development* (R&D) yang dijelaskan oleh Sugiyono. Langkah-langkah yang dikemukakan Sugiyono tersebut terdiri dari sepuluh langkah mulai dari penemuan potensi dan masalah hingga produksi masal. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini dicukupkan hingga uji coba kelayakan produk.

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 kekritisannya 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.

3. Deskripsi Data Hasil Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk demi menentukan produk tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media.

a. Data Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator media dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah Bapak Deni Hardianto, M.Pd. selaku dosen sekaligus sekretaris jurusan di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi yang dilakukan ditinjau dari aspek tampilan dan pemrograman media. Validasi dilakukan dalam tiga tahap hingga media tersebut dinyatakan layak oleh validator untuk diujicobakan. Berikut ini adalah data hasil validasi oleh ahli media pada tahap 1, tahap 2, dan tahap 3.

Tabel 2: Hasil Validasi Aspek Tampilan oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1	Ketepatan pemilihan warna (<i>background</i>)	2	3	3
2	Kesesuaian warna tulisan dan <i>background</i>	2	3	4
3	Kemenarikan animasi	2	3	3
4	Kejelasan animasi	2	3	3
5	Ketepatan pemilihan warna teks	2	3	4
6	Kejelasan warna gambar	3	3	3
7	Ketepatan pemilihan music	3	3	3
8	Penempatan tombol	2	3	3
9	Konsistensi tombol	2	3	3
10	Ukuran tombol	3	3	4
11	Kejelasan gambar	3	3	3
12	Ketepatan ukuran gambar	3	3	3
13	Kualitas video	3	4	4
14	Ketepatan pemilihan jenis huruf	2	3	3
15	Ketepatan ukuran huruf	2	2	3
16	Tampilan desain slide	3	3	4
17	Komposisi tiap slide	2	3	4
Jumlah Skor		41	51	57
Rerata Skor		2,41	3	3,35

Tabel 3: Hasil Validasi Aspek Pemrograman oleh Ahli Media pada Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1	Tingkat interaktivitas siswa	2	3	4
2	Kemudahan berinteraksi dengan media	2	3	4
3	Kejelasan petunjuk penggunaan	2	3	4
4	Kejelasan struktur navigasi	2	2	4
5	Kemudahan menggunakan tombol	2	3	4
6	Pengaturan animasi	2	3	3
7	Pemberian umpan balik terhadap siswa	2	3	4
8	Efisiensi teks	2	2	3
9	Efisiensi penggunaan slide	2	3	3
Jumlah Skor		18	25	33
Rerata Skor		2	2,78	3,67

Berdasarkan validasi tahap 1 yang selesai dilakukan pada hari Rabu tanggal 3 Juni 2015, media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama memiliki beberapa saran revisi. Saran tersebut yaitu (1) petunjuk dan kompetensi dipisahkan dari menu utama, (2) glosarium diletakkan di akhir slide, (3) tambahkan rangkuman, (4) teks tiap slide terlalu banyak/penuh, (5) daftar pustaka dibuat lebih menarik, dan (6) intro terlalu lembut/*soft* dan masih banyak ruang kosong.

Setelah media direvisi sesuai saran pada validasi pertama, media selanjutnya diajukan kembali untuk validasi tahap kedua. Validasi media tahap kedua selesai dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 4 Agustus 2015. Berdasarkan hasil validasi tahap dua tersebut, media masih memiliki saran revisi. Saran tersebut diantaranya adalah (1) glosarium ditulis ulang agar lebih menarik, (2) bagian teks ulasan diperbaiki, dibuat lebih menarik, (3) latihan tahap 1 masuk ke

dalam bagian materi, (4) judul cukup sekali saja tidak perlu diulang, dan (5) teks/tulisan perlu divariasi untuk menambah daya tarik/penguat perhatian.

Validasi tahap ketiga yang dilakukan pada hari Jumat, 11 September 2015 menyatakan media tidak perlu direvisi lagi dan bisa dilanjutkan uji coba.

b. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator materi penelitian dan pengembangan ini adalah Ibu Esti Swatika Sari, M, Hum. selaku dosen pengampu pembelajaran sastra sekaligus sekretaris jurusan di jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan meninjau aspek kualitas isi materi dan kualitas penyajian materi. Validasi dilakukan sebanyak tiga tahap yaitu tahap 1, tahap 2, dan tahap 3. Berikut ini adalah data hasil validasi ahli materi tahap 1, tahap 2, dan tahap 3.

Tabel 4: Hasil Validasi Aspek Isi Pembelajaran oleh Ahli Materi pada Tahap 1, Tahap 2 dan Tahap 3

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1	Kejelasan rumusan kompetensi dasar	2	4	4
2	Kesesuaian kompetensi dengan isi pembelajaran	2	4	4
3	Ketersediaan petunjuk pembelajaran	2	4	4
4	Ketersediaan bahan ajar yang meliputi materi, latihan, evaluasi, dan refleksi	3	4	4
5	Ketersediaan glosarium	3	4	4
6	Ketersediaan daftar pustaka sebagai rujukan	2	3	4
7	Kebenaran isi dan konsep yang disajikan	2	4	4
8	Kedalaman materi yang disajikan	2	4	4
9	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi	2	4	4
10	Kejelasan materi tentang pemahaman teks ulasan film/drama	2	4	4
11	Kejelasan materi langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama	2	4	4
12	Pemberian motivasi pada siswa untuk memproduksi teks ulasan film/drama	3	4	4
13	Kesesuaian rumusan latihan dengan kompetensi	2	3	4
14	Kejelasan rumusan langkah-langkah latihan	2	2	4
15	Kecukupan latihan yang diberikan	2	4	4
16	Kecukupan pilihan film dan drama pada latihan	3	4	4
17	Kesesuaian soal evaluasi dengan kompetensi yang dicapai	2	4	4
18	Kecukupan evaluasi yang diberikan	2	4	4
19	Tingkat kesulitan soal evaluasi	2	4	4
20	Ketersediaan hasil dari evaluasi	2	4	4
21	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat intelektual siswa	3	3	4
22	Kejelasan pesan yang disampaikan	3	4	4
23	Kesesuaian kata dan kalimat yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia dan EYD	3	3	4
Jumlah Skor		53	86	92
Rerata Skor		2,3	3,74	4

Tabel 5: Data Hasil Validasi Aspek Penyajian Materi oleh Ahli Materi Tahap 1, Tahap 2 dan Tahap 3

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1	Kejelasan petunjuk belajar	2	3	4
2	Kemudahan memilih menu belajar	3	4	4
3	Keterpusatan pembelajaran pada siswa	3	4	4
4	Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan	2	4	4
5	Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi	2	4	4
6	Kelogisan sistematika penyajian materi	2	3	4
7	Kelogisan sistematika latihan dan evaluasi	2	4	4
8	Ketepatan penggunaan animasi	3	4	4
9	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>PPL</i>	2	3	3
10	Ketersediaan kode	3	4	4
11	Ketersediaan dan kecukupan contoh latihan (tahap <i>listening</i>) yang diberikan	3	4	4
12	Ketersediaan dan kecukupan pilihan pertanyaan yang dapat diajukan (tahap <i>dialogue</i>)	3	4	4
13	Ketersediaan dan kecukupan area kerja untuk memproduksi teks ulasan film/drama (tahap <i>action</i>)	2	4	4
Jumlah Skor		32	49	51
Rerata Skor		2,46	3,77	3,92

Validasi materi pertama selesai dilaksanakan pada Rabu tanggal 17 Juni 2015 dengan beberapa saran revisi. Saran revisi tersebut meliputi (1) media perlu diberi nama, (2) kompetensi dasar perlu ditinjau ulang dan disesuaikan dengan kurikulum 2013, (3) materi tentang definisi film dan drama perlu ditambah, (4) semua materi diberi referensi, (5) contoh teks ditambahkan langsung disampingnya, (6) ada klip yang mengganggu di awal video, (7) pertanyaan orientasi pada latihan tahap satu perlu ditinjau kembali, (8) pertanyaan-pertanyaan sebagai contoh perlu disesuaikan lagi dengan strukturnya, (9) evaluasi perlu

disesuaikan dengan kompetensi, dan (10) sebaiknya glosarium diletakkan di belakang.

Setelah materi direvisi sesuai saran, media kembali diajukan untuk validasi materi tahap kedua. Validasi materi tahap kedua selesai dilakukan pada hari Selasa tanggal 10 Agustus 2015 dengan masih terdapat beberapa saran revisi. Saran revisi tersebut meliputi (1) tampilan awal terlalu cepat, (2) rangkuman materi diletakkan di paling akhir, (3) untuk materi cara menilai drama nomor 3 perlu diperhatikan ‘clue’ yang memahamkan siswa, (4) tahap-tahap *Problem Posing Learning* lebih ditunjukkan dalam media, dan (5) sebaiknya untuk latihan tahap 1 pertanyaan dan teks dibuat sendiri.

Setelah dilakukan revisi kedua sesuai saran validasi kedua maka media kembali diajukan ke validasi tahap ketiga. Validasi tahap ketiga selesai pada hari Senin tanggal 14 September 2015 dan dinyatakan tidak perlu revisi lagi.

4. Deskripsi Data Uji Coba

a. Data Uji Coba Guru

Uji coba dilakukan guna memperoleh penilaian dan tanggapan dari subjek pembelajaran yaitu guru dan siswa. Uji coba dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang menjadi tempat ditemukannya permasalahan terhadap pembelajaran memproduksi film/drama pertama kali oleh peneliti. Uji coba dilaksanakan oleh guru yang mengampu kompetensi memproduksi teks ulasan yaitu guru kelas XI. Terdapat dua guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI yaitu Ibu Retno Sumirat, S.Pd. dan Ibu Drs. Subiyanti.

Uji coba yang dilakukan merupakan penilaian guru terhadap aspek isi pembelajaran, penyajian materi, tampilan, pemrograman. Berikut ini adalah data hasil uji coba guru.

Tabel 6: Data Hasil Uji Coba Aspek Isi Pembelajaran oleh Guru Pengampu

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	
		Guru 1	Guru 2
1	Kejelasan kompetensi dasar	3	4
2	Kejelasan petunjuk belajar	4	3
3	Kelengkapan isi pembelajaran	3	4
4	Kebenaran isi dan konsep pembelajaran	3	3
5	Kejelasan dan kedalaman teori	4	3
6	Kejelasan alur pembelajaran	3	3
7	Ketepatan langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama	3	3
8	Pemberian motivasi belajar	3	3
9	Kecukupan latihan dan evaluasi	3	3
10	Kesesuaian bahasa yang digunakan	3	3
Jumlah Skor		32	32
Rerata Skor		3,2	3,2

Tabel 7: Data Hasil Uji Coba Aspek Penyajian Materi oleh Guru Pengampu

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	
		Guru 1	Guru 2
1	Kejelasan petunjuk interaksional	3	3
2	Kelogisan sistematika materi penyajian	4	3
3	Kejelasan langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama	3	3
4	Kecukupan contoh	3	3
5	Kebermaknaan glosarium	4	3
Jumlah Skor		17	15
Rerata Skor		3,4	3

Tabel 8: **Data Hasil Uji Coba Aspek Tampilan Media oleh Guru Pengampu**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	
		Guru 1	Guru 2
1	Ketepatan pemilihan warna dan ukuran tulisan	3	4
2	Ketepatan warna background	3	4
3	Ketepatan musik yang digunakan	3	3
4	Ketepatan pemilihan animasi	3	3
Jumlah Skor		12	14
Rerata Skor		3	3,5

Tabel 9: **Data Hasil Uji Coba Aspek Pemrograman oleh Guru Pengampu**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	
		Guru 1	Guru 2
1	Kejelasan petunjuk	4	3
2	Tingkat interaktivitas media	3	3
3	Kemudahan berinteraksi	4	3
4	Kejelasan navigasi	4	3
5	Kejelasan umpan balik	3	3
6	Efisiensi penggunaan slide	3	3
Jumlah Skor		21	18
Rerata Skor		3,5	3

Uji coba guru 1 oleh Ibu Retno Sumirat, S.Pd. pada hari Senin tanggal 14 September 2015 selesai dilakukan dengan media dinyatakan layak tanpa revisi namun terdapat 1 catatan yang berbunyi “mengingat ada 5M, teori tidak sedetail yang terkesan mendikti siswa”. Uji coba guru 2 oleh Ibu Drs. Subiyanti pada hari Selasa tanggal 15 September 2015 selesai dilakukan dengan media dinyatakan layak tanpa revisi dan tidak terdapat catatan apapun.

Tabel 11: Data Hasil Uji Coba Aspek Isi Pembelajaran dan Penyajian Materi oleh Siswa (Lanjutan)

ASPEK	NOMOR SISWA											
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	
4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	
5	4	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	
6	4	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3	
7	3	3	2	4	3	3	2	4	3	2	3	
8	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	
9	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	
10	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
12	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	
13	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	
14	3	4	1	4	2	2	3	2	3	2	3	
15	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	
JUMLAH	53	52	45	53	39	40	44	42	45	43	45	
RERATA	3,53	3,47	3	3,53	2,6	2,67	2,93	2,8	3	2,87	3	
RERATA KESELURUHAN	3,07											

Keterangan aspek yang dinilai:

1. Kompetensi dasar
2. Petunjuk pembelajaran
3. Kelengkapan isi pembelajaran
4. Kejelasan penyampaian materi
5. Alur pembelajaran
6. Langkah-langkah pembelajaran
7. Motivasi siswa
8. Kecukupan latihan
9. Kecukupan evaluasi
10. Bahasa yang digunakan
11. Petunjuk kerja
12. Langkah-langkah memproduksi
13. Contoh teks
14. Pilihan film
15. Glosarium

Tabel 12: Data Hasil Uji Coba Tampilan dan Pemrograman oleh Siswa

ASPEK	NOMOR SISWA									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	3	2	3	2	4	4	1	4	3
2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4
3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	4
4	3	3	3	3	4	4	4	1	4	4
5	3	4	3	3	4	4	4	2	4	3
6	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3
7	3	4	2	3	3	4	4	2	4	3
8	3	4	2	3	3	4	3	1	3	3
JUMLAH	25	28	21	24	25	31	30	14	28	27
RERATA	3,12	3,5	2,62	3	3,12	3,87	3,75	1,75	3,5	3,37
RERATA KESELURUHAN	3,21									

Tabel 13: Data Hasil Uji Coba Tampilan dan Pemrograman oleh Siswa (Lanjutan)

ASPEK	NOMOR SISWA											
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	3	
2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	
3	3	4	4	4	2	3	3	2	4	2	3	
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	
5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	
6	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	
7	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	
8	3	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	
JUMLAH	28	31	29	30	23	23	24	24	29	21	24	
RERATA	3,5	3,87	3,62	3,75	2,87	2,87	3	3	3,62	2.62	3	
RERATA KESELURUHAN	3,21											

Keterangan aspek yang dinilai:

1. Pilihan warna dan ukuran tulisan
2. Warna background
3. Musik
4. Animasi
5. Petunjuk penggunaan
6. Tombol navigasi
7. Interaksional
8. Umpan balik

Uji coba siswa dilaksanakan pada hari Rabu, 30 September 2015 di jam pelajaran kelima dan keenam dan bertempat di ruang CBT SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Dari ke dua puluh satu lembar uji coba siswa hanya beberapa siswa yang membubuhkan komentar atau saran. Saran tersebut antara lain (1) untuk mengubah lagu dalam media menjadi lagu yang lebih enak, (2) untuk memperhatikan tata letak tulisan agar lebih menarik, (3) untuk lebih menambahkan gambar animasi, (4) untuk lebih variatif dalam memilih film, dan (5) untuk membuat background penutup yang lebih menarik.

Komentar atau kesan terhadap media antara lain (1) media sangat memotivasi, (2) media pembelajarannya sangat menyenangkan, dan (3) ingin melihat semua film yang disediakan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data validasi dilakukan dengan cara mengonversi data kuantitatif hasil validasi dan uji coba ke data kualitatif. Pengubahan data kuantitatif ke data kualitatif tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kualitas setiap aspek yang telah dievaluasi. Pengubahan jenis data dilakukan menggunakan skala Likert. Rentang kategori penilaian kualitas dimulai dari “kurang baik” sampai “sangat baik”. Selain itu, analisis juga dilakukan terhadap komentar dan saran yang diberikan di lembar evaluasi oleh validator.

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 14: Kategori Kualitas Aspek Tampilan dan Pemrograman Berdasarkan Validasi Ahli Media Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3

TAHAP	ASPEK YANG DINILAI	NILAI RATA-RATA	KATEGORI
1	Tampilan	2,41	Cukup baik
	Pemrograman	2	Cukup baik
	Jumlah rata-rata	2,2	Cukup baik
2	Tampilan	3	Baik
	Pemrograman	2,78	Cukup baik
	Jumlah rata-rata	2,89	Cukup baik
3	Tampilan	3,35	Baik
	Pemrograman	3,67	Baik
	Jumlah rata-rata	3,51	Baik

1) Analisis Aspek Tampilan Media

Berdasarkan data hasil validasi tahap 1 diperoleh skor rata-rata pada aspek tampilan media adalah 2,41 yang berkategori “cukup baik”. Perolehan skor tertinggi adalah 3 yang berkategori “baik” dan skor terendah adalah 2 yang berkategori “cukup baik”. Dari 17 aspek penilaian tampilan, 10 aspek mendapat skor 2 yang berkategori “cukup baik” dan 7 aspek mendapat skor 3 yang berkategori “baik”.

Pada validasi tahap 2, aspek tampilan media memperoleh skor rata-rata 3 yang berkategori “baik”. Perolehan skor tertinggi adalah 4 dengan kategori “sangat baik” dan skor terendah adalah 2 yang berkategori “cukup baik”. Dari 17 aspek penilaian tampilan, 15 aspek memperoleh skor 3 yang berkategori “baik”. Satu-satunya aspek tampilan yang masih memperoleh skor 2 yang berkategori

“cukup baik” adalah ketepatan ukuran huruf, sedangkan 1 aspek yang memperoleh skor 4 yang berkategori “sangat baik” adalah kualitas video.

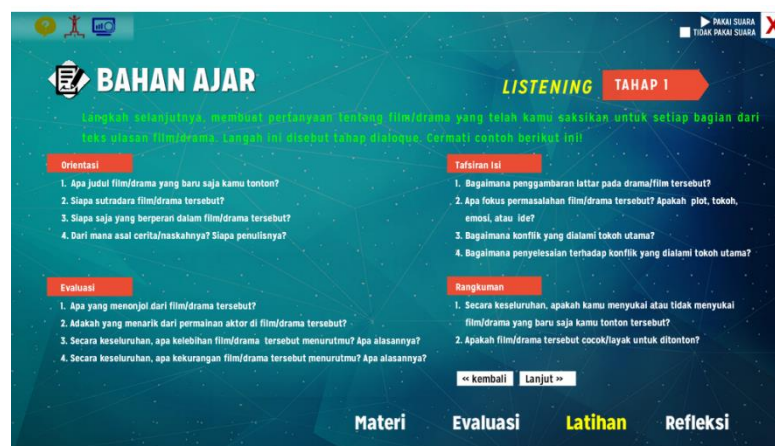
Pada hasil validasi tahap 3 skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,35 yang berkategori “baik”. Perolehan skor tertinggi adalah 4 yang berkategori “sangat baik” dan skor terendah adalah 3 yang berkategori “baik”. Dari 17 aspek penilaian tampilan, 6 aspek mendapat skor 4 yang berkategori “sangat baik” dan 13 aspek penilaian memperoleh skor 3 yang berkategori “baik”. Berikut ini adalah sebaran skor pada hasil validasi aspek tampilan tahap 3.

Tabel 15: Kategori Kualitas Aspek Tampilan Media Berdasarkan Validasi Tahap 3

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	KATEGORI
1	Ketepatan pemilihan warna (<i>background</i>)	3	Baik
2	Kesesuaian warna tulisan dan <i>background</i>	4	Sangat baik
3	Kemenarikan animasi	3	Baik
4	Kejelasan animasi	3	Baik
5	Ketepatan pemilihan warna teks	4	Sangat baik
6	Kejelasan warna gambar	3	Baik
7	Ketepatan pemilihan music	3	Baik
8	Penempatan tombol	3	Baik
9	Konsistensi tombol	3	Baik
10	Ukuran tombol	4	Sangat baik
11	Kejelasan gambar	3	Baik
12	Ketepatan ukuran gambar	3	Baik
13	Kualitas video	4	Sngat baik
14	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3	Baik
15	Ketepatan ukuran huruf	3	Baik
16	Tampilan desain slide	4	Sangat baik
17	Komposisi tiap slide	4	Sangat baik
Rerata Skor		3,35	Baik

Kesesuaian warna tulisan dengan *background* adalah salah satu aspek yang mendapat kategori “sangat baik” dari keseluruhan aspek tampilan media. *Background* yang digunakan pada media ini antara lain gradasi warna untuk

halaman utama dan intro, rasi bintang dengan warna biru tua untuk isi media, dan merah untuk daftar pustaka, profil, serta penutup. Warna untuk teks yang banyak digunakan dalam media ini adalah putih dan warna lain yang juga sering digunakan adalah kuning dan hijau.



Gambar 4 : Tampilan salah satu slide yang menggunakan warna putih, kuning, dan hijau

2) Analisis Aspek Pemrograman

Berdasarkan hasil validasi tahap 1, skor rata-rata aspek pemrograman adalah 2 dengan kategori “cukup baik”. Aspek penilaian untuk tampilan media sejumlah 9 aspek penilaian dan semuanya mendapat skor 2 dengan kategori “cukup baik”.

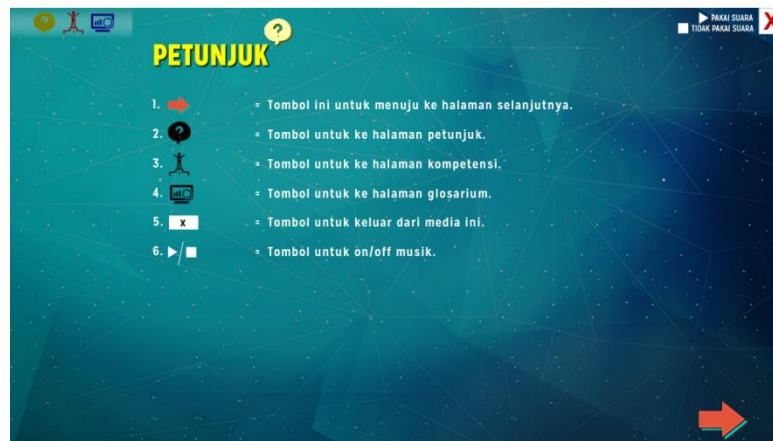
Pada hasil validasi tahap 2, skor tertinggi adalah 3 yang berkategori “baik” dan skor terendah adalah 2 yang berkategori “cukup baik”. Dari sembilan aspek penilaian, semua aspek telah mendapat skor 3 yang berkategori “baik” kecuali aspek kejelasan struktur navigasi dan efisiensi teks yang masih memperoleh skor 2 yang berkategori “cukup baik”.

Pada hasil validasi tahap 3, skor tertinggi yang diperoleh adalah 4 yang berkategori “sangat baik”, sedangkan skor terendah adalah 3 yang berkategori “cukup baik”. Dari sembilan aspek penilaian pemrograman, 6 aspek telah memperoleh skor 4 yang berkategori “sangat baik” kecuali aspek pengaturan animasi, efisiensi teks, dan efisiensi penggunaan slide yang masih berskor 3 dengan kategori “baik”. Berikut ini adalah sebaran skor pada hasil validasi pemrograman pada tahap 3.

Tabel 16: Kategori Kualitas Aspek Pemrograman Media Berdasarkan Validasi Tahap 3

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	KATEGORI
1	Tingkat interaktivitas siswa	4	Sangat baik
2	Kemudahan berinteraksi dengan media	4	Sangat baik
3	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Sangat baik
4	Kejelasan struktur navigasi	4	Sangat baik
5	Kemudahan menggunakan tombol	4	Sangat baik
6	Pengaturan animasi	3	Baik
7	Pemberian umpan balik terhadap siswa	4	Sangat baik
8	Efisiensi teks	3	Baik
9	Efisiensi penggunaan slide	3	Baik
Rerata Skor		3,67	Baik

Kejelasan petunjuk penggunaan adalah salah satu aspek yang mendapat kategori “sangat baik” dari keseluruhan aspek pemrograman. Menu petunjuk berisi tombol-tombol yang digunakan pada media ini beserta fungsinya.



Gambar 5: Tampilan menu petunjuk

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 17: **Kategori Kualitas Isi Pembelajaran dan Penyajian Materi Berdasarkan Validasi Ahli Materi Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3**

TAHAP	ASPEK YANG DINILAI	NILAI RATA-RATA	KATEGORI
1	Isi pembelajaran	2,3	Cukup baik
	Penyajian	2,46	Cukup baik
	Rata-rata keseluruhan	2,38	Cukup baik
2	Isi pembelajaran	3,74	Baik
	Penyajian	3,77	Baik
	Rata-rata keseluruhan	3,75	Baik
3	Isi pembelajaran	4	Sangat Baik
	Penyajian	3,92	Baik
	Jumlah rata-rata	3,96	Baik

1) Analisis Aspek Kualitas Isi

Berdasarkan data hasil validasi tahap 1, aspek isi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 2,3 yang berkategori “cukup baik”. Perolehan skor tertinggi adalah 3 yang berkategori “baik” dan skor terendah adalah 2 yang berkategori “cukup baik”. Dari 23 aspek penilaian isi pembelajaran, 16 aspek mendapat skor 2 yang berkategori “cukup baik” dan 7 aspek mendapat skor 3 yang berkategori “baik”.

Pada validasi tahap 2, aspek isi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,74 yang berkategori “baik”. Perolehan skor tertinggi adalah 4 yang bertegori “sangat baik” dan skor terendah adalah 2 yang berkategori “cukup baik”. Dari 23 aspek penilaian isi pembelajaran, 4 aspek mendapat skor 3 yang berkategori “baik”, 18 aspek mendapat skor 4 yang berkategori “sangat baik”, dan 1 aspek masih mendapat skor 2 yang berkategori “cukup baik”. Aspek yang masih berkategori “cukup baik” tersebut adalah kejelasan rumusan langkah-langkah latihan.

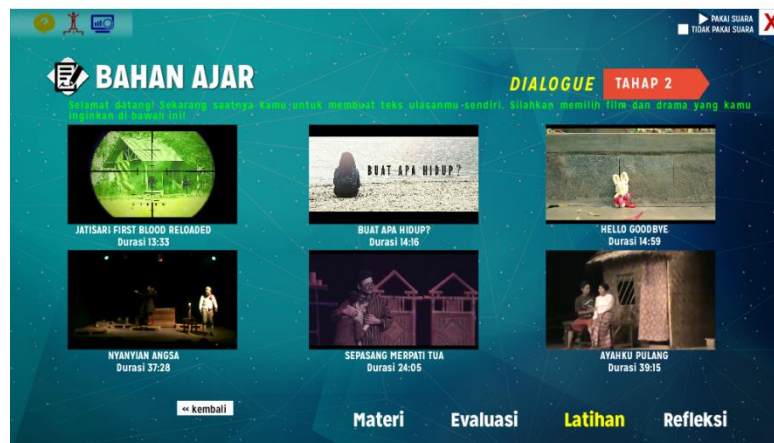
Pada hasil validasi tahap 3 skor rata-rata yang diperoleh adalah 4 dengan kategori “sangat baik”. Semua aspek isi pembelajaran mendapatkan skor 4 dengankategori “sangat baik”. Berikut ini adalah sebaran skor pada hasil validasi aspek isi pembelajaran tahap 3.

Tabel 18: Kategori Kualitas Aspek Isi Pembelajaran Berdasarkan Validasi Tahap 3

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	KATEGORI
1	Kejelasan rumusan kompetensi dasar	4	Sangat Baik
2	Kesesuaian kompetensi dengan isi pembelajaran	4	Sangat Baik
3	Ketersediaan petunjuk pembelajaran	4	Sangat Baik
4	Ketersediaan bahan ajar yang meliputi materi, latihan, evaluasi, dan refleksi	4	Sangat Baik
5	Ketersediaan glosarium	4	Sangat Baik
6	Ketersediaan daftar pustaka sebagai rujukan	4	Sangat Baik
7	Kebenaran isi dan konsep yang disajikan	4	Sangat Baik
8	Kedalaman materi yang disajikan	4	Sangat Baik
9	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi	4	Sangat Baik
10	Kejelasan materi tentang pemahaman teks ulasan film/drama	4	Sangat Baik
11	Kejelasan materi langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama	4	Sangat Baik
12	Pemberian motivasi pada siswa untuk memproduksi teks ulasan film/drama	4	Sangat Baik
13	Kesesuaian rumusan latihan dengan kompetensi	4	Sangat Baik
14	Kejelasan rumusan langkah-langkah latihan	4	Sangat Baik
15	Kecukupan latihan yang diberikan	4	Sangat Baik
16	Kecukupan pilihan film dan drama pada latihan	4	Sangat Baik
17	Kesesuaian soal evaluasi dengan kompetensi yang dicapai	4	Sangat Baik
18	Kecukupan evaluasi yang diberikan	4	Sangat Baik
19	Tingkat kesulitan soal evaluasi	4	Sangat Baik
20	Ketersediaan hasil dari evaluasi	4	Sangat Baik
21	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat intelektual siswa	4	Sangat Baik
22	Kejelasan pesan yang disampaikan	4	Sangat Baik
23	Kesesuaian kata dan kalimat yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia dan EYD	4	Sangat Baik
Rerata Skor		4	Sangat Baik

Salah satu aspek yang dinilai terkait isi pembelajaran adalah kecukupan film dan drama dalam proses latihan memproduksi teks ulasan film/drama. Aspek tersebut termasuk salah satu aspek yang mendapatkan kategori “sangat baik”. Ada enam pilihan yang disajikan dalam media ini. Enam pilihan tersebut meliputi tiga film dan tiga drama beserta durasi tayangnya. Ketiga film yang dapat dipilih

antara lain Jatisari *First Blood Reloaded*, Buat Apa Hidup, dan *Hello Goodbye*. Ketiga drama yang dapat dipilih antara lain Nyanyian Ansa, Sepasang Merpati Tua, dan Ayahku Pulang.



Gambar 6 : Tampilan pilihan film dan drama pada tahap *dialogue*

2) Analisis Aspek Kualitas Penyajian

Berdasarkan data hasil validasi tahap 1, aspek penyajian materi memperoleh skor rata-rata 2,46 yang berkategori “cukup baik”. Perolehan skor tertinggi adalah 3 yang berkategori “baik” dan skor terendah adalah 2 yang berkategori “cukup baik”. Dari 13 aspek penilaian penyajian materi, 7 aspek mendapat skor 2 yang berkategori “cukup baik” dan 6 aspek mendapat skor 3 yang berkategori “baik”.

Pada validasi tahap 2, aspek penyajian materi memperoleh skor rata-rata 3,77 yang berkategori “baik”. Perolehan skor tertinggi adalah 4 yang berkategori “sangat baik” dan skor terendah adalah 3 yang berkategori “baik”. Dari 13 aspek

penilaian penyajian materi, 3 aspek mendapat skor 3 yang berkategori “baik”, 10 aspek mendapat skor 4 yang berkategori “sangat baik”.

Pada hasil validasi tahap 3 skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,92 yang berkategori “baik”. Semua aspek penyajian materi mendapatkan skor 4 yang berkategori “sangat baik” kecuali aspek kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan metode PPL yang masih mendapat skor 3 yang berkategori “baik”. Berikut ini adalah sebaran skor pada hasil validasi aspek penyajian materi pada tahap 3.

Tabel 19: **Kategori Kualitas Aspek Penyajian Materi Berdasarkan Validasi Tahap 3**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	KATEGORI
1	Kejelasan petunjuk belajar	4	Sangat Baik
2	Kemudahan memilih menu belajar	4	Sangat Baik
3	Keterpusatan pembelajaran pada siswa	4	Sangat Baik
4	Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan	4	Sangat Baik
5	Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi	4	Sangat Baik
6	Kelogisan sistematika penyajian materi	4	Sangat Baik
7	Kelogisan sistematika latihan dan evaluasi	4	Sangat Baik
8	Ketepatan penggunaan animasi	4	Sangat Baik
9	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>PPL</i>	3	Baik
10	Ketersediaan kode (berupa pilihan film untuk disimak)	4	Sangat Baik
11	Ketersediaan dan kecukupan contoh latihan (tahap <i>listening</i>) yang diberikan	4	Sangat Baik
12	Ketersediaan dan kecukupan pilihan pertanyaan yang dapat diajukan (tahap <i>dialogue</i>)	4	Sangat Baik
13	Ketersediaan dan kecukupan area kerja untuk memproduksi teks ulasan film/drama (tahap <i>action</i>)	4	Sangat Baik
Rerata Skor		3,92	Baik

Sesi akhir tahap latihan adalah tahap *action* atau tahap memproduksi teks ulasan film/drama berdasarkan film dan drama yang telah disimak di tahap sebelumnya. Ketersediaan area kerja untuk memproduksi teks ulasan film/drama juga menjadi salah satu aspek yang dinilai terkait penyajian materi. Dalam Slide yang berupa area kerja tersebut terdapat bagian untuk mengisi identitas siswa, judul teks yang akan dibuat dan teks ulasan film/drama yang akan dibuat. Selain itu, area kerja tersebut juga dilengkapi identitas media dan kolom skor yang dapat diisi oleh guru ketika lembar kerja dicetak.

The screenshot shows a software interface for the 'ACTION' stage. At the top left, there is a small orange box with text: 'MENGISI KOTAK INI DENGAN JAWABAN PERTANYAAN YANG DIBERIKAN PADA TAHAP REFLEKSI'. To its right, the word 'ACTION' is displayed in green. Further right is a red button labeled 'TAHAP 3' with a right-pointing arrow. Below this button is a tip: 'Tips : Klik File - Print'. In the center, there is a text prompt 'Ketik Judulmu di sini' with a sub-prompt 'Ketik Nama Kamu di sini'. Below this is a large rectangular text area with a dashed red border, containing the prompt 'Uraian jawaban disini'. At the bottom center, there is a label 'SKOR :'. At the bottom left, there is a red arrow pointing left. At the bottom right, there is a red button labeled 'REFLEKSI'.

Gambar 7 : Tampilan area kerja pada tahap *action*

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian kelayakan dilakukan pada setiap aspek penilaian baik media maupun materi. Perhitungan tingkat kelayakan dilakukan dengan mengonversikan data kuantitatif berupa rata-rata skor menjadi data kualitatif. Skor rata-rata tersebut diubah menjadi bentuk persentase dengan cara membagi data tersebut dengan skor rata-rata maksimal lalu dikalikan 100%. Suatu aspek dinyatakan layak jika nilai rata-rata hasil validasi berkisar antara 51%-100%.

Tabel 20: **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 Tampilan

Evaluasi aspek kelayakan tampilan dilakukan oleh ahli media. Terlihat pada tabel 20 bahwa evaluasi aspek tampilan menghasilkan skor akhir 3,35 dengan tingkat kelayakan 83,75% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, aspek tampilan pada media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama yang dikembangkan layak untuk digunakan.

b. Analisis Kelayakan Pemrograman

Evaluasi aspek kelayakan pemrograman dilakukan oleh ahli media. Terlihat pada tabel 20 bahwa 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.

c. Analisis Kelayakan Isi Pembelajaran

Evaluasi aspek kelayakan isi pembelajaran dilakukan oleh ahli materi. Terlihat pada tabel 20 bahwa evaluasi aspek isi pembelajaran menghasilkan skor akhir 4 dengan tingkat kelayakan 100% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, aspek isi pembelajaran pada media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama yang dikembangkan layak untuk digunakan.

d. Analisis Kelayakan Penyajian Materi

Evaluasi aspek kelayakan penyajian materi dilakukan oleh ahli materi. Terlihat pada tabel 20 bahwa evaluasi aspek kelayakan penyajian materi menghasilkan skor akhir 3,92 dengan tingkat kelayakan 98% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, aspek penyajian materi pada media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama yang dikembangkan layak untuk digunakan.

3. Revisi Produk

Revisi produk merupakan salah satu prosedur dalam pengembangan. Revisi produk dilakukan guna perbaikan dan atau penyempurnaan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

a. Revisi Ahli Media

Selama proses validasi media baik pada tahap 1, tahap 2, maupun tahap 3 terdapat beberapa catatan dari validator media mengenai perlunya revisi untuk beberapa aspek di dalam media. Revisi dilakukan baik pada aspek tampilan maupun pemrograman. Berikut adalah revisi yang dilakukan selama validasi media.

Pertama, pemindahan menu petunjuk dan kompetensi dari menu utama. Hal tersebut karena menu-menu tersebut adalah menu wajib baca yang seharusnya tidak menjadi pilihan. Sebelum direvisi, setelah intro akan masuk ke pilihan menu

utama. Menu utama termasuk petunjuk, kompetensi, dan glosarium. Setelah direvisi, menu petunjuk, kompetensi, dan glosarium akan muncul bergantian secara otomatis setelah mengklik tombol lanjut dengan tidak dipilih lebih dahulu. Menu petunjuk, kompetensi, dan glosarium selanjutnya akan terletak di pojok atas sebelah kiri. Hal tersebut agar siswa dapat melihat kembali kapan pun dibutuhkan.

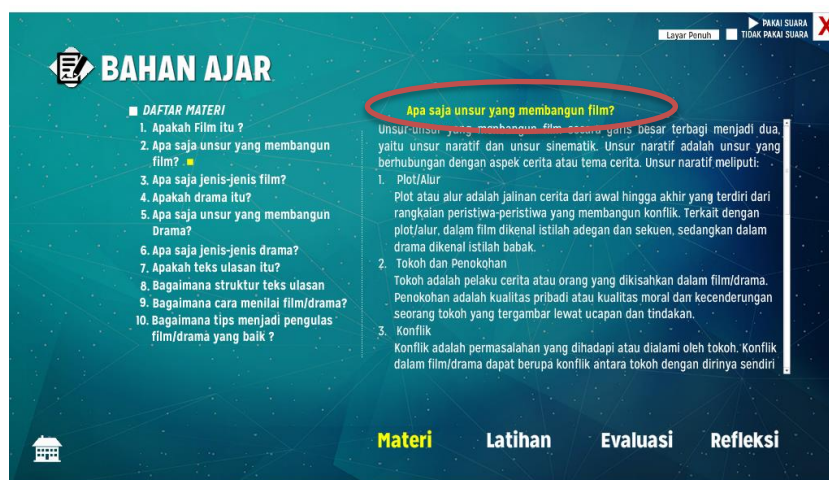


Gambar 8: Letak petunjuk dan kompetensi sebelum revisi



Gambar 9: Letak petunjuk dan kompetensi setelah direvisi

Kedua adalah melakukan pengurangan teks, modifikasi teks dalam slide, dan penambahan rangkuman. Pengurangan teks dilakukan karena jumlah teks per slide terlalu banyak. Modifikasi teks dalam slide dilakukan untuk menyiasati jumlah teks yang masih banyak meskipun setelah dilakukan pengurangan. Dapat dilihat dalam gambar bahwa modifikasi dilakukan dengan menyembunyikan teks. Selain itu, dilakukan penghilangan sub judul untuk materi (lingkaran merah pada gambar 10) untuk mengurangi pengulangan.



Gambar 10: Tampilan teks dalam slide materi sebelum direvisi



Gambar 11: Tampilan teks dalam slide setelah direvisi

Ketiga, perubahan tampilan intro yang terlalu soft menjadi lebih menarik dan penambahan nama media. Media dalam penelitian dan pengembangan ini diberi nama SiTUFID yang merupakan akronim dari Produksi Teks Ulasan Film dan Drama. Dalam tampilan intro sebelum direvisi sangat banyak ruang kosong. Selain tidak banyak teks pada halaman intro, ukuran dan bentuk font juga kecil. Perubahan dilakukan dengan menambah animasi dan mengubah ukuran, bentuk font, dan warna pada teks.



Gambar 12: **Tampilan intro sebelum direvisi**



Gambar 13: **Tampilan intro setelah direvisi dan diberi 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. Hal tersebut dilakukan untuk menyesuaikan dengan konsep yang baru, sama halnya dengan dipisahkannya petunjuk, kompetensi, dan glosarium dari menu utama. Pengubahan tampilan daftar pustaka dilakukan dengan mengubah warna background dan mengubah teks dari rata kiri ke rata tengah. Selanjutnya, slide yang berisi daftar pustaka dan profil ditampilkan berjalan di akhir media sebagai penutup.

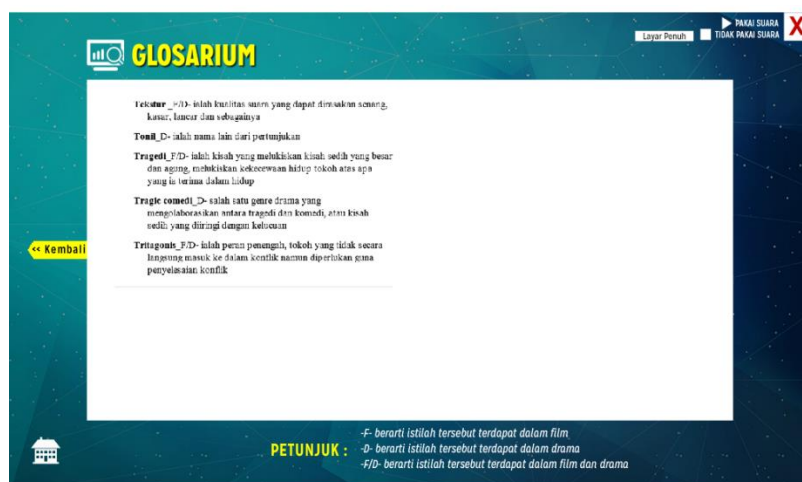


Gambar 14: Tampilan daftar pustaka sebelum direvisi

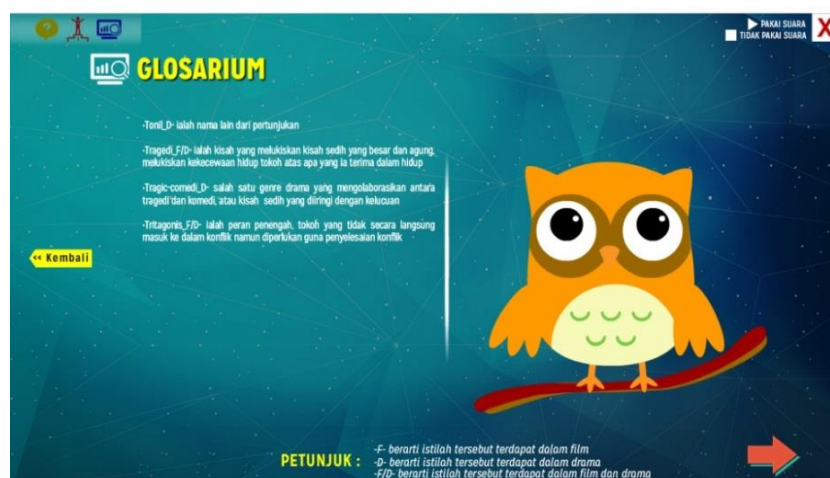


Gambar 15: Tampilan daftar pustaka setelah direvisi

Kelima, pengubahan tampilan glosarium dan penambahan gambar untuk mengisi ruang kosong. Sebelum direvisi, teks glosarium berada pada background tambahan berwarna putih dan terdapat ruang kosong yang cukup lebar di bagian akhir glosarium. Pengubahan dilakukan dengan menghilangkan background putih tersebut dan menambahkan animasi berupa burung hantu. Penghilangan background bertujuan untuk mengurangi kontras teks dengan background sehingga akan lebih nyaman dibaca.

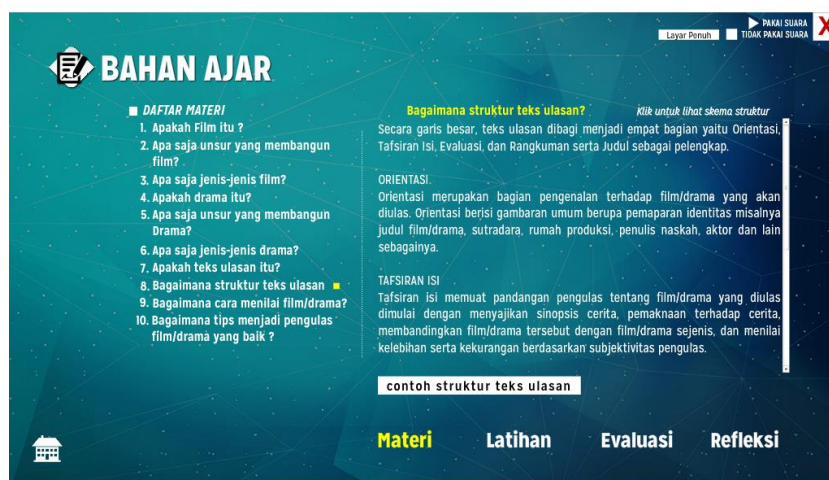


Gambar 16: Tampilan glosarium sebelum direvisi



Gambar 17: Tampilan glosarium setelah direvisi

Keenam, pengubahan tampilan slide struktur teks ulasan agar lebih menarik. Sebelum direvisi, tampilan materi struktur teks hanya berupa uraian teks yang panjang sehingga terdapat *scroll* untuk dapat melihat teks sampai akhir. Pengubahan dilakukan dengan memasukkan gambar untuk mengilustrasikan struktur teks ulasan dan menyembunyikan teks. Pengilustrasian dan penyembunyian teks selain bertujuan agar tampilan lebih menarik juga untuk mengefisienkan slide.



Gambar 18: Tampilan slide struktur teks ulasan sebelum direvisi



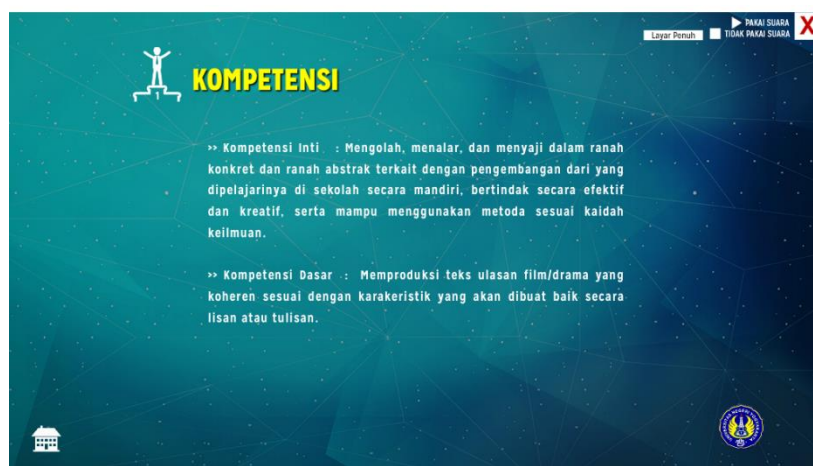
Gambar 19: Tampilan slide struktur teks ulasan setelah direvisi

a. Revisi Ahli Materi

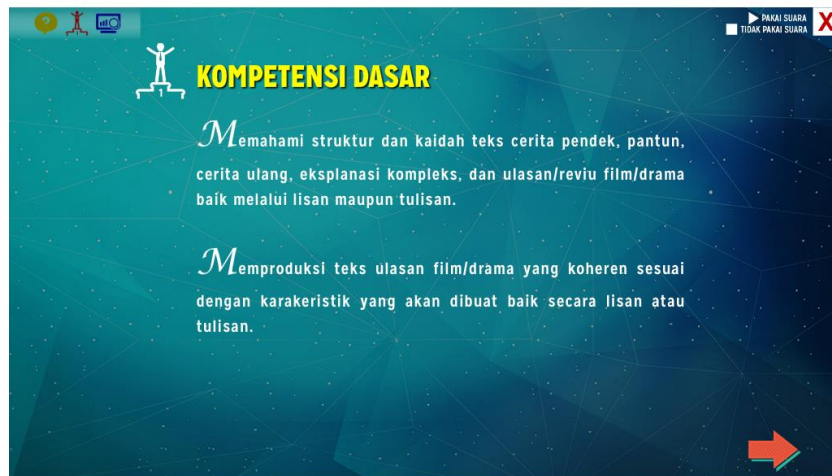
Selama proses validasi materi baik pada tahap 1, tahap 2, maupun tahap 3 terdapat beberapa catatan dari validator mengenai perlunya revisi di beberapa aspek. Berikut adalah revisi yang dilakukan selama validasi materi.

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. Mulanya, kompetensi dasar yang dicantumkan dalam media hanya satu yaitu memproduksi teks ulasan film/drama. Selanjutnya kompetensi pemahaman terhadap teks ulasan film/drama juga ditambahkan. Perubahan tersebut tampak pada slide berikut.

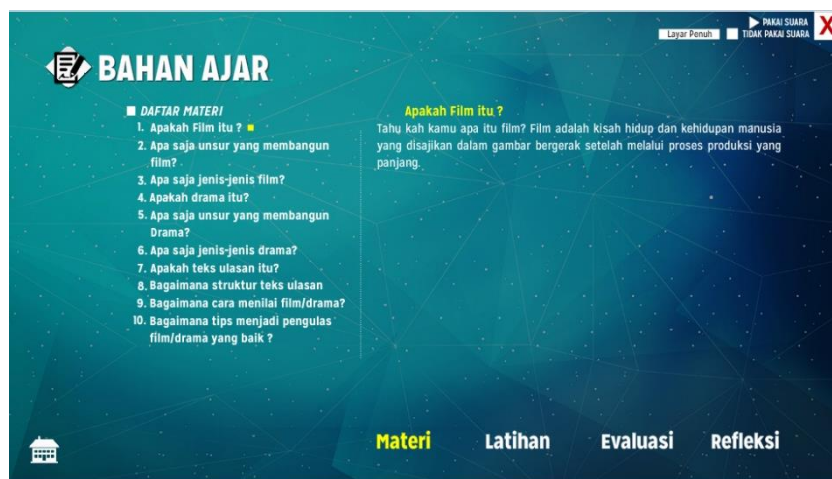


Gambar 20: Tampilan isi kompetensi sebelum direvisi



Gambar 21: Tampilan isi kompetensi setelah direvisi

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.



Gambar 22: Tampilan isi slide pengertian film sebelum direvisi



Gambar 23: Tampilan isi slide pengertian film dan drama setelah direvisi

Keempat, pengubahan nama pada tahapan latihan sesuai dengan nama tahapan pada metode *Problem Posing Learning*. Tahapan dalam metode *Problem Posing Learning* meliputi *Listening*, *Dialogue*, dan *Action*. Sebelum direvisi, tahapan latihan diberi nama Tahap 1 Latihan dan Tahap 2 Latihan. Tahap 1 Latihan berisi percontohan, Tahap 2 Latihan berisi proses menyimak, membuat pertanyaan, dan membuat teks ulasan film dan drama. Setelah dilakukan direvisi, Tahap 1 Latihan ganti nama menjadi Tahap 1 *Listening*. Tahap 2 Latihan dibagi menjadi dua yaitu Tahap 2 *Dialogue* dan Tahap 3 *Action*.



Gambar 24: Tampilan penamaan pada tahapan latihan sebelum direvisi

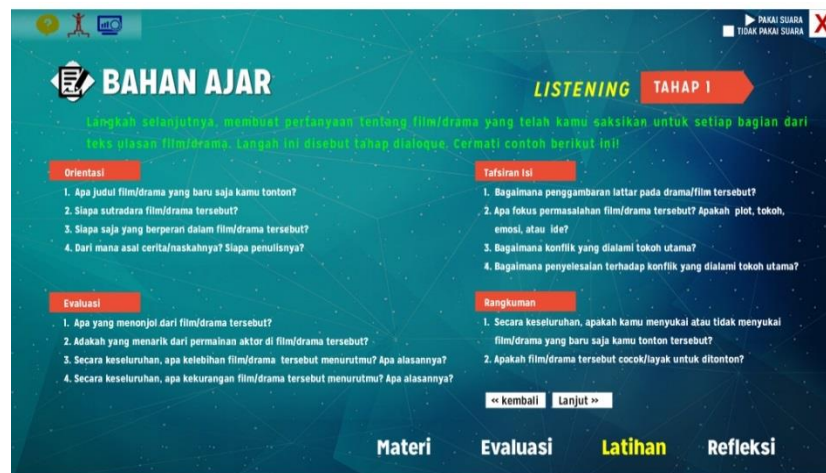


Gambar 25: Tampilan penamaan pada tahapan latihan setelah direvisi

Kelima, penyesuaian video, pertanyaan dan teks ulasan untuk tahap *Listening*. Penyesuaian dilakukan dengan cara mengganti video film, membuat pertanyaan-pertanyaan baru, dan membuat teks ulasan film/drama dari video dan pertanyaan tersebut. Sebelum dimasukkan ke dalam media pembelajaran, pertanyaan dan teks telah disetujui oleh ahli materi. Video yang digunakan adalah film pendek berjudul “Gadis di Ruang Tunggu” dan teks yang berhasil dibuat diberi judul “Belajar Syukur dari Gadis di Ruang Tunggu”.



Gambar 26: Tampilan isi pertanyaan pada tahap 1 latihan sebelum direvisi



Gambar 27: Tampilan isi pertanyaan pada tahap 1 latihan setelah direvisi

4. Pelaksanaan Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat menjadi alternatif pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama yang dirasa sukar. Media yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media berbasis *Adobe Flash CC* dengan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama di kelas XI SMA. Tujuan khusus penggunaan media ini adalah agar siswa dapat belajar baik secara kolektif dan mandiri dalam berlatih memproduksi teks ulasan film/drama. Selain itu, harapannya dengan media ini siswa dapat meningkatkan kekritisannya dalam menilai film dan drama karena menilai film adalah kunci dari teks ulasan film/drama.

Setelah dilaksanakannya tahap validasi dan revisi, produk siap untuk diujicobakan ke sekolah. Uji coba di sekolah dilakukan oleh guru pengampu dan siswa kelas XI. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan tanggapan dari guru dan siswa selaku calon pengguna yang sesungguhnya.

a. Uji Coba Guru

1) Deskripsi Kegiatan

Uji coba dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan beberapa alasan yang antara lain lokasi sekolah berada di tengah kota dan ketersediaan perangkat komputer yang memadai. Uji coba guru dilakukan oleh guru pengampu kelas XI yang mana kompetensi memproduksi teks ulasan film/drama ada di dalamnya.

Penilaian oleh Ibu Restno Sumirat, S.Pd. dilaksanakan langsung di tempat dengan cara menyimak dan mengoperasikan bersama dengan peneliti. Proses penilaian dilakukan sembari berdiskusi dan tanya jawab. Berdasarkan hasil diskusi tersebut ada dua hal yang dibahas. Hal pertama adalah banyaknya materi yang disampaikan dalam media sehingga terkesan mendeckti siswa. Padahal dalam pelaksanaan kurikulum 2013 siswa diminta aktif untuk mencari temuan apa yang harus dia pelajari. Sehingga materi yang disampaikan tidak perlu terlalu mendetail.

Kedua adalah kompetensi dalam media yang meloncat. Kompetensi dasar memproduksi teks ulasan tidak seharusnya berpasangan dengan kompetensi memahami karena akan terkesan meloncat. Namun, untuk hal itu Ibu Retno telah

menemukan solusi yaitu dengan memanfaatkan media di sesi yang terpisah atau tidak sekali jalan atau berurutan. Sementara itu, untuk banyaknya materi belum menemui solusi sehingga dicantumkan ke dalam komentar di lembar uji coba guru.

Uji coba produk oleh Ibu Drs. Subiyanti tidak dapat dilaksanakan secara langsung karena keterbatasan waktu beliau. Berkas yang berisi keping DVD media pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama dan lembar evaluasi dibawa pulang dan dikembalikan esok harinya pada tanggal 15 September 2015. Berdasarkan hasil di lembar jawab tersebut tidak ditemukan komentar, kritik, maupun saran. Ketika dikonfirmasi oleh peneliti, Ibu Subiyanti menyatakan bahwa media pembelajaran memproduksi teks ulasan film/drama sudah bagus dan tidak perlu direvisi.

2) Analisis Data dan Kelayakan

Tabel 21: 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	3,3	82,5%	Sangat Layak
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	3,17	79,37%	Sangat Layak

a) Analisis Data dan Kelayakan Media Berdasarkan Guru 1

Guru 1 yang beridentitas Ibu Retno Sumirat, S.Pd 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”. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran.

b) Analisis Data dan Kelayakan Media Berdasarkan Guru 2

Guru 2 yang beridentitas Ibu Drs. Subiyanti 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”. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa

media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran.

b. Uji Coba Siswa

1) Deskripsi Kegiatan

Uji coba siswa dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 30 September 2015 pada siswa kelas XI IPA 3 di ruang CBT SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan fasilitas komputer. Jumlah siswa keseluruhan seharusnya adalah 30 anak, namun pada saat pelaksanaan banyak siswa yang tidak hadir dengan izin sakit, pertukaran pelajar, dan lain sebagainya. Sehingga, jumlah siswa yang melaksanakan uji coba sebanyak 21 anak.

Pelaksanaan uji coba menggunakan jam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jam kelima dan keenam. Uji coba dibuka dengan pengenalan dan penjelasan maksud serta tujuan. Masing-masing siswa menghadap satu set komputer yang di dalamnya telah diisi *software* media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama. Pada masing-masing tempat duduk juga telah disediakan lembar uji coba untuk diisi oleh siswa.

Secara keseluruhan, proses uji coba berjalan lancar dan kondusif. Masing-masing siswa mencoba mengoperasikan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama. Dalam mengoperasikan media pembelajaran, para siswa sesekali dipandu oleh peneliti lewat LCD. Siswa tampak antusias terlebih pada sesi menonton film.

Dalam pelaksanaannya, terdapat kendala yang dialami yaitu tidak tersedianya perangkat speaker untuk masing-masing komputer. Dalam ruangan tersebut hanya ada satu speaker besar yang bisa dimanfaatkan secara kolektif. Akhirnya kegiatan latihan dengan menonton film dilakukan secara kolektif. Saat siswa mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam evaluasi pemahaman, hasil yang diperoleh siswa cenderung rendah. Hal tersebut dimaklumi karena materi teks ulasan film/drama belum diajarkan dan baru akan diajarkan pada semester dua mendatang. Selain itu, siswa juga mencoba mengetik pertanyaan dan jawaban pada area kerja media pembelajaran.

Kegiatan terakhir dalam uji coba adalah penilaian siswa terhadap media pembelajaran berdasarkan aspek-aspek dalam lembar uji coba yang telah disediakan. Peneliti menutup pelaksanaan uji coba dan mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa dan siswi kelas XI IPA 3.

2) Analisis Data dan Kelayakan

Tabel 22: Analisis Data dan Tingkat Kelayakan Seluruh Aspek Berdasarkan Data Hasil Uji Coba Siswa

Nomor siswa	Aspek		Rata-rata	Tingkat kelayakan	Kategori
	1	2			
1	3,33	3,12	3,22	80,5%	Sangat layak
2	3,8	3,5	3,65	91,25%	Sangat layak
3	2,47	2,62	2,62	65,5%	Layak
4	3	3	3	75%	Layak
5	3	3,12	3	75%	Layak
6	3,67	3,87	3,77	94,25%	Sangat layak
7	3,4	3,75	3,57	89,25%	Sangat layak
8	1,8	1,75	1,77	44,25%	Kurang layak
9	3,53	3,5	3,51	87,75%	Sangat layak
10	3,13	3,37	3,25	81,25%	Sangat layak
11	3,53	3,5	3,51	87,75%	Sangat layak
12	3,47	3,87	3,67	91,75%	Sangat layak
13	3	3,62	3,31	82,75%	Sangat layak
14	3,53	3,75	3,64	91%	Sangat layak
15	2,6	2,87	2,73	68,25%	Layak
16	2,67	2,87	2,77	69,25%	Layak
17	2,93	3	2,96	74%	Layak
18	2,8	3	2,9	72,5%	Layak
19	3	3,62	3,31	82,75%	Sangat layak
20	2,87	2,62	2,74	68,5%	Layak
21	3	3	3	75%	Layak
RERATA	3,07	3,21	3,14	78,45%	Sangat layak

Keterangan aspek yang dinilai:

1. Isi pembelajaran dan penyajian materi
2. Tampilan dan pemrograman

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”. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

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.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data hasil validasi dan uji coba, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. 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.
2. 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”.

3. 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”.
4. Tingkat kelayakan media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama berdasarkan hasil uji coba siswa adalah 78,45% dengan kategori “sangat layak”.

B. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan tidak terlepas dari keterbatasan pada beberapa hal. Keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Media yang dihasilkan tidak dapat dimanfaatkan secara efektif tanpa tersedianya perangkat komputer. Maka, keterbatasan media ini adalah pemanfaatannya yang terbatas pada sekolah-sekolah yang memiliki perangkat komputer atau pada siswa-siswa yang memiliki perangkat komputer.

2. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini hanya sampai pada uji coba produk secara terbatas. Langkah uji coba pemakaian dengan produksi masal tidak dilakukan.
3. Penelitian ini hanya bertujuan menghasilkan dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Maka, keterbatasan penelitian ini adalah belum dapat mengetahui keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran.
4. Uji coba media yang dihasilkan hanya pada satu sekolah dengan responden meliputi dua guru pengampu dan 21 siswa kelas XI. Maka, keterbatasan penelitian ini adalah hanya dilaksanakan pada satu sekolah.

C. Saran, Desminasi, dan Pengembangan

1. Saran

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.

2. Desiminasi

Media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama diperbanyak dan disebarluaskan untuk kebutuhan pembelajaran dengan memberikan CD yang

berisi media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama kepada guru, perpustakaan sekolah, dosen, dan calon guru.

3. Pengembangan Lebih Lanjut

Media pembelajaran memproduksi teks ulasan film dan drama hanya sampai pada uji coba siswa tentang uji kelayakan media dan belum sampai pada uji keefektifan. Oleh karena itu, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media memproduksi film dan drama perlu dilakukan uji keefektifan.

DAFTAR PUSTAKA

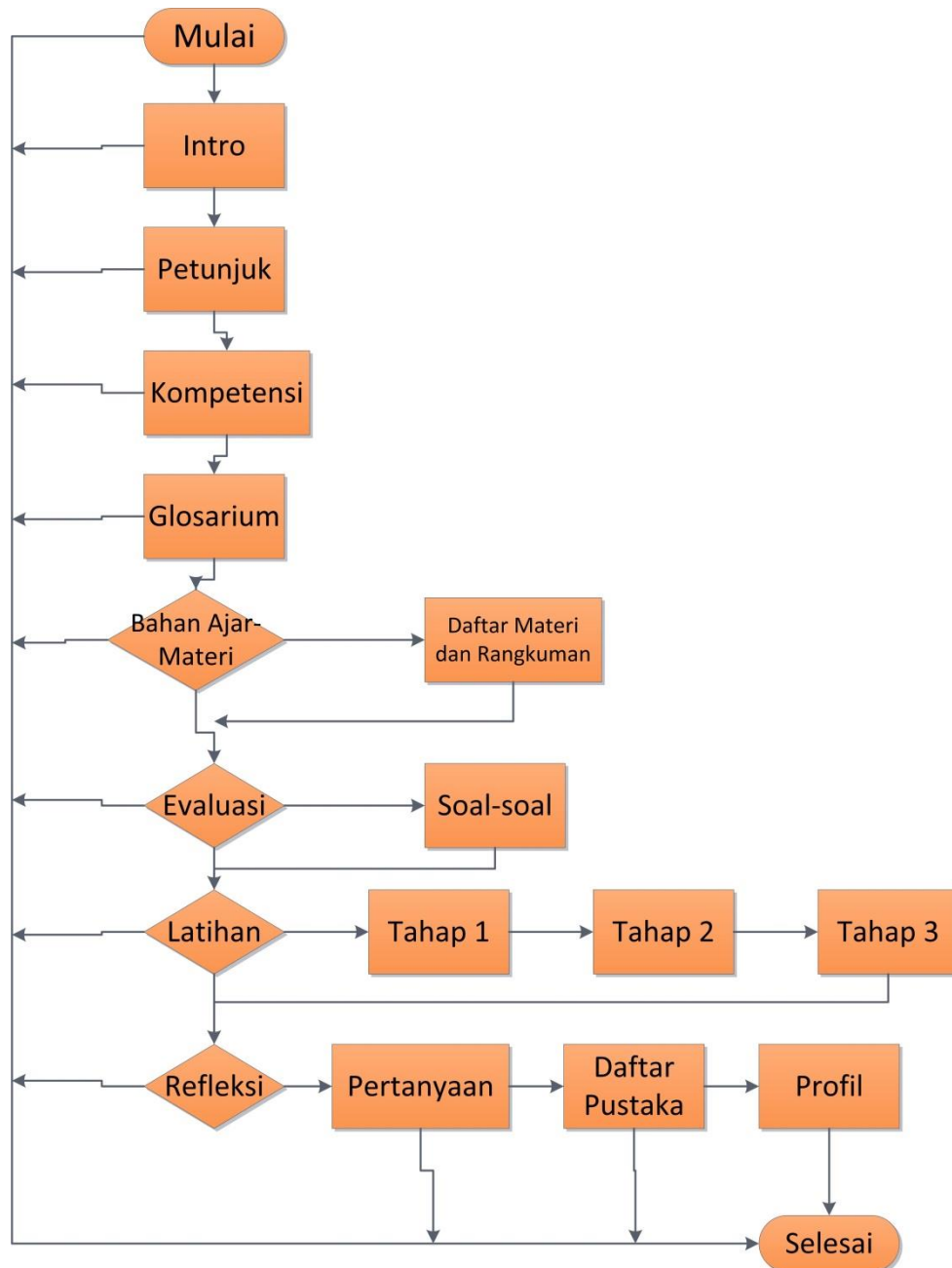
- Ambarwati, Wiwit. 2012. Implementasi Metode Problem Posing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 Jogonalan Klaten Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi S1*. Program Studi Pendidikan Ekonomi, FE UNY.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)(terjemahan)*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 1979. *Film art: An Introduction third edition*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Cohen, Robert. 1983. *Theatre Brief Edition*. United States of America: Mayfield Publishing Company.
- Corrigan, Timothy. 2004. *A Short to Writing about Film Fifth Edition*. New York: Pearson Longman.
- Harymawan. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Rosdakarya.
- Hasanuddin WS. 1996. *Drama Karya Dalam Dua Dimensi: Kajian Teori, Sejarah, dan Analisis*. Bandung: Angkasa.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, Isu-Isu dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Irwansyah, Ade. 2009. *Seandainya Saya Kritikus Film, Pengantar Menulis Kritik Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi(terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Nixon, Sarah. 2015. *Teacher to Teacher: Using Problem-Posing Dialogue in Adult Literacy Education* (PDF). Sumber: <http://literacy.kent.edu/oasis/pubs/> Diunduh 20 April 2015.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Riantiarno, N. 2011. *Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Grasindo.
- Sari, Anita Puspita. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berita Berbasis *Adobe Flash Cs5* dengan Teknik Latihan dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita untuk Siswa SMP. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama dan Teater Bagian I*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Soemanto, Bakti. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Wahyuni, Ika Sri. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Indonesia Terintegrasi Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan Dengan Macroflash 8 Untuk SMP. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Drama, Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.
- Widyamartaya, A. 1993. *Seni Menuangkan Gagasan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wilson, Edwin. 1976. *The Theater Experience Third Edition*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Winokur, Mark dan Bruce Holsinger. 2001. *The Complete Idiot's Guide to Movie, Flicks, and Film*. USA: Alpha Books.

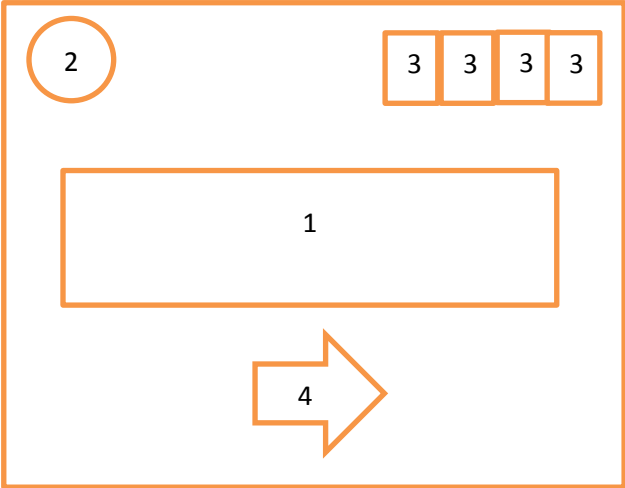
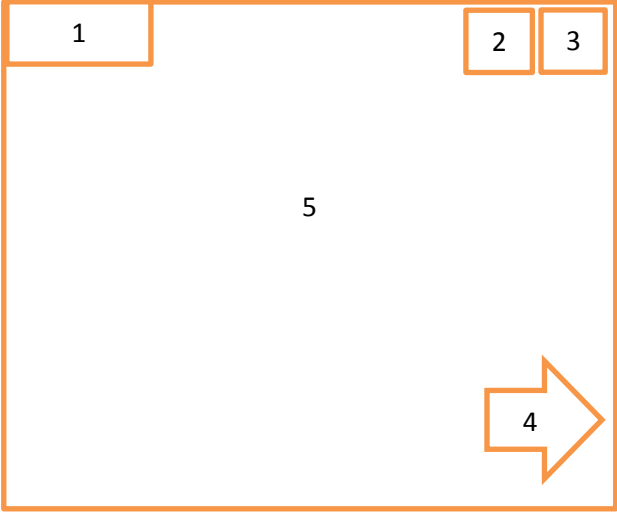
Lampiran 1:

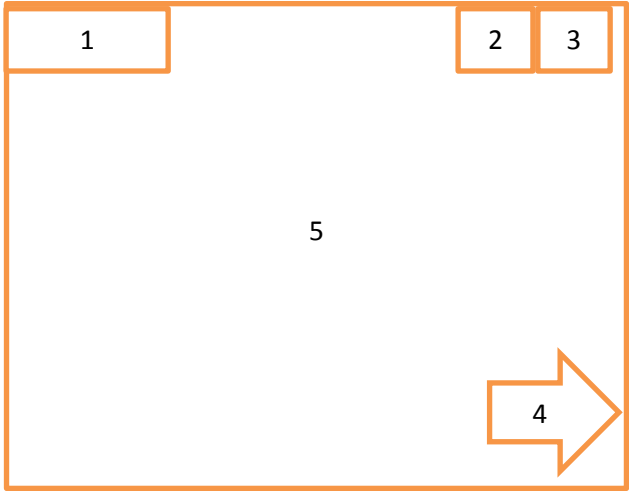
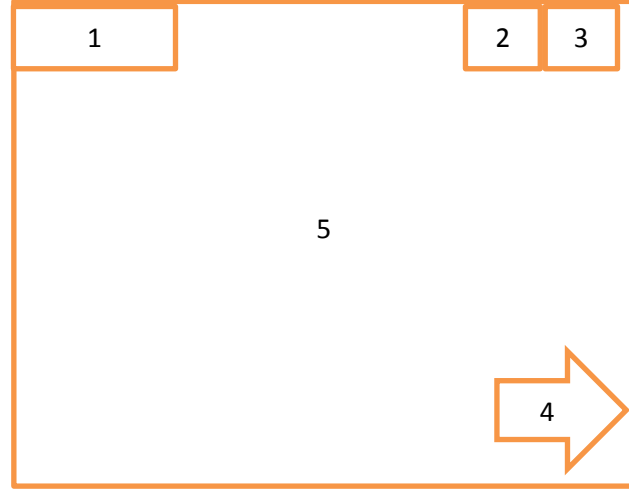
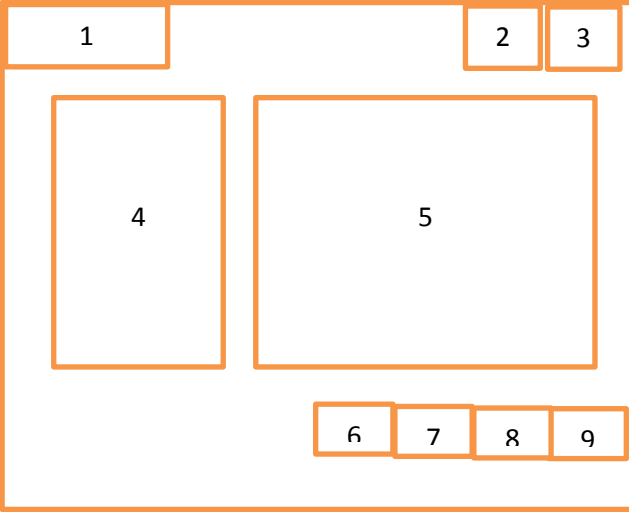
Flowchart dan Storyboard

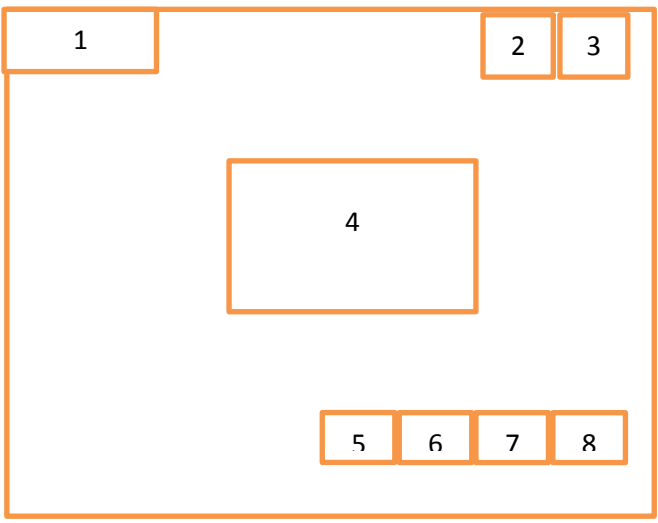
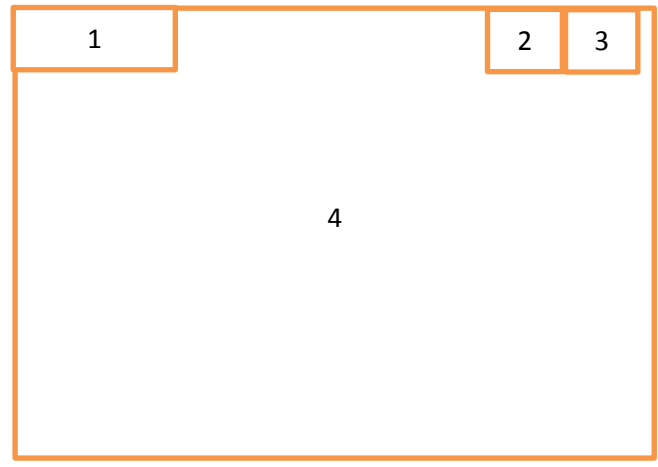
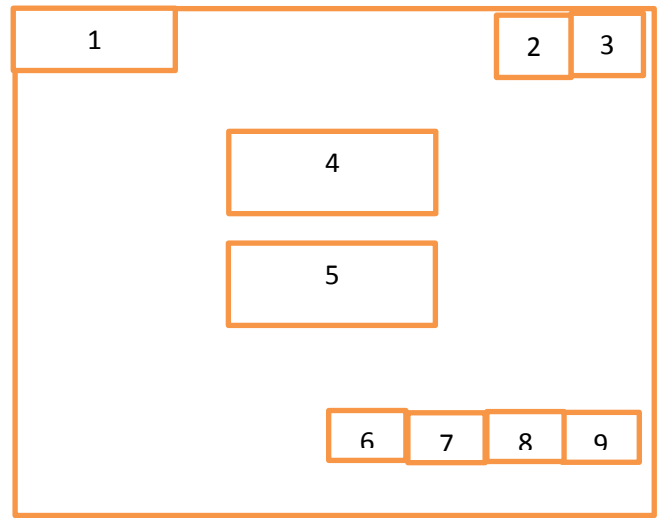
**FLOWCHART MEDIA BERBASIS ADOBE FLASH CC
DENGAN METODE PROBLEM POSING LEARNING
UNTUK PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS ULASAN
FILM/DRAMA KELAS XI SMA**

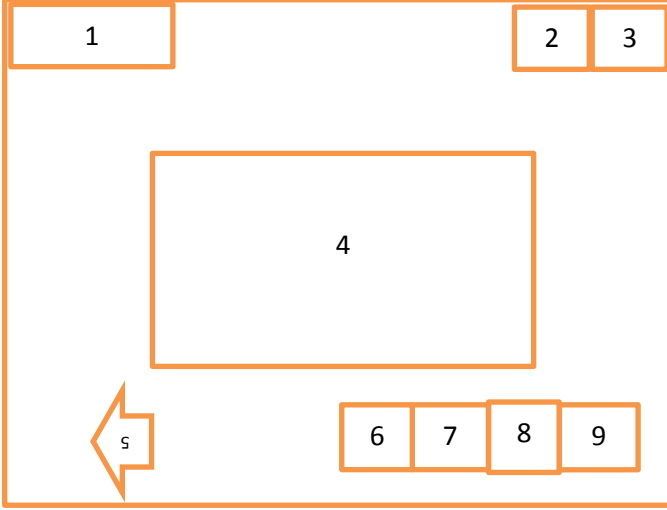
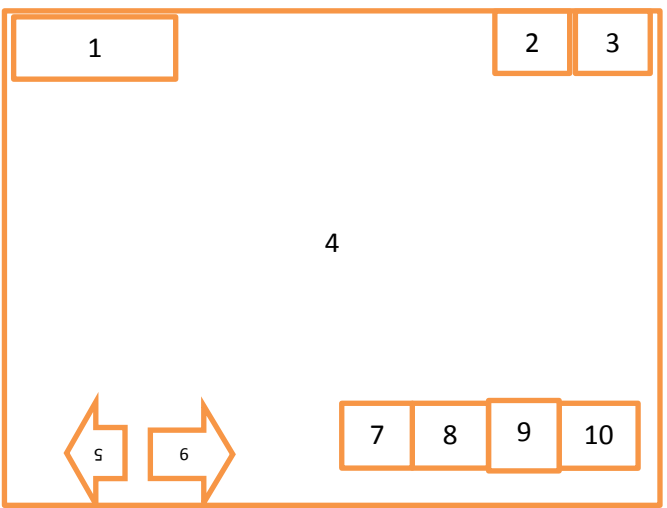


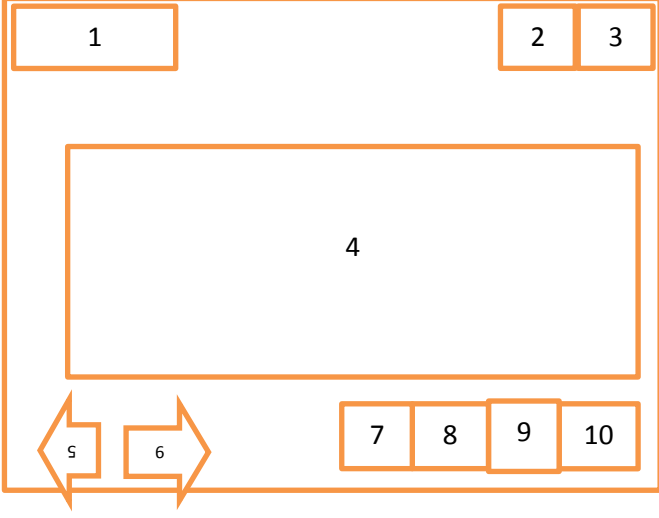
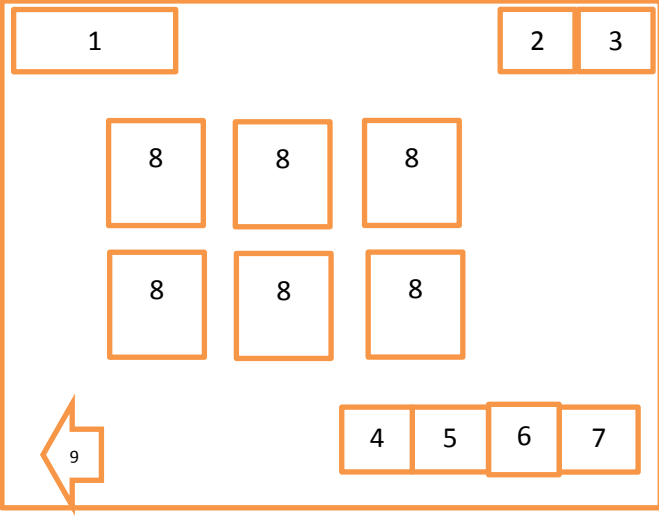
**STORY BOARD MEDIA BERBASIS ADOBE FLASH CC
DENGAN METODE PROBLEM POSING LEARNING
UNTUK PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS ULASAN
FILM/DRAMA KELAS XI SMA**

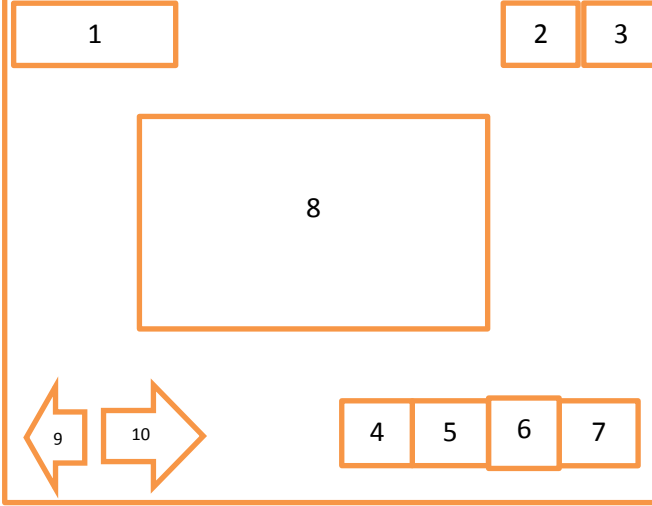
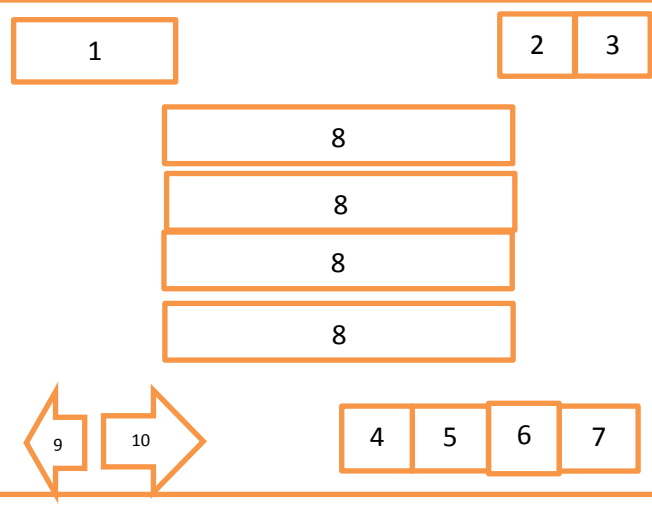
NO	TAMPILAN	KETERANGAN
1.		<p>HALAMAN AWAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mari memproduksi teks ulasan film/drama 2. Logo UNY 3. Poster film dan drama (berjalan) 4. Mulai <p>Audio: Musik Instrumental</p>
2		<p>HALAMAN PETUNJUK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Lanjut halaman 5. Isi petunjuk <p>Audio: musik Instrumental</p>

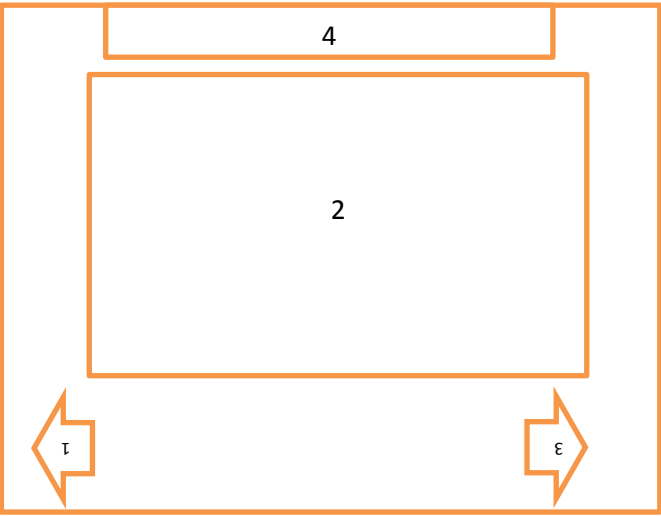
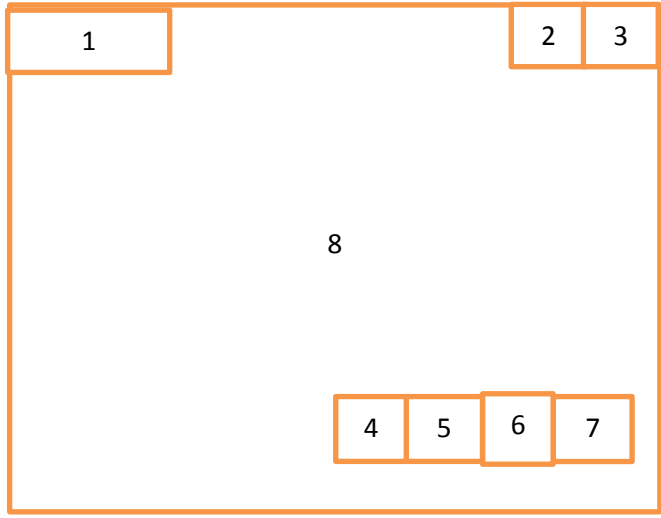
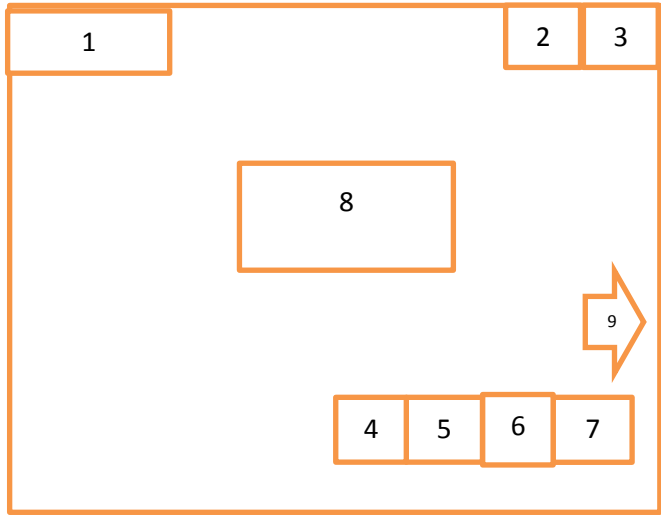
3		<p>HALAMAN KOMPETENSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Lanjut halaman 5. Isi kompetensi <p>Audio: musik Instrumental</p>
4		<p>HALAMAN GLOSARIUM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Lanjut halaman 5. Isi glosarium <p>Audio: musik Instrumental</p>
5		<p>HALAMAN BAHAN AJAR (MATERI)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Daftar Materi 5. Penjelasan 6. Tombol materi 7. Tombol latihan 8. Tombol evaluasi 9. Tombol refleksi <p>Audio: musik Instrumental</p>


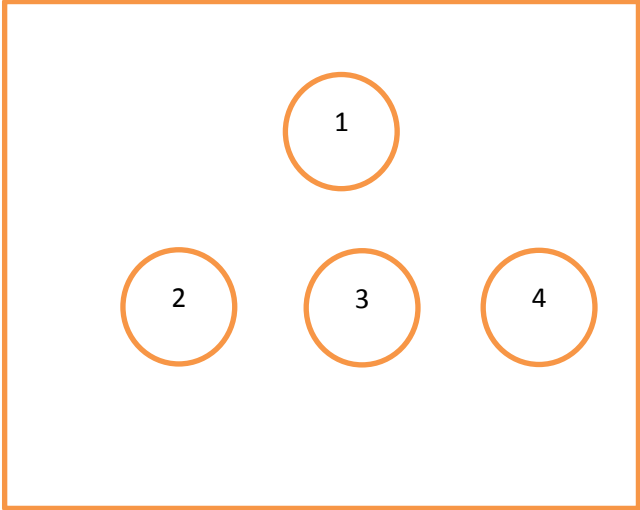
6		<p>HALAMAN BAHAN AJAR (EVALUASI)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Mengisi identitas 5. Tombol materi 6. Tombol latihan 7. Tombol evaluasi 8. Tombol refleksi <p>Audio: musik Instrumental</p>
7		<p>HALAMAN BAHAN AJAR (EVALUASI)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Soal-soal evaluasi <p>Audio: musik Instrumental</p>
8		<p>HALAMAN BAHAN AJAR (EVALUASI)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Identitas 5. Skor 6. Tombol materi 7. Tombol latihan 8. Tombol evaluasi 9. Tombol refleksi <p>Audio: musik Instrumental</p>

9		<p>HALAMAN LATIHAN TAHAP 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Halaman awal latihan 5. Kembali 6. Tombol materi 7. Tombol latihan 8. Tombol evaluasi 9. Tombol refleksi <p>Audio: musik Instrumental</p>
10		<p>HALAMAN LATIHAN TAHAP 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Contoh pertanyaan 5. Tombol kembali 6. Tombol lanjut 7. Tombol materi 8. Tombol latihan 9. Tombol evaluasi 10. Tombol refleksi <p>Audio: musik Instrumental</p>

11		<p>HALAMAN LATIHAN TAHAP 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Contoh teks 5. Tombol kembali 6. Tombol lanjut 7. Tombol materi 8. Tombol latihan 9. Tombol evaluasi 10. Tombol refleksi <p>Audio: musik Instrumental</p>
12		<p>HALAMAN LATIHAN TAHAP 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Tombol materi 5. Tombol latihan 6. Tombol evaluasi 7. Tombol refleksi 8. Pilihan film dan drama 9. Tombol kembali <p>Audio: musik Instrumental</p>

13		<p>HALAMAN LATIHAN TAHAP 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Tombol materi 5. Tombol latihan 6. Tombol evaluasi 7. Tombol refleksi 8. Area video 9. Tombol kembali 10. Tombol lanjut <p>Audio: musik Instrumental</p>
14		<p>HALAMAN LATIHAN TAHAP 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Tombol materi 5. Tombol latihan 6. Tombol evaluasi 7. Tombol refleksi 8. Area membuat pertanyaan 9. Tombol kembali 10. Tombol lanjut <p>Audio: musik Instrumental</p>

15		<p>HALAMAN LATIHAN TAHAP 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol kembali 2. Area mengetik jawaban 3. Lanjut 4. Identitas media <p>Audio: musik Instrumental</p>
16		<p>HALAMAN REFLEKSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Tombol materi 5. Tombol latihan 6. Tombol evaluasi 7. Tombol refleksi 8. Pertanyaan Refleksi <p>Audio: musik Instrumental</p>
17		<p>HALAMAN REFLEKSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk, kompetensi, glosrium 2. On/off musik 3. Keluar 4. Tombol materi 5. Tombol latihan 6. Tombol evaluasi 7. Tombol refleksi 8. Ucapan terima kasih 9. Tombol lanjut <p>Audio: musik Instrumental</p>

18	 <p>1</p>	<p>HALAMAN DAFTAR PUSTAKA</p> <p>1. Daftar Pustaka</p> <p>Audio: Musik Instrumental</p>
20	 <p>1</p> <p>2 3 4</p>	<p>HALAMAN PROFIL</p> <p>1. Pengembang 2. Pembimbing 1 3. Pembimbing 2 4. Programmer</p> <p>Audio: Musik Instrumental</p>

Lampiran 2:





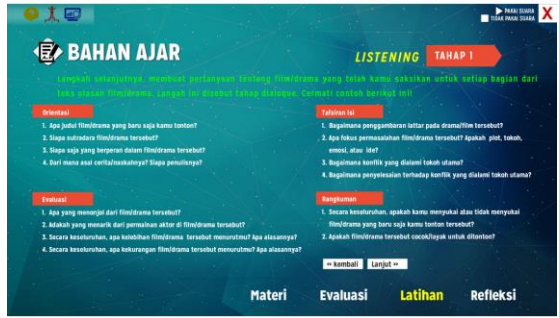
Transkrip Media






MEDIA PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS ULASAN FILM DAN DRAMA (SiTUFID) UNTUK KELAS XI SMA

Nama Media : SiTUFID
 Materi : Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama
 Sasaran : Kelas XI SMA
 Tahun : 2015
 Pengembang : Sely Indraswari
 Pembimbing : Dr. Nurhadi,M.Hum. dan Kusmarwanti,M.Pd.,M.A.

Petunjuk Pemakaian “SiTUFID”

No	Gambar Media	Petunjuk
1		Setelah media pembelajaran “SiTUFID” dibuka, muncul lah halaman awal media. Halaman awal secara tak langsung menunjukkan kompetensi yang akan dicapai logo UNY sebagai identitas.
2		Beberapa saat setelah halaman awal terbuka akan masuk ke halaman intro. Halaman intro berisi identitas nama media dan tombol lanjut untuk memulai media.
3		Pembelajaran menggunakan media pembelajaran SiTUFID dimulai dengan membaca petunjuk penggunaan media. Di bagian kiri atas terdapat tombol petunjuk, kompetensi, dan glosarium untuk memudahkan jika akan dibuka kembali di tengah-tengah media yang berjalan.

9		<p>Setelah mengklik tombol mulai, muncul lah pertanyaan-pertanyaan yang harus kamu jawab. Klik pada opsi yang tersedia sesuai jawaban yang kamu inginkan.</p>
10		<p>Setelah semua pertanyaan dijawab, akan muncul hasil jawabanmu.</p>
11		<p>Setelah mengklik tombol latihan, kamu akan masuk ke halaman latihan. Klik tombol Tahap 1 untuk memulai latihan.</p>
12		<p>Latihan tahap 1 Listening dimulai dengan menyimak film yang disediakan. Tombol kembali dan lanjut digunakan untuk pindah ke halaman setelah atau sebelumnya.</p>
13		<p>Setelah menyimak film dan mengklik tombol lanjut, akan masuk ke kegiatan menyimak contoh pertanyaan-pertanyaan atas film yang telah disimak di halaman sebelumnya.</p>

14		<p>Setelah menyimak pertanyaan-pertanyaan yang dicontohkan dan mengklik tombol lanjut, akan masuk ke kegiatan menyimak teks ulasan film berdasarkan film yang telah disimak berikutnya.</p>
15		<p>Setelah mengklik tombol lanjut, akan masuk ke latihan tahap 2 <i>dialogue</i>. Tahap ini diawali dengan memilih film atau drama yang telah disediakan.</p>
16		<p>Setelah memilih film dan drama, selanjutnya adalah menyimak film dan drama tersebut dengan sebaik-baiknya.</p>
17		<p>Setelah menyimak dan mengklik tombol lanjut, akan masuk ke kegiatan selanjutnya yaitu membuat pertanyaan tentang film dan drama yang telah disimak.</p>
18		<p>Setelah membuat pertanyaan dan mengklik tombol lanjut, masuk lah ke area kerja untuk memproduksi teks ulasan. Ketik jawaban atas pertanyaan yang telah kamu buat pada area yang telah disediakan.</p>

19		Setelah memproduksi teks dan mengklik tombol lanjut, akan muncul pertanyaan-pertanyaan refleksi yang harus di jawab.
20		Setelah pertanyaan dijawab akan masuk ke halaman penutup refleksi. Halaman akhir refleksi berisi ucapan terima kasih.
21		Setelah mengklik tombol lanjut akan masuk ke halaman daftar pustaka yang berjalan dan diikuti halaman profil dan penutup.
22		Setelah daftar pustaka, akan masuk halaman profil media atau nama media pembelajaran.
23		Halaman profil berisi identitas pengembang

24		<p>Halaman profil juga berisi identitas pembimbing, pemrogram media.</p>
25		<p>Halaman penutup akan muncul di akhir slide. Untuk keluar dari media klik tombol keluar di bagian kanan atas. Terima kasih.</p>

Lampiran 3:

Transkrip Materi

TRANSKRIP MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH CC* DENGAN METODE PROBLEM POSING LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS ULASAN FILM/DRAMA KELAS XI SMA







1. Halaman Awal

Mari Memproduksi Teks Ulasan Film & Drama

2. Intro

Menggunakan Media **SiTUFID** untuk Pembelajaran Memproduksi
Teks Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA

3. Menu Petunjuk

- | | | |
|----|---|--|
| 1. |  | = Tombol ini untuk menuju halaman selanjutnya. |
| 2. |  | = Tombol ini untuk ke halaman petunjuk. |
| 3. |  | = Tombol ini untuk ke halaman kompetensi. |
| 4. |  | = Tombol ini untuk ke halaman glosarium. |
| 5. |  | = Tombol ini untuk keluar dari media ini. |
| 6. |  | = Tombol ini untuk on/off musik. |

4. Menu Kompetensi

Kompetensi Dasar:

Memahami struktur dan kaidah teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/review film/drama baik melalui lisan maupun tulisan

Memproduksi teks ulasan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik yang akan dibuat baik secara lisan atau tulisan.

5. Menu Bahan Ajar (terpisah)

6. Menu Glosarium (terpisah)

7. Menu Daftar Pustaka

DAFTAR PUSTAKA

Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)*(terjemahan). Jakarta: Yayasan Citra.

Cohen, Robert. 1983. *Theatre Brief Edition*. USA: Mayfield Publishing Company.

Irwansyah, Ade. 2009. *Seandainya Saya Kritikus Film, Pengantar Menulis Kritik Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Waluyo, Herman J. 2002. *Drama, Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.

Widyamartaya, A. 1993. *Seni Menuangkan Gagasan*. Yogyakarta: Kanisius.

8. Menu Profil

PROFIL

Media **SiTUFID** untuk Pembelajaran Teks Ulasan Film/Drama ini disusun sebagai skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta.

LOGO UNY

Media ini dikembangkan oleh

FOTO

Sely Indraswari
NIM 11201244046

Big Thanks to

FOTO

Pembimbing I
Dr. Nurhadi
NIP 19700707 199903 1 003

FOTO

Pembimbing II
Kusmarwanti, M.Pd., M.A.
NIP 19970923 200501 2 001

FOTO

Pemrogram
Nusa Ardi W
nusaardhy@gmail.com

Bapak **Deni Hardianto, M.Pd.** selaku validator media
Ibu **Esti Swatika Sari, M.Hum.** selaku validator materi

dan teman-teman yang telah membantu dan mendukung dengan sepenuh hati

SEMOGA BERMANFAAT DAN SAMPAI JUMPA ☺

TRANSKRIP MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH CC* DENGAN METODE PROBLEM POSING LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS ULASAN FILM/DRAMA KELAS XI SMA

A. *TRANSKRIP MATERI*

Apakah film dan drama itu?

Kata drama dalam Bahasa Yunani berarti tindakan atau perbuatan meniru atau secara umum disebut akting. Drama dalam pembelajaran ini mengarah pada pementasan drama di atas panggung/pentas atau teater. Perbedaan film dan pementasan drama ada pada media penayangannya. Dalam pementasan drama, drama dipertunjukkan secara langsung di depan penonton, sedangkan drama dalam film dapat disaksikan melalui media gambar bergerak. Maka, drama adalah kisah hidup atau kehidupan yang diproyeksikan ke atas pentas dan berdasarkan pada naskah drama, sedangkan film adalah kisah hidup atau kehidupan yang disajikan lewat gambar bergerak dan melalui proses produksi yang panjang.

Referensi:

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Waluyo, Herman J. 2002. *Drama, Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.

Apa saja unsur yang membangun film?

Unsur naratif ---- aspek cerita atau tema cerita

1. Plot/Alur

Plot atau alur adalah jalinan cerita dari awal hingga akhir yang terdiri dari rangkaian peristiwa-peristiwa yang membangun konflik. Terkait dengan plot/alur, dalam film dikenal istilah adegan dan sekuen, sedangkan dalam drama dikenal istilah babak.

2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku cerita atau orang yang dikisahkan dalam film/drama. Penokohan adalah kualitas pribadi atau kualitas moral dan kecenderungan seorang tokoh yang tergambarkan lewat ucapan dan tindakan.

3. Konflik

Konflik adalah permasalahan yang dihadapi atau dialami oleh tokoh. Konflik dalam film/drama dapat berupa konflik antara tokoh dengan dirinya sendiri (konflik batin), tokoh lain, masyarakat, atau alam.

4. Lokasi

Lokasi dalam film/drama menyoroti pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan. Jika dalam film lokasi diambil dari kehidupan sehari-hari atau dalam bentuk nyata, dalam drama lokasi nyata tersebut proyeksikan ke atas panggung.

5. Waktu

Waktu dalam film/drama menyoroti pada kapan terjadinya peristiwa yang diceritakan. Waktu terjadinya peristiwa dapat berupa pagi, siang, atau malam juga dapat berupa waktu faktual misalnya masa peperangan atau yang berkaitan dengan sejarah. Waktu yang digunakan dapat dilihat dari pencahayaan, kostum, dan gambaran lokasi/dekorasi.

Unsur sinematik ----- aspek teknis dalam produksi film.

1. *Mise en scene* adalah elemen-elemen yang berada di depan kamera yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*.
2. Sinematografi berkaitan dengan perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dan objek yang diambil.
3. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Ingat bahwa film juga disebut seni pergantian gambar!
4. Suara adalah keseluruhan dalam film yang mampu ditangkap pada indra pendengaran baik cakapan atau musik pengiring.

Referensi:

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Apa saja jenis-jenis film?

Berdasarkan **Cara Bertutur**

1. **Film dokumenter** adalah film yang menyajikan fakta yang berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film jenis ini tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau outentik. Film dokumenter tidak memiliki struktur seperti plot, penokohan, konflik, dan penyelesaian melainkan hanya berdasar kepada tema dan argumen pembuatnya. Umumnya film dokumenter jarang menggunakan efek visual.
2. **Film fiksi** adalah film yang menyajikan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Film fiksi sangat terikat dengan plot dan hukum kausalitas. Film fiksi relatif lebih kompleks baik pada masa pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Film jenis ini membutuhkan banyak kru, waktu relatif lama, dan perlengkapan serta peralatan yang banyak, bervariasi, serta mahal.
3. **Film eksperimental** merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan jenis film sebelumnya. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur yang berupa insting subjektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin. Film jenis ini umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami karena menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri.

Berdasarkan **Genre**

1. **Genre induk primer** adalah genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan film. Film bergenre induk primer meliputi film aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi ilmiah, horor, komedi, kriminal dan gangster, musikal, petualangan, perang, dan *western*.
2. **Genre induk sekunder** adalah film bergenre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer. Genre

induk sekunder memiliki ciri-ciri karakter yang lebih khusus dibandingkan genre induk primer. Film dengan genre induk sekunder meliputi genre bencana, biografi, detektif, *film noir*, *superhero*, *thriller*, melodrama, olahraga, perjalanan, roman, supernatural, dan spionase.

3. **Genre khusus** merupakan kombinasi dari genre-genre induk hingga membentuk sebuah konteks cerita. Misalnya, genre drama dapat dipecah menjadi genre khusus berdasarkan tema cerita seperti keluarga, anak-anak, remaja, cinta, pengadilan, politik, jurnalis, religi, militer, dan lain sebagainya. Berdasarkan sumber cerita, genre drama dapat dipecah menjadi adaptasi literatur, kisah nyata, otobiografi, buku harian, dan lain sebagainya.

Referensi:

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Apa saja unsur yang membangun drama?

Drama Naskah

1. *Plot merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan.*
2. *Penokohan biasa disebut drama personae yaitu daftar tokoh-tokoh yang berperan dalam sebuah pementasan drama.*
3. *Dialog merupakan ciri khas suatu drama karena naskah drama berbentuk dialog atau cakapan yang bersifat estetis.*
4. *Setting merupakan tempat terjadinya peristiwa yang terkait dengan tempat, ruang, dan waktu.*
5. *Tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama yang berkaitan dengan nada dasar berupa jiwa dan suasana yang mendasari sebuah drama.*

6. *Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang terhadap pembacanya.*
7. *Petunjuk Teknis biasa disebut teks samping yang merupakan petunjuk tentang dalam teks mengenai watak, usia, dan keadaan sosial seorang tokoh. Teks samping juga berisi perilaku tokoh, dan petunjuk jeda.*

Drama Pementasan

1. *Aktor dan Casting merupakan hal penting dan utama dalam pementasan. Aktor adalah unsur penting dalam pentas maka casting aktor menjadi sangat penting untuk memilih dan menempatkan aktor ke dalam peran.*
2. *Sutradara bertugas untuk mengkoordinasi segala hal dalam pementasan sejak latihan dimulai sampai dengan pementasan selesai.*
3. *Penata Pentas merupakan bagian pentas yang berhubungan dengan pengaturan stage atau pentas, dekorasi, tata lampu, tata suara.*
4. *Penata Artistik merupakan bagian pentas yang berhubungan dengan tata rias, tata busana, tata musik atau suara.*

Referensi:

Waluyo, Herman J. 2002. *Drama, Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.

Apa saja jenis-jenis drama?

Menurut Genre

1. *Tragedi adalah drama yang melukiskan kisah sedih yang besar dan agung. Kenyataan hidup yang dilukiskan berwarna romantis dan idealis, oleh sebab itu lakon yang dilukiskan seringkali mengungkapkan kekecewaan hidup karena mengharapkan sesuatu yang sempurna atau yang paling baik dalam hidup ini.*

2. *Komedi adalah drama ringan yang bersifat menghibur dan di dalamnya terdapat dialog kocak yang bersifat menyindir dan biasanya berakhir dengan kebahagiaan. Kelucuan bukan tujuan utama drama komedi, nilai dramatik tetap dipelihara dalam cerita. Tokoh dalam drama komedi digambarkan sebagai tokoh yang tolol, konyol, atau tokoh bijaksana tapi lucu.*
3. *Melodrama adalah drama yang sangat sentimental, dengan tokoh dan cerita yang mendebarakan hati dan mengharukan serta melebih-lebihkan perasaannya. Dalam melodrama, kualitas watak manusia bersifat unik dan individual. Drama bergenre melodrama misalnya Romeo dan Yuliet.*
4. *Dagelan adalah drama kocak dan ringan. Alurnya dapat tersusun baik berdasarkan arus situasi atau pun tidak, tidak berdasarkan perkembangan struktur dramatik dan perkembangan cerita sang tokoh. Isi ceritanya biasanya kasar, lentur, dan fulgar. Drama bergenre dagelan misalnya Srimulat dan Opera Van Java.*

Berdasarkan Aliran

1. **Aliran klasik** adalah drama yang memegang teguh kesatuan latar, waktu, dan gerak. Ciri lain untuk drama jenis ini adalah *acting* aktornya bergaya deklamasi, dengan irama yang lamban, banyak diselingi monolog, bersifat statis, dan ceritanya bergaya Yunani atau Romawi.
2. **Aliran romantik** adalah drama yang bersifat fantastis dan tidak logis. Bahasa yang digunakan mengikuti kaidah tata bahasa dan aspek visual ditonjolkan dengan segala perlengkapan seperti busana, rias, dan panggung yang gemerlap. Cerita yang digunakan biasanya tentang pembunuhan dengan tokoh-tokoh sentimental serta akting menggunakan mimik yang berlebihan.
3. **Aliran realisme** adalah drama sangat mementingkan kenyataan sehingga tidak membutuhkan akting yang berlebihan seperti pada aliran romantik. Drama dengan jenis aliran realisme menggunakan cerita yang diangkat

berdasarkan kenyataan sosial atau aspek kejiwaan seorang tokoh. Aspek visual ditampilkan secara wajar mendekati kenyataan di kehidupan sehari-hari.

4. **Aliran ekspresionisme** adalah drama yang menonjolkan curahan pikiran, perasaan, dan ekspresi jiwa pengarang. Ciri-cirinya adalah adanya gerak kolektif, pergantian adegan dilakukan dengan cepat, area pentas bersifat ekstrim, dan fragmen-fragmen ditampilkan seperti dalam film.
5. **Aliran naturalisme** adalah drama yang merupakan perkembangan dari aliran realisme. Drama berjenis naturalisme menyajikan kenyataan yang digambarkan dengan mendekati kenyataan alam atau natural. Misalnya, menghadirkan pohon hidup di atas pentas atau menempelkan rambut untuk membentuk kumis dan jambang.
6. **Aliran ekstensialisme** adalah drama yang menekankan penampilan tokoh yang sadar akan eksistensinya, akan keberadaannya di dunia ini. Dialognya menunjukkan sifat-sifat kemandirian yang kuat. Kemandirian menjadi ciri eksistensi diri yang menghendaki kebebasan setinggi-tingginya. Maka, tokoh dalam drama jenis ini akan berbicara seenaknya sendiri, meloncat dari suatu masalah ke masalah lain tanpa logika yang runtut, berceloteh secara santai menurut pandangan pribadinya.

Referensi:

Waluyo, Herman J. 2002. *Drama, Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita.

Apakah teks ulasan itu?

Pernah kah kamu membaca teks ulasan? Umumnya, teks ulasan disebut dengan *review text* atau resensi. Teks ulasan film/drama termasuk ke dalam bentuk kritik film/drama. Teks ulasan merupakan jenis karangan yang menggunakan pola interpretasi analisis penilaian yang artinya kegiatan mengulas adalah kegiatan yang dimulai dengan mengintepretasi dilanjutkan dengan

menganalisis kemudian melakukan penilaian yang bertujuan untuk mengenalkan sekaligus merekomendasikan objek yang diulas pada khalayak. Objek yang dapat diulas meliputi buku sastra, non sastra, film, dan drama sandiwara. Dalam pembelajaran kali ini, kita akan belajar untuk memproduksi teks ulasan film/drama.

Referensi:

Widyamartaya, A. 1993. *Seni Menuangkan Gagasan*. Yogyakarta: Kanisius.

Bagaimana struktur teks ulasan?

Secara garis besar, teks ulasan dibagi menjadi empat bagian yaitu Orientasi, Tafsiran Isi, Evaluasi, dan Rangkuman serta Judul sebagai pelengkap.

ORIENTASI

Orientasi merupakan bagian pengenalan terhadap film/drama yang akan diulas. Orientasi berisi gambaran umum berupa pemaparan identitas misalnya judul film/drama, sutradara, rumah produksi, penulis naskah, aktor dan lain sebagainya.

TAFSIRAN ISI

Tafsiran isi memuat pandangan pengulas tentang film/drama yang diulas dimulai dengan menyajikan sinopsis cerita, pemaknaan terhadap cerita, membandingkan film/drama tersebut dengan film/drama sejenis, dan menilai kelebihan serta kekurangan berdasarkan subjektivitas pengulas.

EVALUASI

Pada bagian evaluasi, pengulas melakukan penilaian secara lebih mendalam dan objektif terhadap film/drama yang diulas. Penilaian meliputi beberapa unsur pembangun film/drama misalnya aktor, penampilan, dan produksi.

Bagian evaluasi berisi gambaran rinci baik berupa bagian-bagian film/drama, ciri, maupun kualitas karya tersebut.

RANGKUMAN

Rangkuman berisi kesan akhir pengulas tentang film/drama yang dia saksikan. Rangkuman juga dapat berisi simpulan akhir yang biasanya pengulas merekomendasikan atau tidak merekomendasikan karya tersebut untuk dinikmati oleh masyarakat.

Referensi:

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.

Bagaimana cara menilai film/drama?

Untuk dapat membuat teks ulasan film/drama, kamu harus tahu bagaimana cara menilai film/drama. Tahu kah kamu, bagaimana caranya menilai film/drama? Berikut ini adalah langkah-langkah yang dapat kamu jadikan pedoman dalam menilai film/drama.

1. Temukan gambaran yang jelas tentang tema dan tujuan sutradara dalam membuat film/drama! Untuk mengetahui tema, perhatikan dengan seksama apakah plot/alur, emosi, karakter, atau ide yang ditonjolkan dalam film/drama? Jika plot yang ditonjolkan, maka film/drama akan tersusun dari rangkaian peristiwa yang runtut dan menggugah. Jika emosi yang ditonjolkan, maka emosi atau suasana akan menguasai keseluruhan film/drama dan mengarahkan penonton masuk ke dalam efek emosional yang kuat, misalnya film horor atau romantis. Jika karakter yang ditonjolkan, maka

film/drama tersebut akan menceritakan sosok tokoh yang unik dan luar biasa. Namun, jika ide yang ditonjolkan, dapat ditandai dengan adanya penekanan berbagai aspek kehidupan, pengalaman, atau keadaan manusia di dalam sebuah film/drama.

2. Hubungkan unsur-unsur pembangun film/drama demi mengetahui sumbangan apa yang diberikan unsur-unsur tersebut terhadap tema, tujuan, dan keseluruhan film/drama! Unsur-unsur yang dibandingkan tersebut adalah cerita, struktur dramatik, simbolisme, karakterisasi, konflik, setting, judul, dialog, musik, pemain, dan gaya secara umum.

3. Nilai lah film/drama secara objektif guna menentukan keberhasilan sebuah film/drama! Penilaian dilakukan dengan cara menemukan kelebihan dan kekurangan setiap unsur film/drama sehingga dapat menentukan bagian dari film/drama yang paling berhasil atau paling gagal dilihat dari hubungannya dengan efek keseluruhan film/drama.

4. Lakukan evaluasi secara subjektif! Film/drama merupakan karya seni bersifat intuitif, emosional dan personal. Reaksi penilai tergantung pada pengalaman hidup, ukuran sosial dan moral, tingkat pendidikan, umur, tempat dan waktu, dan aspek-aspek unik dari pribadi penilai. Maka, nilailah film/drama menurut pandangan pribadimu.

Referensi:

Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)*(terjemaham). Jakarta: Yayasan Citra.

Bagaimana tips menjadi pengulas film/drama yang baik?

Menjadi KRITIKUS FILM/DRAMA, terdengar keren bukan? Jika kamu ingin menjadi kritikus film/drama, atau dalam pembelajaran ini, kita menyebutnya dengan pengulas film/drama yang baik, maka perhatikan tips berikut ini.

1. *Cintailah film dan drama. Ketika kamu mencintai sesuatu hal maka kamu akan banyak menemukan hal menarik di dalamnya.*
2. *Banyak-banyak lah menonton film dan drama. Semakin banyak menonton film dan drama, maka pengetahuanmu tentang film akan semakin banyak.*
3. *Banyak-banyak lah membaca, baik itu membaca ulasan film/drama, teks drama, dan novel yang difilmkan.*
4. *Saat menonton film/drama, jadilah penonton yang baik dengan cara berkonsentrasi pada film/drama, tidak mengobrol, dan jangan makan atau mencatat hal penting jika itu mengganggu konsentrasimu.*
5. *Tonton lah film/drama sampai selesai. DILARANG menulis kritik film/drama jika kamu tidak selesai menontonnya!*
6. *Temukan makna terhadap film/drama yang kamu tonton. Apakah film/drama tersebut mengangkat realitas kehidupan atau film/drama sebagai realitas? Apakah film/drama tersebut menonjolkan kekuatan artistik atau film/drama sebagai seni? Apakah film/drama tersebut layaknya barang dagangan yang dibuat hanya untuk memenuhi kebutuhan pasar sehingga mengangkat ide yang sedang tren? Jadilah penonton yang jeli!*
7. *Pelajari seluk beluk dunia perfilman dan pentas drama!*
8. *Pahami makna mengulas atau mengkritik film/drama!*
9. *Jangan menjadi kritikus yang TUKANG PAMER, TUKANG CARI KESALAHAN, atau PENDONGENG, tapi jadilah PENILAI yang baik!*

SEMOGA SUKSES ☺

Referensi:

Irwansyah, Ade. 2009. *Seandainya Saya Kritikus Film, Pengantar Menulis Kritik Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Rangkuman

1. *Film dan drama merupakan kisah hidup atau kehidupan manusia yang diproyeksikan. Dalam film, kisah tersebut diproyeksikan ke dalam gambar bergerak dalam layar kaca, sedangkan dalam drama kisah tersebut diproyeksikan ke atas pentas dan ditonton secara langsung.*
2. *Film dibangun oleh unsur naratif yang berkaitan dengan aspek cerita dan tema, serta unsur sinematik yang berkaitan dengan teknis dalam memproduksi film.*
3. *Dalam drama dikenal drama naskah yang berkaitan dengan naskah drama yang akan dipentaskan, dan drama pementasan yang berkaitan dengan tim artistik pementasan.*
4. *Jenis film berdasarkan cara bertutur meliputi film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Sedangkan berdasarkan genre meliputi genre induk primer, genre induk sekunder, dan genre khusus.*
5. *Jenis drama menurut genre meliputi tragedi, komedi, melodrama, dan dagelan. Sedangkan berdasarkan aliran meliputi aliran klasik, romantik, realisme, ekspresionisme, naturalisme, dan ekstensialisme.*
6. *Mengulas film/drama adalah kegiatan yang dimulai dengan mengintepretasi dilanjutkan dengan menganalisis kemudian melakukan penilaian yang bertujuan untuk mengenalkan sekaligus merekomendasikan film/drama yang diulas pada khalayak.*
7. *Struktur teks ulasan film/drama meliputi orientasi, tafsiran isi, evaluasi, dan rangkuman.*

B. *TRANSKRIP CONTOH TEKS ULASAN FILM DAN DRAMA*

Teks 1

“Mengapa Kau Culik Anak Kami?” Pertanyaan Itu Belum Terjawab

ORIENTASI

“Apa orang-orang itu tidak punya seorang ibu yang setidaknya pernah

memperkenalkan kasih sayang, kelembutan cinta....”

“Apa kamu pikir orang-orang itu dilahirkan oleh seorang ibu?”

“Apa mereka lahir dari batu?”

“Mereka dilahirkan oleh rahim kekejaman.”

Dialog itu diucapkan tokoh Ibu dan Bapak yang diperankan Niniek L. Karim dan Landung Simatupang dalam drama “Mengapa Kau Culik Anak Kami?” Drama “Mengapa Kau Culik Anak Kami?” ditulis dan disutradarai oleh Seno Gumira Ajidarma. Banyak penonton berkaca-kaca matanya menyaksikan pementasan drama sepanjang 75 menit itu, yang selama itu pula suasana dicekam oleh kepiawaian akting dua aktor andal itu, yang satu dari Jakarta dan satu lagi dari Yogyakarta.

Drama ini dipentaskan di Graha Bhakti Budaya Taman Ismail Marzuki (TIM), Jakarta, 6—8 Agustus 2001, dan setelah itu digelar di Societeit, Taman Budaya, Yogyakarta, 16—18 Agustus. Pertunjukan diproduksi oleh Perkumpulan Seni Indonesia bekerja sama dengan Kontras (Komisi untuk Orang Hilang dan Korban Tindak Kekerasan).

Panggung diisi oleh garapan artistik dari tokoh yang juga jarang muncul, yakni Chalid Arifin, lulusan Institut Des Hautes Etudes Cinematographiques, Perancis. Suasananya serba minimalis, sampai ke tata lampu maupun garapan musik oleh Tony Prabowo yang dimainkan oleh Budi Winarto dengan saksofon soprannya.

TAFSIRAN ISI

Drama tersebut diilhami oleh peristiwa penculikan aktivis di era Orde Baru-Soeharto. Drama “Mengapa Kau Culik Anak Kami?” berwujud obrolan antara tokoh suami dan istri yang anaknya diculik dan belum kembali. Obrolan terjadi menjelang tengah malam. Bapak mengenakan sarung dan berkaus oblong, sedangkan Ibu bergaun panjang.

Kalau dilihat secara sederhana, obrolan terbagi dua fase: fase pertama menyangkut tindak kekejaman secara umum yang dilakukan oleh tentara, fase kedua memfokuskan pada kehidupan Ibu-Bapak itu, yang anaknya, Satria (diperankan oleh korban penculikan yang sebenarnya, aktivis Solidaritas Mahasiswa Indonesia untuk Demokrasi, Nezar Patria) hilang diculik penguasa.

Berlatarkan pada situasi politik sekarang yang cenderung ingin melupakan korban-korban penculikan yang sampai kini tak ketahuan rimbanya, drama ini serentak menemukan relevansi sosialnya. Dengan langsung menunjuk peristiwa-peristiwa kekerasan yang pernah terjadi di Indonesia termasuk pada tahun 1965, drama ini sendiri lalu seperti berada di wilayah “kesenian kontemporer” dengan sifat khasnya: meleburnya batas antara kesenian dan kehidupan nyata; antara ruang pribadi dan ruang publik; dan seterusnya. Apa yang dialami si Ibu-Bapak Niniek dan Simatupang, adalah juga pengalaman sehari-hari sekian orangtua yang kehilangan anak-anaknya, anak yang kehilangan bapaknya, diculik oleh genderuwo penguasa politik.

“Ini hanya sebuah kopi dramatik dari peristiwa yang sebenarnya,” kata Seno Gumira. Seno sendiri yang lebih dikenal khalayak sebagai penulis cerpen sebenarnya juga pernah menggauli penulisan naskah drama. Ia pernah bergabung dengan Teater Alam, Yogyakarta, pimpinan Azwar A.N. pada pertengahan 1970-an. Ia pernah menggelar drama karyanya berjudul “Pertunjukan Segera Dimulai” pada 1976. Belakangan, ia mementaskan “Tumirah Sang Mucikari” (1998) yang diilhami oleh huru-hara politik di Tanah Air.

EVALUASI

“Mengapa Kau Culik Anak Kami?” sendiri, dari segi naskah dan strategi pementasan, boleh jadi oleh penulis dan sutradaranya tidak langsung diparadigmakan dalam gagasan-gagasan yang mendasari peleburan batas kesenian dan kehidupan seperti diwacanakan oleh seni kontemporer. Suasana penantian, misalnya, mungkin masih seperti mengacu pada “modernisme” Becket, taruhlah dalam *Waiting for Godot*.

Namun, para pendukung, katakanlah Niniek, Simatupang, serta tidak ketinggalan penata musik, Tony Prabowo, dengan kematangannya telah menjembatani apa yang bisa dicapai naskah tersebut dengan publiknya. Ini masih didukung adegan sekilas yang menjadi penting, ketika Nezar Patria tiba-tiba muncul di panggung beberapa detik. Sementara saksofon yang melengkingkan blues oleh Budi Winarto yang menandai pergantian babak, setiap saat menggarisbawahi, betapa pahit dan mengenaskan sebetulnya hidup di republik ini. Itulah yang membuat hati banyak orang teriris dan sebagian menjadi sembab matanya ketika keluar dari gedung pertunjukan.

RANGKUMAN

Di panggung, Niniek berujar, “Sudah setahun lebih. Setiap malam aku berdoa mengharap keselamatan Satria, hidup atau mati. Aku hanya ingin kejelasan....” Sementara Simatupang berdiri, maju ke ujung panggung dan bermonolog, “Mengapa kau culik anak kami? Apa bisa pertanyaan ini dijawab oleh seseorang yang merasa memberi perintah menculiknya?” Pertanyaan itu belum terjawab di atas pentas. Juga di luar pentas.

Teks 2

Ulasan Film Di Balik '98

ORIENTASI

Di Balik '98 adalah sebuah film produksi MNC Pictures yang bercerita tentang peristiwa rusuh 1998. Rakyat Indonesia tentu tahu mengenai peristiwa Mei 1998. Ya, waktu itu adalah waktu-waktu yang genting bagi tahta kepresidenan Soeharto dan Orde Baru. Tetapi Di balik 98, dibalik panasnya situasi politik, ada cerita-cerita yang bisa dipetik nilai kemanusiaannya.

TAFSIRAN ISI

Dikisahkan, Diana (Chelsea Islan), seorang mahasiswi Trisakti akhirnya memutuskan untuk menjadi demonstran. Masa kekuasaan Soeharto, menurutnya harus segera diakhiri. Memilih untuk menjadi demonstran merupakan aplikasi yang kurang tepat, mengingat Diana kini tinggal dengan kakaknya, Salma (Ririn Ekawati), seorang pegawai Istana Negara, dan suami Salma, Bagus (Donny Alamsyah), seorang Letnan Dua, Angkatan Darat.

Sejak awal krisis moneter, Diana sudah menjadi bagian dari gerakan gabungan seluruh mahasiswa Indonesia yang menuntut turunnya presiden Soeharta. Ini adalah salah satu bentuk dari ketakutan masyarakat, dan puncaknya terjadi saat 13-14 Mei, dimana 4 orang mahasiswa tertembak mati oleh aparat.

Di tengah kondisi yang sangat kacau ini, presiden Soeharto (Amoro Katamsi) memutuskan untuk pergi ke Kairo, menghadiri KTT G-15. Sedangkan wakil presiden, B.J. Habibie dikejutkan oleh insiden penembakan di Trisakti yang berbuntut kerusuhan besar.

Kemarahan bukan hanya milik Diana atau mahasiswa, tetapi juga Bagus, kakak iparnya. Mengetahui istrinya sedang hamil tua, Bagus tetap harus melaksanakan perintah atasan demi menjaga keamanan wilayah di berbagai titik di Jakarta. Semakin runyam hati Bagus saat mengetahui istrinya tak ada di Istana,

karena pergi mencari Diana yang sudah beberapa hari tidak ada kabar dan tidak pulang ke rumah.

Semuanya kian pelik saat Daniel (Boy William), pacar Diana, seorang keturunan Tionghoa, harus juga merasakan pedihnya hari-hari kala itu. Ayah dan adiknya menghilang dalam kerusuhan 14 Mei. Bahkan Daniel juga nyaris terjebak sweeping warga dalam penyaringan orang-orang Non Pribumi, yang saat itu menjadi puncak issue rasial di Indonesia. Disisi lain, rakyat sekelas gembel dan pengemis pun harus turut merasakan bagaimana imbas politik yang terjadi, dan dampak buruknya bagi mereka.

EVALUASI

Film yang dirilis pada 15 Januari 2015 lalu ini bukanlah film politik, tetapi film drama keluarga, percintaan, yang dibalut dengan latar belakang kekisruhan Mei 1998. Dan karena ini adalah film, memiliki paradigma yang berbeda dengan kejadian kerusuhan Mei '98 tersebut. Dengan memasukkan bumbu-bumbu fiksi berupa kisah Diana, Daniel, dan yang lainnya, akan melengkapi film *Di Balik '98* menjadi lebih sempurna.

Kisah genting 1998 memang sampai saat ini masih terkenang dengan baik, khususnya bagi mereka yang mengalami atau menyaksikan langsung peristiwa tersebut. Namun Lukman Sardi, sang sutradara, mencoba menggambarkan problematika lain yang terdapat Dibalik 98 untuk diketahui masyarakat. Kehadiran Chelsea Islan yang namanya sedang naik daun, berbanding lurus dengan kualitas aktingnya yang semakin mumpuni. Boy William pun tak kalah hebatnya memainkan mahasiswa turunan Tionghoa yang ikut merasakan kepahitan 1998. Untuk masalah pemain, *Dibalik 98* memberikan yang terbaik. Verdi Solaiman, Alya Rohali, Fauzi Baadilla, Teuku Rifnu Wikana, Bima Azriel, dan masih banyak yang lainnya juga akan tampil di sini.

RANGKUMAN

Jika Anda belum mengetahui bagaimana kira-kira situasi pada Mei 1998, Dibalik 98 juga memberikan jawabannya. Karena meskipun mengedepankan kisah drama, film ini tetap memiliki latar belakang politik yang dapat dipercaya demi keutuhan cerita. Bagaimana para demonstran akhirnya dijamu oleh MPR/DPR, bagaimana perbincangan empat mata presiden dengan wakil presiden, juga bagaimana keresahan yang sebenarnya dialami oleh warga kala itu. Yang tak diduga adalah, beberapa adegan film Dibalik 98 memiliki unsur komedi saat Anda diperlihatkan tokoh-tokoh politik yang diperankan oleh aktor-aktor yang tidak terduga. Itu adalah nilai tambah lain untuk film dari MNC Pictures yang satu ini. Jadi, keputusan menonton film ini ada di tangan Anda.

Teks 3

Belajar Ikhlas dari “Hafalan Shalat Delisa”

ORIENTASI

Pagi hari dalam sebuah ruang sekolah di Lhok Nga, desa kecil di Pantai Aceh, pada 26 Desember 2004, Delisa (Chantiq Schagerl) berupaya khusus menjalankan praktik shalat di depan Ustad Rahman dan Ustazah Nur yang mengujinya. Ibunya, Ummi Salamah (Nirina Zubir), bersama beberapa ibu lainnya menyaksikan dari luar jendela. Ucapan Sang Ustad sebelumnya agar dia tetap fokus pada shalat meski apapun yang terjadi di sekelilingnya benarbenar ditaati gadis kecil itu. Termasuk juga gempa yang mengguncang dan plafon atap mulai berjatuhan. Bahkan ketika ustad Rahman dan guru penguji lain lari keluar dan teriakan panik ibunya tidak membuatnya beranjak. Dia tetap membaca doa shalat yang dihafalnya. Air bah tsunami pun meluluhlantakkan tempat itu dan menenggelamkan Delisa.

Scene yang dahsyat dari film “*Hafalan Shalat Delisa*”—jangan bandingkan dengan teknologi 3D film Amerika untuk mendeskripsikan tsunami

tersebut— membuat saya terhenyak. Seandainya saja saya yang shalat pada saat terjadi bencana, apakah saya akan lari atau tetap shalat dengan risiko mati dalam keadaan shalat sulit dibayangkan. Film berlatar belakang bencana tsunami yang melanda Aceh dan berbagai tempat di Asia Tenggara ini menewaskan ratusan ribu jiwa dan meninggalkan duka yang mendalam.

TAFSIRAN ISI

Film ini dibuka dengan beberapa adegan manis dua hari sebelum malapetaka itu. Delisa tinggal bersama Ummi dan tiga kakaknya, Fatimah (Ghina Salsabila), dan si kembar Aisyah (Reska Tania Apriadi) dan Zahra (Riska Tania Apriadi). Abi Usman, ayahnya (Reza Rahadian), bekerja di sebuah kapal tangker asing nun jauh dari tempat tinggal mereka. Delisa digambarkan sulit melakukan hafalan shalat, dibangunkan shalat subuh juga susah. Umminya sampai menjanjikan sebuah kalung berhuruf D yang dibeli dari toko milik Koh Acan (dimainkan dengan menarik oleh Joe P Project), jika Delisa lulus ujian praktik shalat. Seperti anak-anak kecil umumnya, Delisa senang bermain. Dia ingin belajar bersepeda dari Tiur dan bermain bola dengan Umam. Saya suka dengan akting Nirina Zubir yang mampu menghidupkan spontanitas seorang ibu ketika Aisyah cemburu pada Delisa atau Delisa sedang sedih. Ia juga menjadi imam ketika shalat bersama putri-putrinya. Awalnya akting anak-anak ini agak kaku, namun Nirina mampu membuat suasana hidup. Segmen ini milik Nirina.

Setelah tsunami menghantam, Delisa diselamatkan seorang *ranger* (tentara) Amerika Serikat bernama Smith (Mike Lewis). Sayang, kaki Delisa harus diamputasi. Dia juga dikenalkan dengan Sophie, relawan asing lainnya yang bersimpati pada Delisa. Delisa tahu bahwa ketiga kakaknya sudah pergi ke surga, juga Tiur dan ibunya, serta ustazah Nur. Semua digambarkan dengan surealis melintas sebuah gerbang di lepas pantai menuju negeri dengan mesjid yang indah. Namun keberadaan ibunya masih misteri. Melihat keadannya, Smith ingin mengadopsi Delisa. Lelaki itu ingat putrinya yang mati dalam kecelakaan bersama

ibunya. Namun kemudian ayahnya datang. Dia kemudian harus membangun hidupnya kembali bersama putrinya sebagai *single parent*.

EVALUASI

“*Hafalan Shalat Delisa*” tidak terjebak dengan melodrama yang klise. Ada kesedihan yang membuat air mata keluar, tetapi hidup tetap harus berjalan. Delisa dengan kaki satu berupaya tegar, termasuk juga membangkitkan semangat Umam yang remuk dengan bermain bola. Gadis ini juga memberi inspirasi pada ustad Rahman yang sempat patah semangat. Percakapan ustad Rahman dengan Sophie di kamp pengungsi menjadi adegan menyentuh lainnya. “Mengapa Allah menurunkan bencana ini?” Kira-kira demikian keluhan ustad itu. Sophie menjawab, “Coba tanya Delisa. Dia kehilangan tiga kakaknya, ibunya, sebelah kakinya, tetapi dia ingin bermain bola.”

Pada segmen ini, akting Chantiq Schagerl memukau. Aktingnya mengingatkan pada Gina Novalista dalam “*Mirror Never Lies*” yang menjadi nominasi artis terbaik FFI 2011. Dia mampu mengimbangi akting Reza Rahadian yang memang gemilang sebagai seorang ayah yang sempat remuk hatinya. *Scene* ketika ayahnya membawa Delisa di reruntuhan rumah mereka sangat menggigit. “Abi akan bangun rumah kita lagi!” dengan tegas ayahnya berkata. Adegan ketika Usman gagal membuat nasi goreng yang seenak buatan Ummi juga menarik. Betapa susahnyanya menjadi *single parent* bagi seorang laki-laki. Termasuk ketika air mata saya tidak bisa dibendung lagi melihat adegan Delisa memeluk ayahnya, “Delisa cinta Abi karena Allah!”

Kehadiran Koh Acan juga menghidupkan suasana. Hal ini merupakan *human interest* dalam film ini. Ketika dia menawarkan bakmi buatannya pada Delisa di kamp pengungsian memberikan kesegaran. Begitu juga dia menengok Delisa yang sakit karena kehausan. Tentunya membawakan bakmi kesukaannya.

Film ini menuju sebuah *ending* apakah umminya selamat atau setidaknya ditemukan tubuhnya. Hal ini juga begitu menggetarkan. Namun, apapun itu Delisa digambarkan sebagai sosok yang ikhlas. Tentunya dia juga bertekad menuaikan janjinya menyelesaikan hafalan shalatnya. “Delisa shalat bukan demi kalung, tetapi ingin shalat yang benar.”

RANGKUMAN

Film yang diangkat dari novel laris karya Tere Liye ini merupakan film akhir tahun dan sekaligus juga film menyambut awal tahun 2012 yang manis. Cocok diputar untuk menyambut peringatan tsunami sekaligus juga hari ibu.

Teks 4

Ulasan Film Laskar Pelangi

ORIENTASI

Laskar Pelangi adalah salah satu film terbaik karya anak Indonesia. Film tersebut diproduksi pada tahun 2008. Film yang diangkat dari novel berjudul sama karya Andrea Hirata ini sukses menjadi film terpopuler pada awal kemunculannya. Hal tersebut tidak terlepas dari tangan seorang Riri Riza yang bertindak sebagai sutradara dan Mira Lesmana sebagai produser. natural.

TAFSIRAN ISI

Film ini bercerita mengenai persahabatan kesepuluh anak di sebuah sekolah kecil SD Muhammadiyah di Pulau Belitung. Meski awalnya sekolah tersebut terancam ditutup akibat minimnya peminta, namun kesepuluh anak tersebut mampu bertahan di sekolah tersebut di bawah asuhan Bu Muslimah (Cut Mini) dan Pak Harfan (Ikranagara). Film tersebut juga menyuguhkan cerita emosional, yaitu mengenai Lintang, seorang anak miskin yang harus bertahan hidup demi adik-adiknya.

EVALUASI

Hal yang menarik dari film *Laskar Pelangi* ini adalah dipilihnya anak-anak asli Belitung sebagai pemeran masing-masing tokoh utamanya. Tokoh-tokoh yang diperankan antara lain Ikal (Zulfani), Lintang (Ferdian), Mahar (Verrys Yamarno), dan teman-temannya yang lain. Kehadiran anak-anak asli Belitung ini memberikan kesan mendalam, terutama didukung oleh kemampuan mereka dalam bermain peran yang sangat

Banyaknya penonton yang terpicat dengan film ini disebabkan isi cerita yang memberikan nuansa lain pada film Indonesia. Ceritanya menarik dengan didukung oleh kemampuan para aktor dan aktris yang sangat baik. Selain itu, latar tempat di film ini dikemas dengan sangat apik, yaitu dengan mempertontonkan keindahan Pulau Belitung dengan latar waktu beberapa tahun silam.

RANGKUMAN

Dengan demikian, film *Laskar Pelangi* layak disebut sebagai salah satu film Indonesia terbaik sepanjang masa. Meskipun diproduksi pada tahun 2008, film tersebut masih layak untuk ditonton kapan saja secara berulang-ulang. Diharapkan di waktu mendatang, semakin banyak film karya anak Indonesia yang memiliki kualitas yang sama, bahkan melebihi film *Laskar Pelangi*.

C. TRANSKRIP EVALUASI

Selamat Datang di Evaluasi Pemahamanmu

ketik namamu di sini

Mulai

1. Unsur di bawah ini yang merupakan unsur yang membedakan film dan drama adalah...

- a. Kostum
 - b. Plot
 - c. Musik
 - d. Stage**
2. Dilihat dari alirannya, jenis drama yang menggunakan cerita yang diangkat berdasarkan kenyataan sosial atau aspek kejiwaan tokoh adalah...
- a. Naturalisme
 - b. Ekspresionisme
 - c. Realisme**
 - d. Romantik
3. Jenis film yang menyajikan fakta yang berhubungan dengan tokoh, peristiwa, atau lokasi yang nyata dengan cara merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi adalah film...
- a. eksperimental
 - b. Dokumenter**
 - c. Fiksi
 - d. Realisme
4. Berikut ini adalah tujuan mengulas film/drama, kecuali...
- a. Menginterpretasi film/drama yang ditonton
 - b. Mengenalkan film/drama yang baru dirilis
 - c. Merekomendasikan film/drama pada masyarakat
 - d. Memutuskan memonton film/drama**
5. Berikut ini yang bukan termasuk struktur teks ulasan adalah...
- a. Narasi**
 - b. Evaluasi
 - c. Tafsiran Isi
 - d. Rangkuman

6. Di bawah ini adalah hal yang harus dihindari sebagai pengulas film/drama, yaitu...
- Menggunakan bahasa yang sederhana
 - Menyeimbangkan kelebihan dan kekurangan film/drama
 - Menggunakan istilah-istilah asing dalam film/drama**
 - Mengenali struktur teks ulasan
7. Berikut ini yang harus dilakukan saat menilai film, kecuali...
- Mengevaluasi secara subjektif bagus tidaknya film/drama
 - Mencatat hal-hal penting sebagai bahan menilai**
 - Menentukan tema dan tujuan sutradara dalam membuat film
 - Mencari hubungan tiap unsur dalam film/drama
8. Perhatikan kutipan drama berikut ini!

Dialog itu diucapkan tokoh Ibu dan Bapak yang diperankan Niniek L. Karim dan Landung Simatupang dalam drama “Mengapa Kau Culik Anak Kami?” Drama “Mengapa Kau Culik Anak Kami?” ditulis dan disutradarai oleh Seno Gumira Ajidarma. Banyak penonton berkaca-kaca matanya menyaksikan pementasan drama sepanjang 75 menit itu, yang selama itu pula suasana dicekam oleh kepiawaian akting dua aktor andal itu, yang satu dari Jakarta dan satu lagi dari Yogyakarta.

Kutipan tersebut adalah bagian dari...

- Rangkuman
 - Evaluasi
 - Tafsiran isi
 - Orientasi**
9. Perhatikan kutipan berikut ini!

Film yang diangkat dari novel laris karya Tere Liye ini merupakan film akhir tahun dan sekaligus juga film menyambut awal tahun 2012 yang manis. Cocok diputar untuk menyambut peringatan tsunami sekaligus juga hari ibu.

Kutipan tersebut adalah bagian dari...

- a. Orientasi
- b. Tafsiran isi
- c. Rangkuman**
- d. Evaluasi

10. Pertanyaan di bawah ini yang merupakan pertanyaan pada bagian evaluasi adalah...

- a. Unsur apa yang paling menonjol dalam film/drama tersebut?**
- b. Siapa yang menyutradari film/drama tersebut?
- c. Apa konflik yang dialami tokoh?
- d. Siapa yang berperan dalam film/drama tersebut?

D. *TRANSKRIP LATIHAN*

Selamat Datang! Mari Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama
Menggunakan Metode *Problem Posing Learning*
Kamu siap?

TAHAP 1 *LISTENING*

Tahap *listening* adalah contoh untukmu. Kamu hanya perlu memperhatikan dengan seksama alur dan isi dari tahap ini. Langkah awalmu adalah menyimak *code* berupa film/drama berikut ini. Selamat menyaksikan!

Tips: matikan suara sebelum memainkan video

Langkah selanjutnya, membuat pertanyaan tentang film/drama yang telah kamu saksikan untuk setiap bagian dari teks ulasan film/drama. Langkah ini disebut tahap *dialogue*. Cermati contoh berikut ini!

Orientasi

1. Apa judul film/drama yang baru saja kamu tonton?
2. Siapa sutradara film/drama tersebut?
3. Siapa saja yang berperan dalam film/drama tersebut?
4. Dari mana asal cerita/naskahnya? Siapa penulisnya?

Tafsiran Isi

1. Bagaimana penggambaran latar pada drama/film tersebut?
2. Apa fokus permasalahan film/drama tersebut? Apakah plot, tokoh, emosi, atau ide?
3. Bagaimana konflik yang dialami tokoh utama?
4. Bagaimana penyelesaian terhadap konflik yang dialami tokoh utama?

Evaluasi

1. Apa yang menonjol dari film/drama tersebut?
2. Adakah yang menarik dari permainan aktor di film/drama tersebut?
3. Secara keseluruhan, apa kelebihan film/drama tersebut menurutmu? Apa alasannya?
4. Secara keseluruhan, apa kekurangan film/drama tersebut menurutmu? Apa alasannya?

Rangkuman

1. Secara keseluruhan, apakah kamu menyukai atau tidak menyukai film/drama yang baru saja kamu tonton tersebut?
2. Apakah film/drama tersebut cocok/layak untuk ditonton?

Langkah yang terakhir adalah memproduksi teks ulasan film/drama dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah kamu buat lalu mengembangkannya.

Langkah ini disebut tahap *action*. Cermati contoh berikut ini!

Belajar Syukur dari “Gadis di Ruang Tunggu”

Film berjudul *Gadis di Ruang Tunggu* ini adalah film yang diproduksi oleh SET Film Workshop dalam ajang LA Light Indie Movie. Film garapan aktris cantik Cathy Sharon ini menggandeng aktor-aktor ternama Indonesia yaitu Fedi Nuril, Laudya Cynthia Bella, Shareefa Daanish, Filly Firly Umar, Aming, Ricky Harun, dan beberapa aktor lain. Kisah dari film ini diadopsi dari sebuah cerita pendek berjudul *Gadis di Pesawat* karya Rachmania Arunita.

Film *Gadis di Ruang Tunggu* dibuka dengan penggambaran situasi suatu sore di ruang tunggu sebuah klinik dimana ada beberapa pasien dengan berbagai ekspresi dan seorang suster yang diperankan oleh Shareefa Daanish. Film ini bercerita tentang seorang tokoh bernama Jaka yang diperankan oleh Fedi Nuril yang baru saja datang ke klinik tersebut. Meskipun telah mendaftar lewat telepon dia tetap mendapatkan nomor antrian terakhir. Hal tersebut membuat dia marah karena dia memiliki jadwal meeting saat itu.

Jaka akhirnya terpaksa menunggu. Dia yang terlihat gusar semakin stress karena merasa terganggu dengan pasien-pasien lain, terlebih pada tokoh oma dan cucunya yang diperankan oleh Filly Firly Umar dan Ricky Harun. Jaka juga merasa terganggu dengan tokoh Hana yang diperankan oleh Laudya Cynthia Bella.

Sosok Hana digambarkan dengan sosok gadis yang sangat tenang, sangat ramah dan sangat tegar. Dia berusaha mengajak bicara Jaka meskipun Jaka menanggapinya dengan acuh dan ketus. Hana terus saja bertanya kepada Jaka hingga akhirnya Jaka mengungkapkan masalah-masalahnya dengan emosi yang meluap-luap. Hingga tiba pada saat Jaka tak dapat mengontrol emosinya. Sebab

itu, Hana mengajak Jaka untuk bertukar nomor antrian. Sampai pada akhirnya Jaka tahu bahwa dibandingkan Hana, dirinya masih sangat beruntung. Kesadaran Jaka itulah yang menjadi akhir dari film ini.

Fokus permasalahan dalam film ini terletak pada ide yang diangkat. Sebuah ide tentang kurangnya rasa syukur seseorang merupakan ide yang sangat sederhana yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata dan mungkin semua manusia pernah mengalami. Di samping unsur ide tersebut, unsur emosi juga cukup ditonjolkan dalam film ini. Pendramatisasian situasi yang diambil dari sudut pandang Jaka menjadi salah satu yang menarik. Perasaan gusar, panik, dan stress yang dialami Jaka cukup terasa dan menguasai film ini.

Kemampuan aktor dalam film ini tentu tak perlu diragukan karena mereka memang aktor yang telah lama berkecimpung di dunia akting. Keberadaan Aming yang berperan sebagai salah satu pasien yang memberikan sedikit sentuhan komedi memberikan kesegaran tersendiri untuk film ini. Hal tersebut tetap bersinergi dengan suasana yang dibangun.

Dengan durasi yang sangat singkat yaitu tak lebih dari dua belas menit sesungguhnya tak banyak yang bisa kita harapkan dalam film ini. Pada bagian *ending* film ini, penjelasan tentang penyakit yang diderita Hana terhitung sangat sederhana. Hanya menyebutkan bahwa alat indra Hana mengalami kerusakan akibat virus sehingga menyebabkan Hana kehilangan penglihatan, perasa dan akan segera kehilangan kemampuan mendengar. Hal tersebut tidak didukung dengan penyebutan nama medis untuk penyakit tersebut dan atau nama virus yang menjangkitnya. Kemudian penggambaran tokoh Hana yang demikian itu akan sulit ditemukan dalam kehidupan nyata dan mungkin hanya satu banding seribu orang.

Secara keseluruhan film ini cukup menghibur dan memberi penyadaran atas rasa syukur terhadap apa yang telah kita miliki. Maka film ini sangat baik untuk dinikmati sebagai santapan yang menyehatkan.

Oleh: Sely Indraswari

TAHAP 2 *DIALOGUE*

Selamat datang! Sekarang saatnya kamu untuk membuat teks ulasanmu sendiri. Silahkan memilih film dan drama yang kamu inginkan di bawah ini!

Silahkan membuat pertanyaan untuk masing-masing bagian dari teks ulasan film/drama berikut ini. Buatlah pertanyaan sebanyak yang kamu mau!

Media **SiTUFID** untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama
Kelas XI SMA

Ketik judul kamu di sisni

Ketik nama kamu di sini

Uraian jawaban di sini

Skor

E. *TRANSKRIP REFLEKSI*

1. Apakah pengetahuanmu tentang teks ulasan film/drama bertambah setelah belajar dengan media ini? YA/TIDAK
2. Apakah kamu merasa terbantu dalam belajar memproduksi teks ulasan film/drama menggunakan media ini? YA/TIDAK
3. Apakah musik dan tampilan dari media ini membuatmu nyaman dalam belajar ? YA/TIDAK
4. Apakah media ini memotivasimu untuk memproduksi teks ulasan film/drama? YA/TIDAK
5. Adakah kegiatan yang berkesan bagi kamu dalam media ini? YA/TIDAK
6. Apakah latihan dalam media ini sudah cukup untukmu? YA/TIDAK

**TRANSKRIP GLOSARIUM MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH CC*
DENGAN METODE PROBLEM POSING LEARNING UNTUK
PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS ULASAN FILM/DRAMA
KELAS XI SMA**

Adegan _F- disebut *scene* ialah suatu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif

Aksen _F/D- disebut *accent*, ialah tekanan pada suatu bagian kata atau suku kata

Akting _F/D- disebut peran, ialah gerakan-gerakan yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkan

Aktor _F/D- ialah orang (laki-laki) yang melakukan akting, atau berperan sebagai

Aktris _F/D- ialah orang (perempuan) yang melakukan akting, atau berperan sebagai

Antagonis _F/D- ialah pemeran lawan, tokoh yang melawan pemeran utama, biasanya mengakibatkan konflik

Babak _D- ialah bagian pementasan drama yang ditandai dengan turunnya layar, atau lampu penerang panggung dimatikan sejenak. Ditandai dengan perubahan setting tempat, waktu, maupun suasana terjadinya suatu peristiwa

Backdrop _D- ialah layar yang bertempat paling belakang yang dapat digulung atau dinaikkan dan membentuk latar belakang panggung

Back-lighting _F- ialah arah pencahayaan dari belakang objek

Balans _D- ialah pengaturan benda-benda bergerak atau tidak bergerak, dinamis atau statis, pada pentas di mana benda-benda tersebut harus saling mengimbangi

Bloking _D- ialah aturan perpindahan tempat atau posisi oleh pemain dalam pemanfaatan panggung dari tempat yang satu ke tempat yang lain

Business _D- ialah wujud kesibukan yang karakteristik atau mempunyai ciri khas, misal mengupas buah, merokok, dan lain sebagainya

Cameo _F- ialah penampilan sesaat seorang bintang ternama atau seorang yang populer di mata publik dalam sebuah film

Cast _F/D disebut pemeran

Casting_F/D- tahapan produksi untuk memiliki dan mendapatkan pemeran karakter sesuai tuntutan dalam skenario atau naskah

Cerita_F/D- ialah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji maupun tidak

Close-up_F- ialah pengambilan gambar yang umumnya memperlihatkan wajah atau objek lain yang berukuran kecil

Comersial-break_F- biasa disebut iklan, ialah jeda film/sinetron yang diisi oleh iklan

Cyclorama_D- ialah drops yang ditempel di paling belakang pentas dengan lukisan pemandangan alam yang akan terlihat lewat jendela atau pintu

Dagelan_D- ialah salah satu jenis drama yang kocak dan ringan dengan isi cerita yang kasar, lentur dan fulgar serta tidak mengikuti perkembangan struktur dramatik

Dialog_D- ialah percakapan yang dilakukan antar pemain dengan mengatur pelafalan, intonasi, dan penjiwaan untuk membentuk jalan cerita

Diksi_F/D- ialah cara penggunaan ucapan atau suara

Dissolves_F- ialah transisi antara dua *shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya untuk sesaat terlihat pada *shot* setelahnya

Dokumenter_F- ialah jenis film yang didasarkan atas fakta baik peristiwa, tokoh, serta lokasi yang sungguh-sungguh nyata dan terjadi

Drops_D- ialah dekorasi yang tidak berbingkai dan digantung di pentas bagian belakang

Dubbing_F- ialah proses pengisian atau penambahan suara dialog yang dilakukan setelah gambar filmnya telah selesai produksi

Durasi_F/D- ialah waktu tayang atau waktu permainan film/drama

Editing_F- salah satu tahap produksi film, yaitu pemilihan serta penyambungan *shot-shot* yang telah di ambil, atau tahap yang digunakan untuk menggabungkan tiap *shot*-nya

Ekspresionalisme_D- ialah salah satu jenis aliran drama yang menonjolkan curahan pikiran, perasaan, dan ekspresi jiwa pengarang

Ekstensialisme_D- ialah salah satu jenis drama yang menekankan penampilan tokoh yang sadar akan eksistensinya, tokoh yang memiliki sifat-sifat kemandirian yang kuat

Elevator _D- ialah dua pentas atau lebih yang disusun secara vertikal dan digunakan secara silih berganti dengan cara menaikkan dan menurunkan

Emphasis_D- disebut titik berat, ialah prinsip menitikberatkan suatu daerah pentas dalam sebuah kelompok

Epilog_D- ialah narasi penutup yang mengakhiri pementasan, isinya berupa kesimpulan atau amanat yang bisa diambil dari sebuah pementasan drama

Episodia_D- merupakan bagian dari tragedi yunani klasik, ialah bagian yang mengemukakan adegan, dialog pemain yang muncul di pentas

Exodus_D- merupakan bagian dari tragedi yunani klasik, ialah bagian terakhir yang ditandai perginya penyanyi

Experimental_F- ialah salah satu jenis film yang amat bergantung pada subjektifitas pembuatnya dan berada diluar industri *mainstream*, umumnya abstrak dan sulit dipahami

Exposure_F- ialah besarnya cahaya yang masuk ke kamera

Fade_F- ialah transisi *shot* dimana gambar secara perlahan bertambah gelap hingga seluruh *frame* berwarna hitam (*fades-out*) dan secara perlahan kembali bertambah terang hingga muncul gambar berikutnya (*fades-in*)

Figuran_F/D- ialah semua karakter di luar para pelaku cerita dan pendukungnya

Fiksi_F- ialah jenis film yang terikat oleh plot dan umumnya menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata

Film-noir_F- ialah film yang bernuansa ‘gelap’ atau ‘suram’, jenis film yang memiliki karakter cerita dan sinematik yang khas seperti plot yang rumit dan menggunakan narator. Merupakan jenis film pengembangan dari genre kriminal-gengster

Flash-back_F- berkaitan dengan alur cerita, alur cerita mundur

Flats_D- ialah bentuk dekorasi yang berbingkai seperti orang membuat bingkai kain untuk melukis

Frame_F- bingkai, batas wilayah gambar yang ditangkap oleh kamera

Freeze _F/D- ialah pemain menghentikan aksi atau bertahan di sebuah posisi untuk mempertahankan kesan (tegang) di akhir cerita, atau akhir episode

Gait _D- ialah tanda-tanda khusus pada cara berjalan dan cara bergerak pemain

Genre _F/D- ialah jenis atau klasifikasi dari sekelompok film/drama yang memiliki karakter atau pola yang sama, seperti aksi, drama, horor, dan sebagainya

Gestur _F/D- ialah gerakan-gerakan besar misalnya gerakan tangan, kaki, kepala, dan tubuh oleh pemain

Ilustrasi _F/D- ialah iringan bunyi-bunyian (biasanya berbentuk musik) untuk memperkuat suasana yang sedang dilukiskan

Improvisasi _F/D- ialah gerakan atau ucapan tambahan yang dilakukan oleh pemain di luar skrip sebagai tindakan penyeimbang untuk lebih menghidupkan pemeranan

Intonasi _F/D- ialah tinggi rendahnya suara saat berbicara atau berdialog

Karakter _F/D- ialah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam film atau drama

Klasik _D- ialah salah satu jenis aliran drama yang memegang teguh kesatuan latar, waktu, gerak, aktor bergaya deklamasi

Komedi _F/D- ialah salah satu genre film/drama yang lucu dan ceria yang di dalamnya berisi dialog kocak dan bersifat menyindir, menggunakan tokoh tolol, konyol, bijaksana tapi lucu

Komposisi _D- disebut komposisi pentas, ialah penyusunan yang berarti dan artistik atas bahan-bahan perlengkapan pentas

Kostum _F/D- disebut tata busana pemain, ialah pakaian para pemain yang dikenakan pada saat memerankan tokoh cerita, kostum sangat berkaitan dengan karakter, setting, tingkat sosial tokoh

Lighting _F/D- ialah pencahayaan di atas panggung untuk mendukung setting, dalam film efek pencahayaan hanya dipakai saat dibutuhkan karena siang dan malam adalah waktu sesungguhnya

Long-shot _F- ialah jarak kamera yang memperlihatkan tubuh fisik manusia secara jelas dari kaki hingga kepala namun lingkungan dan latar belakang masih tampak dominan

Low-angle_F- ialah sudut kamera yang melihat objek dalam frame yang berada di atasnya, posisi kamera lebih rendah dari objeknya

Mainstream _F- ialah film yang diproduksi demi keuntungan finansial di banding nilai seni

Make-up_F/D- ialah tata rias yang digunakan pemain untuk mendukung peran atau karakter dalam permainan

Manager _F/D- ialah tokoh eksekutif dari produser, penanggung jawab tata laksana

Melodrama _D- ialah salah satu jenis drama yang sentimental, mengharukan, dan melebih-lebihkan perasaan

Mimik_F/D- ialah ekspresi gerak-gerik wajah (air muka) untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain misalnya senang, sedih, marah, bingung dan sebagainya

Mise en scene_F- ialah elemen-elemen yang berada di depan kamera yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*

Monolog _F/D- kalimat yang diucapkan oleh seorang karakter pada dirinya sendiri atau untuk penonton

Mood_F/D- ialah perasaan suara yang menggambarkan keadaan girang, susah, marah, dan sebagainya

Movement_D- ialah pertukaran tempat kedudukan pada pentas

Mozaik_F/D- ialah pemberian efek gambar terpisah terbentuk dengan warnanya sehingga visualisasinya tidak jelas, atau mengotakkan warna hingga tampak pergerakan gambar

Multi-kamera_F- ialah pengambilan gambar dari beberapa sudut dengan menggunakan lebih dari satu kamera

Naratif _F/D- ialah rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) dalam suatu ruang dan waktu

Narator _F/D- ialah pemberian informasi cerita (narasi) selama film berlangsung.

Naskah _D- dalam film disebut skenario, lihat skenario

Naturalisme_D- ialah salah satu jenis drama yang menyajikan kenyataan yang digambarkan dengan mendekati kenyataan alam atau natural

Noise_F- disebut juga efek suara, ialah seluruh suara dalam film selain suara dialog, lagu, dan musik

Opera_D- ialah drama yang mengandung musik, nyayian, dan tarian

Operet_D- ialah drama yang kisahnya lebih pendek

Outfocus_F- ialah objek dalam gambar yang terlihat kabur atau tidak fokus

Over-acting_F/D- ialah ketika gerakan-gerakan yang dilakukan pemain terlalu banyak, atau akting pemain yang berlebihan

Overlapping-dialog_F- ialah teknik menumpuk dua dialog atau lebih yang biasanya digunakan untuk adegan pertengkaran

Pacing_F/D- ialah pengucapan beberapa kata lebih cepat atau lebih lambat dari kata-kata yang lain

Pantomim_D- pertunjukan drama tanpa kata-kata yang hanya memainkan ekspresi wajah dan gerak gerik pemain

Plot_F/D- ialah jalan cerita yang berkembang secara bertahap dimulai dari konflik sederhana hingga kompleks menuju klimaks dan penyelesaian

Point-of-view-cutting_F- ialah sebuah *shot* yang memperlihatkan seseorang melihat sebuah objek di luar frame dan diikuti dengan shot yang memperlihatkan objek tersebut persis dari arah pandang rang tersebut

Produser _F/D- ialah penanggung jawab keuangan dan promosi dalam permainan

Prolog_D- ialah narasi pendahuluan yang bertujuan menyiapkan pikiran penonton untuk mengikuti cerita yang disajikan, biasanya prolog berisi sinopsis, pengenalan tokoh, dan konflik yang akan terjadi

Protagonis_F/D- ialah pemeran utama, tokoh yang menjadi pusat cerita

Realisme_D- ialah salah satu jenis aliran drama yang sangat mementingkan kenyataan dengan cerita yang diangkat dari kenyataan sosial atau aspek kejiwaan seorang tokoh

Revolving_D- pentas putar, ialah pembagian area pentas dalam satu stage untuk beberapa babak

Romantik_D- ialah salah satu jenis drama yang bersifat fantastis dan tidak logis dengan menonjolkan aspek visual dengan karakter sentimental dan akting yang berlebihan

Sandiwara_D- ialah drama yang dilakukan dengan tujuan pengajaran

Screen-play_F- ialah gambar yang dirancang untuk petunjuk laku setiap adegan yang akan dilakukan pemain saat shooting

Scripwriter_F/D- ialah penulis naskah atau penulis skenario

Sekuen_F- ialah satu segmen (urutan) besar yang memperlihatkan suatu rangkaian peristiwa yang utuh

Setting_F/D- disebut latar, ialah tempat, waktu, suasana terjadinya suatu adegan

Shot_F- bagian dari adegan, ialah proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau sering diistilahkan satu kali *take*

Sinematik_F- ialah unsur dalam film yang meliputi aspek-aspek teknis dalam produksi, meliputi *mise en scene*, sinematografi, editing, dan suara

Sinematografi_F- ialah tindakan yang berkaitan dengan perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dan objek yang diambil

Skenario_F- ialah susunan garis-garis besar lakon drama yang akan diperagakan para pemain

Skeneri_D- atau *scenery*, ialah dekorasi pendukung yang menguatkan suasana di atas panggung

Slow-motion_F/D- ialah gerakan yang terlihat lamban dari umumnya, digunakan untuk suasana dramatis

Spectacle_D- dalam drama merupakan aspek visual dalam produksi drama yang meliputi dekorasi, kostum, *lighting*, *make-up*, properti, dan keseluruhan pandang dari drama dan panggung

Spot-light_D- ialah pemberian sinar pada sebuah titik atau bidang tertentu secara intensif

Stage_D- atau panggung, area akting, ialah tempat para aktor melakukan permainan drama

Stage-manager_D- ialah tokoh eksklusif dari sutradara, dialah yang mengatur panggung dan seluruh perlengkapan

Stasima_D- merupakan bagian dari tragedi Yunani klasik, ialah bagian kelompok paduan suara

Story-board_F- ialah desain konsep sebuah karya audiovisual dalam hal ini, masih berbentuk sketsa gambar dengan instruksi sutradara, sebagai alat bantu tim pelaksana produksi

Stress_F/D- ialah penekanan suara pada kata-kata yang penting

Strip-light_D- ialah penataan lampu secara berderet

Surprise_F/D biasa disebut kejutan, ialah bagian cerita yang mengejutkan karena menyimpang dari harapan penonton

Suspense_F/D- ialah bagian cerita yang menyoroti pada perasaan yang kurang pasti terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi khususnya yang menimpa tokoh

Sutradara_F/D- ialah orang yang mengatur dan memimpin sebuah permainan

Teaser_F/D- ialah sebuah *scene* atau adegan yang merupakan gebrakan yang ditampilkan pada awal cerita dengan tujuan memancing perhatian penonton, bisa juga cuplikan konflik paling menarik dalam cerita

Tekstur_F/D- ialah kualitas suara yang dapat dirasakan senang, kasar, lancar dan sebagainya

Tonil_D- ialah nama lain dari pertunjukan

Tragedi_F/D- ialah kisah yang melukiskan kisah sedih yang besar dan agung, melukiskan kekecewaan hidup tokoh atas apa yang ia terima dalam hidup

Tragic-comedi_D- salah satu genre drama yang mengolaborasikan antara tragedi dan komedi, atau kisah sedih yang diiringi dengan kelucuan

Tritagonis_F/D- ialah peran penengah, tokoh yang tidak secara langsung masuk ke dalam konflik namun diperlukan guna penyelesaian konflik

Lampiran 4:

Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TAHAP 1

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

**Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash CC*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks
Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Sasaran Program : Siswa kelas XI SMA
Peneliti : Sely Indraswari
Evaluator : Deni Hardianto, M.Pd.
Hari,Tanggal : Rabu, 3 Juni 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen sebagai ahli media.
2. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari “kurang baik/kurang tepat/kurang jelas ” sampai “sangat baik/sangat tepat/sangat jelas” dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
 - 1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 3 = baik/ tepat/ jelas
 - 4 = sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
3. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
			1	2	3	4
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna (background)		✓		
		Kesesuaian warna tulisan dan background		✓		
		Kemenarikan animasi		✓		
		Kejelasan animasi		✓		
		Ketepatan pemilihan warna teks		✓		
		Kejelasan warna gambar			✓	
	Musik	Ketepatan memilih musik			✓	
	Tombol, gambar dan video	Penempatan tombol		✓		
		Konsistensi tombol		✓		
		Ukuran tombol			✓	
		Kejelasan gambar			✓	
		Ketepatan ukuran gambar			✓	
		Kualitas video			✓	
	Tampilan slide	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓		
		Ketepatan ukuran huruf		✓		
		Tampilan desain slide			✓	
		Komposisi tiap slide		✓		
Pemrograman	Instruksional	Tingkat interaktivitas siswa		✓		
		Kemudahan berinteraksi dengan media		✓		
		Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
		Kejelasan struktur navigasi		✓		
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol		✓		
		Pengaturan animasi		✓		
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa		✓		
		Efisiensi teks		✓		
		Efisiensi penggunaan slide		✓		

Komentar/ Saran/ Kritik

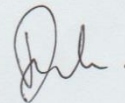
- Petunjuk dan kompetensi dipisahkan dari Menu utama.
- Glosarium di letakkan di akhir slide
- Tambahkan Rangkuman
- Teks tiap slide terlalu banyak / penuh
- Daftar pustaka di buat lebih menarik.
- Menu terlalu lambat (set) dan masih banyak ruang kosong

Media ini dinyatakan layak dengan (lingkari salah satu):

1. Tidak perlu direvisi
- ☒ 2. Perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta, 3 Juni 2015

Evaluator



Deni Hardianto, M.Pd.

NIP 19810605 200501 1 003

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TAHAP 2

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

**Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash CC*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks
Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Sasaran Program : Siswa kelas XI SMA
Peneliti : Sely Indraswari
Evaluator : Deni Hardianto, M.Pd.
Hari,Tanggal : Selasa, 4 Agustus 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen sebagai ahli media.
2. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari “kurang baik/kurang tepat/kurang jelas ” sampai “sangat baik/sangat tepat/sangat jelas” dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
 - 1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 3 = baik/ tepat/ jelas
 - 4 = sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
3. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
			1	2	3	4
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna (background)			✓	
		Kesesuaian warna tulisan dan background			✓	
		Kemenarikan animasi			✓	
		Kejelasan animasi			✓	
		Ketepatan pemilihan warna teks			✓	
		Kejelasan warna gambar			✓	
	Musik	Ketepatan memilih musik			✓	
	Tombol, gambar dan video	Penempatan tombol			✓	
		Konsistensi tombol			✓	
		Ukuran tombol		✗	✓	
		Kejelasan gambar			✓	
		Ketepatan ukuran gambar			✓	
		Kualitas video				✓
	Tampilan slide	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓	
		Ketepatan ukuran huruf		✓		
		Tampilan desain slide			✓	
		Komposisi tiap slide			✓	
Pemrograman	Instruksional	Tingkat interaktivitas siswa			✓	
		Kemudahan berinteraksi dengan media			✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
		Kejelasan struktur navigasi		✓		
	Kualitas teknik penyajian	Kemudahan penggunaan tombol			✓	
		Pengaturan animasi			✓	
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa			✓	
		Efisiensi teks		✓		
		Efisiensi penggunaan slide			✓	

Komentar/ Saran/ Kritik

- Glosarium di tulis ulang agar lebih menarik
- Bagian teks ulasan diperbaiki, dibuat lebih menarik
- latihan masuk dalam bagian materi
- Judul cukup 1 saja tidak perlu diulang
- Teks / tulisan perlu di Variasi untuk menambah daya tarik (pengantar perhatian)

Media ini dinyatakan layak dengan (lingkari salah satu):

1. Tidak perlu direvisi
- ☒ 2. Perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta, 4 Agustus 2015

Evaluator



Deni Hardianto, M.Pd.

NIP 19810605 200501 1 003

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TAHAP 3

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash CC*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks
Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Sasaran Program : Siswa kelas XI SMA
Peneliti : Sely Indraswari
Evaluator : Deni Hardianto, M.Pd.
Hari,Tanggal : Jumat, 11 September 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen sebagai ahli media.
2. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari “kurang baik/kurang tepat/kurang jelas ” sampai “sangat baik/sangat tepat/sangat jelas” dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Bapak.
 - 1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 3 = baik/ tepat/ jelas
 - 4 = sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
3. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Bapak mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
			1	2	3	4
Tampilan	Komposisi warna dan animasi	Ketepatan pemilihan warna (background)			✓	
		Kesesuaian warna tulisan dan background				✓
		Kemenarikan animasi			✓	
		Kejelasan animasi			✓	
		Ketepatan pemilihan warna teks				✓
		Kejelasan warna gambar			✓	
	Musik	Ketepatan memilih musik			✓	
	Tombol, gambar dan video	Penempatan tombol			✓	
		Konsistensi tombol			✓	
		Ukuran tombol				✓
		Kejelasan gambar			✓	
		Ketepatan ukuran gambar			✓	
		Kualitas video				✓
	Tampilan slide	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓	
		Ketepatan ukuran huruf			✓	
		Tampilan desain slide				✓
		Komposisi tiap slide				✓
Pemrograman	Instruksional	Tingkat interaktivitas siswa				✓
		Kemudahan berinteraksi dengan media				✓
		Kejelasan petunjuk penggunaan				✓
		Kejelasan struktur navigasi				✓
		Kemudahan penggunaan tombol				✓
	Kualitas teknik penyajian	Pengaturan animasi			✓	
		Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓
		Efisiensi teks			✓	
		Efisiensi penggunaan slide			✓	

Komentar/ Saran/ Kritik

.....

.....

.....

.....

.....

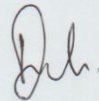
.....

Media ini dinyatakan layak dengan (lingkari salah satu):

- ① Tidak perlu direvisi *langsung uji coba*
2. Perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta, 11 September 2015

Evaluator



Deni Hardianto, M.Pd.

NIP 19810605 200501 1 003

Lampiran 5:

Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TAHAP 1

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

**Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash CC*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks
Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Sasaran Program : Siswa kelas XI SMA
Peneliti : Sely Indraswari
Evaluator : Esti Swatika Sari, M.Hum.
Hari, Tanggal : Rabu, 12 Juli 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen sebagai ahli materi.
2. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari “kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas” sampai “sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas” dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Ibu.
 - 1 = sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
 - 2 = cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 3 = baik/ tepat/jelas
 - 4 = sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
3. Berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada bagian **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
			1	2	3	4
Kualitas Isi Pembelajaran	Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓		
		Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan materi, latihan, dan evaluasi		✓		
	Kelengkapan Isi	Ketersediaan petunjuk yang memudahkan siswa melakukan pembelajaran		✓		
		Ketersediaan bahan ajar yang meliputi materi, latihan, evaluasi, dan refleksi			✓	
		Ketersediaan glosarium yang berisi istilah-istilah dalam film dan drama serta maknanya untuk menambah pengetahuan siswa			✓	
		Ketersediaan daftar pustaka yang mencantumkan daftar buku yang digunakan sebagai rujukan		✓		
	Kualitas Materi	Kebenaran isi dan konsep yang disajikan		✓		
		Kedalaman materi yang disajikan		✓		
		Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi		✓		
		Kejelasan materi tentang pemahaman teks ulasan film/drama		✓		
		Kejelasan materi tentang langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama		✓		
		Pemberian motivasi pada siswa untuk memproduksi teks ulasan film/drama			✓	
	Kualitas Latihan	Kesesuaian rumusan latihan dengan kompetensi yang dicapai		✓		
		Kejelasan rumusan langkah-langkah latihan		✓		
		Kecukupan latihan yang diberikan		✓		

	Kualitas Evaluasi	Kecukupan pilihan film dan drama pada latihan			✓	
		Kesesuaian soal evaluasi dengan kompetensi yang dicapai		✓		
		Kecukupan evaluasi yang diberikan		✓		
		Tingkat kesulitan soal evaluasi		✓		
		Ketersediaan hasil dari evaluasi		✓		
	Penggunaan Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat intelektual siswa			✓	
		Kejelasan pesan yang disampaikan dalam materi, latihan, dan evaluasi sehingga tidak menimbulkan makna ganda			✓	
		Kesesuaian kata dan kalimat yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia dan EYD			✓	
Kualitas Penyajian	Petunjuk/Interaksional	Kejelasan petunjuk belajar		✓		
		Kemudahan memilih menu belajar			✓	
		Keterpusatan pembelajaran pada siswa			✓	
		Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan		✓		
		Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi		✓		
	Tampilan	Kelogisan sistematika penyajian materi		✓		
		Kelogisan sistematika latihan dan evaluasi		✓		
		Ketepatan penggunaan animasi			✓	
	Metode Acuan (<i>Problem Posing Learning</i>)	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>Problem Posing Learning</i> (adanya kode, tahap <i>listening</i> , tahap <i>dialogue</i> , dan tahap <i>action</i>)		✓		
		Ketersediaan kode (berupa pilihan film untuk disimak)			✓	
		Ketersediaan dan kecukupan contoh latihan (tahap <i>listening</i>) yang diberikan			✓	

		Ketersediaan dan kecukupan pilihan pertanyaan yang dapat diajukan (tahap <i>dialogue</i>)			✓	
		Ketersediaan dan kecukupan arean kerja untuk memproduksi teks ulasan film/drama (tahap <i>action</i>)		✓		

Komentar/ Saran/ Kritik

1. Tuliskan soal media yang untuk pembelajaran apa.
2. Kaputasi dasar coba diajak kembali karena kur. 2013
3. Materi tentang film perlu ditambahkan, bila memungkinkan ada pelajaran (genre materi & lain sebagainya)
4. Materi Genre ini sebagai nasihat atau dipontasikan? Untuk yg genre drama, lebih baik syaria yang berdasarkan genre saja, untuk drama mungkin & lainnya.
5. Pada struktur bisa juga lebih jelas jika & lain contoh secara & lain atau pada hipotek
6. Ada klip yang mungkin & lain video!
7. Untuk pertanyaan orientasi bagus sesuai film?
8. Untuk video film, lakukan & lain pertanyaan pada & lain lagi.
9. & lain & lain & lain. Untuk evaluasi, & lain & lain & lain.

Media ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Tidak perlu direvisi
2. Perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta, 17 Juni 2015
Evaluator

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

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TAHAP 2

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

**Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash CC*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks
Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Sasaran Program : Siswa kelas XI SMA
Peneliti : Sely Indraswari
Evaluator : Esti Swatika Sari, M.Hum.
Hari, Tanggal : Senin, 10 Agustus 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen sebagai ahli materi.
2. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari “kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas” sampai “sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas” dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Ibu.
 - 1 = sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
 - 2 = cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 3 = baik/ tepat/jelas
 - 4 = sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
3. Berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada bagian **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
			1	2	3	4
Kualitas Isi Pembelajaran	Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
		Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan materi, latihan, dan evaluasi				✓
	Kelengkapan Isi	Ketersediaan petunjuk yang memudahkan siswa melakukan pembelajaran				✓
		Ketersediaan bahan ajar yang meliputi materi, latihan, evaluasi, dan refleksi				✓
		Ketersediaan glosarium yang berisi istilah-istilah dalam film dan drama serta maknanya untuk menambah pengetahuan siswa				✓
		Ketersediaan daftar pustaka yang mencantumkan daftar buku yang digunakan sebagai rujukan			✓	
	Kualitas Materi	Kebenaran isi dan konsep yang disajikan				✓
		Kedalaman materi yang disajikan				✓
		Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓
		Kejelasan materi tentang pemahaman teks ulasan film/drama				✓
		Kejelasan materi tentang langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama				✓
		Pemberian motivasi pada siswa untuk memproduksi teks ulasan film/drama				✓
	Kualitas Latihan	Kesesuaian rumusan latihan dengan kompetensi yang dicapai			✓	
		Kejelasan rumusan langkah-langkah latihan		✓		
		Kecukupan latihan yang diberikan				✓

	Kualitas Evaluasi	Kecukupan pilihan film dan drama pada latihan				✓
		Kesesuaian soal evaluasi dengan kompetensi yang dicapai				✓
		Kecukupan evaluasi yang diberikan				✓
		Tingkat kesulitan soal evaluasi				✓
		Ketersediaan hasil dari evaluasi				✓
	Penggunaan Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat intelektual siswa			✓	
		Kejelasan pesan yang disampaikan dalam materi, latihan, dan evaluasi sehingga tidak menimbulkan makna ganda				✓
		Kesesuaian kata dan kalimat yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia dan EYD			✓	
	Kualitas Penyajian	Petunjuk/Interaksional	Kejelasan petunjuk belajar			✓
			Kemudahan memilih menu belajar			✓
			Keterpusatan pembelajaran pada siswa			✓
			Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan			✓
			Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi			✓
		Tampilan	Kelogisan sistematika penyajian materi		✓	
			Kelogisan sistematika latihan dan evaluasi			✓
			Ketepatan penggunaan animasi			✓
		Metode Acuan (<i>Problem Posing Learning</i>)	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>Problem Posing Learning</i> (adanya kode, tahap <i>listening</i> , tahap <i>dialogue</i> , dan tahap <i>action</i> .)		✓	
			Ketersediaan kode (berupa pilihan film untuk disimak)			✓
			Ketersediaan dan kecukupan cerita pilihan (tahap <i>listening</i> yang diberikan)			✓

		Ketersediaan dan kecukupan pilihan pertanyaan yang dapat diajukan (tahap <i>dialogue</i>)					L
		Ketersediaan dan kecukupan arean kerja untuk memproduksi teks ulasan film/drama (tahap <i>action</i>)					✓

Komentar/ Saran/ Kritik

1. Tampilan awal tidak apik.
2. Pada Bahan Ajar, mepap-ada logline di no 4. Bisa ditambahkan di akhir saja.
3. Untuk pertanyaan cara menulis drama (no. 3) perlu ditambahkan ada kata-kata 'clue' yang membuat cerita bahan.
4. Pada Latihan:
 - Tahap I - Video hanya cuplikan judul-ada (berdasarkan novel siapa (temat no. 3 dan 4))
 - Tahap II - video ~~tidak~~ lengkap, lalu bagaimana jika sken & gambar hasil proses?

Media ini dinyatakan layak dengan (lingkari salah satu):

1. Tidak perlu direvisi
2. Perlu direvisi sesuai saran

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Evaluator

Esti Swatika Sari, M.Hum.

NIP 19750527 200003 2 001

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TAHAP 3

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash CC*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks
Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Sasaran Program : Siswa kelas XI SMA
Peneliti : Sely Indraswari
Evaluator : Esti Syatika Sari, M.Hum.
Hari, Tanggal : Senin, 14 September 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh dosen sebagai ahli materi.
2. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari "kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas" sampai "sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas" dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Ibu.
 1 = sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
 2 = cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 3 = baik/ tepat/jelas
 4 = sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
3. Berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada bagian **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
			1	2	3	4
Kualitas Isi Pembelajaran	Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
		Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan materi, latihan, dan evaluasi				✓
	Kelengkapan Isi	Ketersediaan petunjuk yang memudahkan siswa melakukan pembelajaran				✓
		Ketersediaan bahan ajar yang meliputi materi, latihan, evaluasi, dan refleksi				✓
		Ketersediaan glosarium yang berisi istilah-istilah dalam film dan drama serta maknanya untuk menambah pengetahuan siswa				✓
		Ketersediaan daftar pustaka yang mencantumkan daftar buku yang digunakan sebagai rujukan				✓
	Kualitas Materi	Kebenaran isi dan konsep yang disajikan				✓
		Kedalaman materi yang disajikan				✓
		Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓
		Kejelasan materi tentang pemahaman teks ulasan film/drama				✓
		Kejelasan materi tentang langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama				✓
		Pemberian motivasi pada siswa untuk memproduksi teks ulasan film/drama				✓
	Kualitas Latihan	Kesesuaian rumusan latihan dengan kompetensi yang dicapai				✓
		Kejelasan rumusan langkah-langkah latihan				✓
		Kecukupan latihan yang diberikan				✓

	Kualitas Evaluasi	Kecukupan pilihan film dan drama pada latihan				✓
		Kesesuaian soal evaluasi dengan kompetensi yang dicapai				✓
		Kecukupan evaluasi yang diberikan				✓
		Tingkat kesulitan soal evaluasi				✓
		Ketersediaan hasil dari evaluasi				✓
	Penggunaan Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat intelektual siswa				✓
		Kejelasan pesan yang disampaikan dalam materi, latihan, dan evaluasi sehingga tidak menimbulkan makna ganda				✓
		Kesesuaian kata dan kalimat yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia dan EYD				✓
	Kualitas Penyajian	Petunjuk/Interaksional	Kejelasan petunjuk belajar			✓
			Kemudahan memilih menu belajar			✓
			Keterpusatan pembelajaran pada siswa			✓
			Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan			✓
			Kejelasan petunjuk mengerjakan evaluasi			✓
		Tampilan	Kelogisan sistematika penyajian materi			✓
			Kelogisan sistematika latihan dan evaluasi			✓
			Ketepatan penggunaan animasi			✓
		Metode Acuan (<i>Problem Posing Learning</i>)	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>Problem Posing Learning</i> (adanya kode, tahap <i>listening</i> , tahap <i>dialogue</i> , dan tahap <i>action</i>)		✓	
			Ketersediaan kode (berupa pilihan film untuk disimak)			✓
			Ketersediaan dan kecukupan contoh latihan (tahap <i>listening</i>) yang diberikan			✓

Lampiran 6:

Lembar Uji Coba Guru

LEMBAR UJI COBA GURU 1

LEMBAR UJI COBA GURU

Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Cc*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks
Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Evaluator : Retno Sumarta
Hari,Tanggal : Senin / 14 September 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru sebagai calon pengguna media.
2. Isilah dengan jujur!
3. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari "kurang layak" sampai "sangat layak" dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Anda.
 1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 4 = baik/ tepat/ jelas
 5 = sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas
4. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Anda mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
Isi Pembelajaran	Kejelasan kompetensi dasar			✓	
	Kejelasan petunjuk belajar				✓
	Kelengkapan isi pembelajaran			✓	
	Kebenaran isi dan konsep pembelajaran			✓	
	Kejelasan dan kedalaman teori				✓
	Kejelasan alur pembelajaran			✓	
	Ketepatan langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama			✓	
	Pemberian motivasi belajar			✓	
	Kecukupan latihan dan evaluasi			✓	
	Kesesuaian bahasa yang digunakan			✓	
Penyajian Materi	Kejelasan petunjuk interaksional			✓	
	Kelogisan sistematika materi penyajian				✓
	Kejelasan langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama			✓	
	Kecukupan contoh			✓	
	Kebermaknaan glosarium				✓
Tampilan Media	Ketepatan pemilihan warna dan ukuran tulisan			✓	
	Ketepatan warna background			✓	
	Ketepatan musik yang digunakan			✓	
	Ketepatan pemilihan animasi			✓	
Pemrograman	Kejelasan petunjuk				✓
	Tingkat interaktivitas media			✓	
	Kemudahan berinteraksi				✓
	Kejelasan navigasi				✓
	Kejelasan umpan balik			✓	
	Efisiensi penggunaan slide			✓	

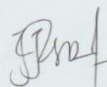
Komentar/ Saran/ Kritik

Mengingat ada 5 m, berarti tidak sudah yang harus
mendiklat siswa.

Media ini dinyatakan layak/~~tidak layak~~ dengan (coret/lingkari salah satu):

- ①. Tidak perlu direvisi
2. Perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 14 September 2015
Evaluator



..... Reho Sumirat

NIP -

LEMBAR UJI COBA GURU 2

LEMBAR UJI COBA GURU

Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Cc*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks
Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Evaluator : *Subyanti*
Hari,Tanggal : *Selasa, 15-9-2015*

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru sebagai calon pengguna media.
2. Isilah dengan jujur!
3. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari "kurang layak" sampai "sangat layak" dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Anda.
1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
4 = baik/ tepat/ jelas
5 = sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas
4. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

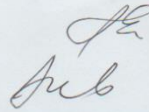
Atas kesediaan Anda mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

Media ini dinyatakan layak/~~tidak layak~~ dengan (coret/lingkari salah satu):

- 1) Tidak perlu direvisi
2. Perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 15 September 2015

Evaluator



NIP

1958031-1987032003

Lampiran 7:
Lembar Uji Coba Siswa

LEMBAR UJI COBA SISWA 14

LEMBAR UJI COBA SISWA

Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Cc*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan
Film/Drama Kelas XI SMA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Nama Siswa : Shifani Meluawati
Kelas/Nomor Absen : XI MIA 3 / 19
Hari, Tanggal : Rabu, 30 September 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa sebagai calon pengguna media.
2. Isilah dengan jujur!
3. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari "kurang layak" sampai "sangat layak" dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Anda.
 1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 4 = baik/ tepat/ jelas
 5 = sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas
4. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Anda mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
Isi Pembelajaran dan Penyajian materi	Apakah kamu dapat mengetahui kompetensi dalam pembelajaran kali ini?			✓	
	Apakah kamu mengerti tentang petunjuk pembelajaran dalam media ini?			✓	
	Menurutmu, apakah isi media pembelajaran ini sudah lengkap?			✓	
	Menurutmu, apakah materi telah disampaikan dengan jelas?				✓
	Apakah kamu mengerti alur pembelajaran dalam media ini?				✓
	Menurutmu, apakah langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama sudah jelas?				✓
	Menggunakan media ini, apakah kamu termotivasi untuk belajar?				✓
	Apakah latihan dalam media ini sudah cukup untukmu?			✓	
	Apakah evaluasi dalam media ini sudah cukup untukmu?				✓
	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini membuatmu mengerti?			✓	
	Menurutmu, apakah petunjuk kerjanya sudah jelas?			✓	
	Apakah kamu mengerti dengan langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama dalam media ini?			✓	
	Apakah kamu dapat memahami contoh yang diberikan?				✓
	Apakah pilihan film dan drama sudah cukup untukmu?				✓
	Apakah glosarium menambah pengetahuanmu?				✓
Tampilan Media dan Pemrograman	Apakah pemilihan warna dan ukuran tulisan membuatmu nyaman untuk belajar?				✓
	Apakah warna background membuatmu nyaman untuk belajar?				✓
	Apakah musik dalam media ini membuatmu nyaman untuk belajar?				✓
	Apakah animasi dalam media ini minatmu untuk belajar?			✓	
	Apakah petunjuk penggunaan media ini dapat kamu pahami?				✓
	Apakah tombol-tombol dalam media ini dapat kamu pahami?			✓	
	Apakah kamu mudah berinteraksi dalam media ini?				✓
	Sudahkah media ini memberimu umpan balik?				✓

Komentar/Saran/Kritik

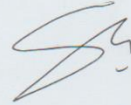
Sangat memotivasi saya dan media pembelajarannya sangat menyenangkan

Media ini dinyatakan layak/~~tidak layak dengan~~ (coret/lingkari salah satu):

1. ☒ Tidak perlu direvisi
2. ☐ Perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 30 September 2015

Siswa



Shifani Meiluzawati

LEMBAR UJI COBA SISWA 16

LEMBAR UJI COBA SISWA

Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Cc*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan
Film/Drama Kelas XI SMA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Nama Siswa : RIRIN DESRIANI
Kelas/Nomor Absen : XI MIA 3 / 18
Hari, Tanggal : Rabu, 30 September 2019

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa sebagai calon pengguna media.
2. Isilah dengan jujur!
3. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari "kurang layak" sampai "sangat layak" dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Anda.
 1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 4 = baik/ tepat/ jelas
 5 = sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas
4. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Anda mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
Isi Pembelajaran dan Penyajian materi	Apakah kamu dapat mengetahui kompetensi dalam pembelajaran kali ini?			✓	
	Apakah kamu mengerti tentang petunjuk pembelajaran dalam media ini?			✓	
	Menurutmu, apakah isi media pembelajaran ini sudah lengkap?		✓		
	Menurutmu, apakah materi telah disampaikan dengan jelas?		✓		
	Apakah kamu mengerti alur pembelajaran dalam media ini?			✓	
	Menurutmu, apakah langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama sudah jelas?		✓		
	Menggunakan media ini, apakah kamu termotivasi untuk belajar?			✓	
	Apakah latihan dalam media ini sudah cukup untukmu?			✓	
	Apakah evaluasi dalam media ini sudah cukup untukmu?			✓	
	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini membuatmu mengerti?			✓	
	Menurutmu, apakah petunjuk kerjanya sudah jelas?			✓	
	Apakah kamu mengerti dengan langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama dalam media ini?		✓		
	Apakah kamu dapat memahami contoh yang diberikan?			✓	
	Apakah pilihan film dan drama sudah cukup untukmu?		✓		
	Apakah glosarium menambah pengetahuanmu?			✓	
Tampilan Media dan Pemrograman	Apakah pemilihan warna dan ukuran tulisan membuatmu nyaman untuk belajar?			✓	
	Apakah warna background membuatmu nyaman untuk belajar?			✓	
	Apakah musik dalam media ini membuatmu nyaman untuk belajar?			✓	
	Apakah animasi dalam media ini minatmu untuk belajar?			✓	
	Apakah petunjuk penggunaan media ini dapat kamu pahami?			✓	
	Apakah tombol-tombol dalam media ini dapat kamu pahami?			✓	
	Apakah kamu mudah berinteraksi dalam media ini?			✓	
	Sudahkah media ini memberimu umpan balik?		✓		

Komentar/Saran/Kritik


Menurut saya seharusnya penyajian materi harus disertai dengan banyak gambar animasi dan tidak selalu tulisan yang ditampilkan terutama di glosarium.

Media ini dinyatakan layak/tidak layak dengan (coret/lingkari salah satu):

- ① Tidak perlu direvisi
2. Perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 30 September 2015

Siswa


RIRIN DESRIANI

LEMBAR UJI COBA SISWA 13

13

LEMBAR UJI COBA SISWA

**Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Cc*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan
Film/Drama Kelas XI SMA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Nama Siswa : Bima Aditya Fejrian
Kelas/Nomor Absen : XI MIA 3 / 04
Hari, Tanggal : Rabu, 30 September 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa sebagai calon pengguna media.
2. Isilah dengan jujur!
3. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari "kurang layak" sampai "sangat layak" dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Anda.
 1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 4 = baik/ tepat/ jelas
 5 = sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas
4. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Anda mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
Isi Pembelajaran dan Penyajian materi	Apakah kamu dapat mengetahui kompetensi dalam pembelajaran kali ini?			✓	
	Apakah kamu mengerti tentang petunjuk pembelajaran dalam media ini?			✓	
	Menurutmu, apakah isi media pembelajaran ini sudah lengkap?				✓
	Menurutmu, apakah materi telah disampaikan dengan jelas?			✓	
	Apakah kamu mengerti alur pembelajaran dalam media ini?			✓	
	Menurutmu, apakah langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama sudah jelas?		✓		
	Menggunakan media ini, apakah kamu termotivasi untuk belajar?		✓		
	Apakah latihan dalam media ini sudah cukup untukmu?				✓
	Apakah evaluasi dalam media ini sudah cukup untukmu?			✓	
	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini membuatmu mengerti?				✓
	Menurutmu, apakah petunjuk kerjanya sudah jelas?			✓	
	Apakah kamu mengerti dengan langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama dalam media ini?			✓	
	Apakah kamu dapat memahami contoh yang diberikan?			✓	
	Apakah pilihan film dan drama sudah cukup untukmu?	✓			
	Apakah glosarium menambah pengetahuanmu?				✓
Tampilan Media dan Pemrograman	Apakah pemilihan warna dan ukuran tulisan membuatmu nyaman untuk belajar?				✓
	Apakah warna background membuatmu nyaman untuk belajar?				✓
	Apakah musik dalam media ini membuatmu nyaman untuk belajar?				✓
	Apakah animasi dalam media ini minatmu untuk belajar?			✓	
	Apakah petunjuk penggunaan media ini dapat kamu pahami?			✓	
	Apakah tombol-tombol dalam media ini dapat kamu pahami?				✓
	Apakah kamu mudah berinteraksi dalam media ini?			✓	
	Sudahkah media ini memberimu umpan balik?				✓

Komentar/Saran/Kritik

Semoga untuk program selanjutnya, pemilihan filmnya lebih bervariasi

.....

.....

.....

.....

.....

Media ini dinyatakan layak/tidak layak dengan (coret/lingkari salah satu):

1. ~~Tidak perlu direvisi~~
2. Perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 30 September 2015

Siswa

BIMA ADITYA FAJRAN

LEMBAR UJI COBA SISWA 10

LEMBAR UJI COBA SISWA

**Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Cc*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan
Film/Drama Kelas XI SMA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Nama Siswa : Nabilla Khanta A
Kelas/Nomor Absen : XI MIA 3 / 16
Hari,Tanggal : Rabu, 30 September 2015

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa sebagai calon pengguna media.
2. Isilah dengan jujur!
3. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari "kurang layak" sampai "sangat layak" dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Anda.
 - 1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 = baik/ tepat/ jelas
 - 5 = sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas
4. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Anda mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
Isi Pembelajaran dan Penyajian materi	Apakah kamu dapat mengetahui kompetensi dalam pembelajaran kali ini?			✓	
	Apakah kamu mengerti tentang petunjuk pembelajaran dalam media ini?			✓	
	Menurutmu, apakah isi media pembelajaran ini sudah lengkap?			✓	
	Menurutmu, apakah materi telah disampaikan dengan jelas?			✓	
	Apakah kamu mengerti alur pembelajaran dalam media ini?				✓
	Menurutmu, apakah langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama sudah jelas?			✓	
	Menggunakan media ini, apakah kamu termotivasi untuk belajar?				✓
	Apakah latihan dalam media ini sudah cukup untukmu?			✓	
	Apakah evaluasi dalam media ini sudah cukup untukmu?			✓	
	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini membuatmu mengerti?			✓	
	Menurutmu, apakah petunjuk kerjanya sudah jelas?			✓	
	Apakah kamu mengerti dengan langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama dalam media ini?			✓	
	Apakah kamu dapat memahami contoh yang diberikan?			✓	
	Apakah pilihan film dan drama sudah cukup untukmu?			✓	
	Apakah glosarium menambah pengetahuanmu?			✓	
Tampilan Media dan Pemrograman	Apakah pemilihan warna dan ukuran tulisan membuatmu nyaman untuk belajar?			✓	
	Apakah warna background membuatmu nyaman untuk belajar?				✓
	Apakah musik dalam media ini membuatmu nyaman untuk belajar?				✓
	Apakah animasi dalam media ini minatmu untuk belajar?				✓
	Apakah petunjuk penggunaan media ini dapat kamu pahami?			✓	
	Apakah tombol-tombol dalam media ini dapat kamu pahami?			✓	
	Apakah kamu mudah berinteraksi dalam media ini?			✓	
	Sudahkah media ini memberimu umpan balik?			✓	

Komentar/Saran/Kritik

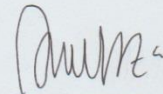
Ingin Melihat semua film yang disediakan.

Media ini dinyatakan layak/tidak layak dengan (coret/lingkari salah satu):

1. Tidak perlu direvisi
2. Perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 30 September 2015

Siswa



NABILLA KHANZA A.

LEMBAR UJI COBA SISWA 1

LEMBAR UJI COBA SISWA

**Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Cc*
dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan
Film/Drama Kelas XI SMA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Memproduksi teks ulasan film/drama
Nama Siswa : M. FADIA RUSDI A. S
Kelas/Nomor Absen : XI MIPA III
Hari, Tanggal : Rabu,

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa sebagai calon pengguna media.
2. Isilah dengan jujur!
3. Berilah penilaian mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama mulai dari “kurang layak” sampai “sangat layak” dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom di bawah angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat Anda.
 - 1 = kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 2 = cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 = baik/ tepat/ jelas
 - 5 = sangat baik/ sangat tepat / sangat jelas
4. Jika perlu berilah komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran teks ulasan film dan drama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan cara menuliskan pada kolom **komentar/kritik/saran**.

Atas kesediaan Anda mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

ASPEK	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
Isi Pembelajaran dan Penyajian materi	Apakah kamu dapat mengetahui kompetensi dalam pembelajaran kali ini?			✓	
	Apakah kamu mengerti tentang petunjuk pembelajaran dalam media ini?			✓	
	Menurutmu, apakah isi media pembelajaran ini sudah lengkap?				✓
	Menurutmu, apakah materi telah disampaikan dengan jelas?			✓	
	Apakah kamu mengerti alur pembelajaran dalam media ini?			✓	
	Menurutmu, apakah langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama sudah jelas?			✓	
	Menggunakan media ini, apakah kamu termotivasi untuk belajar?			✓	
	Apakah latihan dalam media ini sudah cukup untukmu?				✓
	Apakah evaluasi dalam media ini sudah cukup untukmu?				✓
	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini membuatmu mengerti?				✓
	Menurutmu, apakah petunjuk kerjanya sudah jelas?				✓
	Apakah kamu mengerti dengan langkah-langkah memproduksi teks ulasan film/drama dalam media ini?		✓		
	Apakah kamu dapat memahami contoh yang diberikan?			✓	
	Apakah pilihan film dan drama sudah cukup untukmu?			✓	
	Apakah glosarium menambah pengetahuanmu?				✓
Tampilan Media dan Pemrograman	Apakah pemilihan warna dan ukuran tulisan membuatmu nyaman untuk belajar?				✓
	Apakah warna background membuatmu nyaman untuk belajar?			✓	
	Apakah musik dalam media ini membuatmu nyaman untuk belajar?			✓	
	Apakah animasi dalam media ini minatmu untuk belajar?			✓	
	Apakah petunjuk penggunaan media ini dapat kamu pahami?			✓	
	Apakah tombol-tombol dalam media ini dapat kamu pahami?			✓	
	Apakah kamu mudah berinteraksi dalam media ini?			✓	
	Sudahkah media ini memberimu umpan balik?			✓	

Komentar/Saran/Kritik

1. Sebaiknya tulisan dan background penutupnya lebih menarik
2. Film yg dipilih kurang menarik

Media ini dinyatakan layak/tidak layak dengan (coret/lingkari salah satu):

1. Tidak perlu direvisi
2. Perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 30 September 2015

Siswa



M. Fadna Rusdi A S

Lampiran 8:
Analisis Data Validasi dan Uji
Coba

ANALISIS DATA HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

A. TAHAP 1

1. Aspek Tampilan

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Skor	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2

Jumlah skor : **41**

Skor rata-rata : **2,41**

Skor tertinggi : **3**

Skor terendah : **2**

Skor maksimal : **4**

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{2,4}{4} \times 100\% \\
 &= \mathbf{60,25\%}
 \end{aligned}$$

2. Aspek Pemrograman

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skor	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Jumlah skor : **20**

Skor rata-rata : **2**

Skor tertinggi : **2**

Skor terendah : **2**

Skor maksimal : **4**

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{2}{4} \times 100\% \\
 &= \mathbf{50\%}
 \end{aligned}$$

B. TAHAP 2

1. Aspek Tampilan

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Skor	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3

Jumlah skor : **51**

Skor rata-rata : **3**

Skor tertinggi : **4**

Skor terendah : **2**

Skor maksimal : **4**

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{3}{4} \times 100\% \\ &= \mathbf{75\%}\end{aligned}$$

2. Aspek Pemrograman

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Skor	3	3	3	2	3	3	3	2	3

Jumlah skor : **25**

Skor rata-rata : **2,7**

Skor tertinggi : **3**

Skor terendah : **2**

Skor maksimal : **4**

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{2,7}{4} \times 100\% \\ &= \mathbf{69,25\%}\end{aligned}$$

C. TAHAP 3

1. Aspek Tampilan

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Skor	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4

Jumlah skor : **57**

Skor rata-rata : **3,35**

Skor tertinggi : **4**

Skor terendah : **3**

Skor maksimal : **4**

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{3,35}{4} \times 100\% \\
 &= \mathbf{83,75\%}
 \end{aligned}$$

2. Aspek Pemrograman

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Skor	4	4	4	4	4	3	4	3	3

Jumlah skor : **33**

Skor rata-rata : **3,67**

Skor tertinggi : **4**

Skor terendah : **3**

Skor maksimal : **4**

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{3,67}{4} \times 100\% \\
 &= \mathbf{91,75\%}
 \end{aligned}$$

ANALISIS DATA HASIL VALIDASI AHLI MATERI

A. TAHAP 1

1. Aspek Isi Pembelajaran

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Skor	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2

Indikator	16	17	18	19	20	21	22	23
Skor	3	2	2	2	2	3	3	3

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} & : 53 \\
 \text{Skor rata-rata} & : 2,3 \\
 \text{Skor tertinggi} & : 2 \\
 \text{Skor terendah} & : 3 \\
 \text{Skor maksimal} & : 4 \\
 \text{Persentase} & = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 & = \frac{2,3}{4} \times 100\% \\
 & = 57,5\%
 \end{aligned}$$

2. Aspek Penyajian Materi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Skor	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} & : 35 \\
 \text{Skor rata-rata} & : 2,69 \\
 \text{Skor tertinggi} & : 3 \\
 \text{Skor terendah} & : 2 \\
 \text{Skor maksimal} & : 4 \\
 \text{Persentase} & = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 & = \frac{2,69}{4} \times 100\% \\
 & = 67,25\%
 \end{aligned}$$

B. TAHAP 2

1. Aspek Isi Pembelajaran

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Skor	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4

Indikator	16	17	18	19	20	21	22	23
Skor	4	4	4	4	4	3	4	3

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} &: 86 \\
 \text{Skor rata-rata} &: 3,73 \\
 \text{Skor tertinggi} &: 4 \\
 \text{Skor terendah} &: 2 \\
 \text{Skor maksimal} &: 4 \\
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{3,73}{4} \times 100\% \\
 &= 93,25\%
 \end{aligned}$$

2. Aspek Penyajian Materi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Skor	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} &: 49 \\
 \text{Skor rata-rata} &: 3,76 \\
 \text{Skor tertinggi} &: 4 \\
 \text{Skor terendah} &: 3 \\
 \text{Skor maksimal} &: 4 \\
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{3,76}{4} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

3. TAHAP 3

1. Aspek Isi Pembelajaran

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Skor	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Indikator	16	17	18	19	20	21	22	23
Skor	4	4	4	4	4	4	4	4

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} & : 92 \\
 \text{Skor rata-rata} & : 4 \\
 \text{Skor tertinggi} & : 4 \\
 \text{Skor terendah} & : 3 \\
 \text{Skor maksimal} & : 4 \\
 \text{Persentase} & = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 & = \frac{4}{4} \times 100\% \\
 & = 100\%
 \end{aligned}$$

2. Aspek Penyajian Materi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Skor	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} & : 51 \\
 \text{Skor rata-rata} & : 3,92 \\
 \text{Skor tertinggi} & : 4 \\
 \text{Skor terendah} & : 3 \\
 \text{Skor maksimal} & : 4 \\
 \text{Persentase} & = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 & = \frac{3,92}{4} \times 100\% \\
 & = 98\%
 \end{aligned}$$

ANALISIS DATA HASIL UJI COBA GURU

A. GURU 1

1. Aspek Isi Pembelajaran

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skor	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3

Jumlah skor	: 32
Skor rata-rata	: 3,2
Skor tertinggi	: 4
Skor terendah	: 3
Skor maksimal	: 4
Persentase	$= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{3,2}{4} \times 100\%$ $= 80\%$

2. Aspek Penyajian

Indikator	1	2	3	4	5
Skor	3	4	3	3	4

Jumlah skor	: 17
Skor rata-rata	: 3,4
Skor tertinggi	: 4
Skor terendah	: 3
Skor maksimal	: 4
Persentase	$= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{3,4}{4} \times 100\%$ $= 85\%$

3. Aspek Tampilan

Indikator	1	2	3	4
Skor	3	3	3	3

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} & : 12 \\
 \text{Skor rata-rata} & : 3 \\
 \text{Skor tertinggi} & : 3 \\
 \text{Skor terendah} & : 3 \\
 \text{Skor maksimal} & : 4 \\
 \text{Persentase} & = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 & = \frac{3}{4} \times 100\% \\
 & = 75\%
 \end{aligned}$$

4. Aspek Pemrograman

Indikator	1	2	3	4	5	6
Skor	4	3	4	4	3	3

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} & : 21 \\
 \text{Skor rata-rata} & : 3,5 \\
 \text{Skor tertinggi} & : 4 \\
 \text{Skor terendah} & : 3 \\
 \text{Skor maksimal} & : 4 \\
 \text{Persentase} & = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 & = \frac{3,5}{4} \times 100\% \\
 & = 87,5\%
 \end{aligned}$$

B. GURU 2

1. Aspek Isi Pembelajaran

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skor	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3

Jumlah skor : 32

Skor rata-rata : 3,2

Skor tertinggi : 4

Skor terendah : 3

Skor maksimal : 4

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{3,2}{4} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

2. Aspek Penyajian

Indikator	1	2	3	4	5
Skor	3	3	3	3	3

Jumlah skor : 15

Skor rata-rata : 3

Skor tertinggi : 3

Skor terendah : 3

Skor maksimal : 4

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{3}{4} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

3. Aspek Tampilan

Indikator	1	2	3	4
Skor	4	4	3	3

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} & : 14 \\
 \text{Skor rata-rata} & : 3,5 \\
 \text{Skor tertinggi} & : 4 \\
 \text{Skor terendah} & : 3 \\
 \text{Skor maksimal} & : 4 \\
 \text{Persentase} & = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 & = \frac{3,5}{4} \times 100\% \\
 & = 87,5\%
 \end{aligned}$$

4. Aspek Pemrograman

Indikator	1	2	3	4	5	6
Skor	3	3	3	3	3	3

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor} & : 18 \\
 \text{Skor rata-rata} & : 3 \\
 \text{Skor tertinggi} & : 3 \\
 \text{Skor terendah} & : 3 \\
 \text{Skor maksimal} & : 4 \\
 \text{Persentase} & = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 & = \frac{3}{4} \times 100\% \\
 & = 75\%
 \end{aligned}$$

ANALISIS DATA HASIL UJI COBA SISWA

A. Aspek Isi Pembelajaran dan Penyajian Materi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Siswa 1	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4
Siswa 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
Siswa 3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2
Siswa 4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 5	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	4	2	3	3	4
Siswa 6	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
Siswa 7	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3
Siswa 8	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	3
Siswa 9	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2
Siswa 10	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 11	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4
Siswa 12	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3
Siswa 13	3	3	4	3	3	2	2	4	3	4	3	3	3	1	4
Siswa 14	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4
Siswa 15	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3
Siswa 16	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3
Siswa 17	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 18	3	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3
Siswa 19	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3
Siswa 20	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3
Siswa 21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah	67	69	64	65	66	62	64	62	63	68	66	60	66	58	68
Rata-rata	3,19	3,28	3,04	3,09	3,14	2,95	3,04	2,95	3	3,23	3,14	2,85	3,14	2,76	3,23

Jumlah skor : **968**

Skor rata-rata : **3,07**

Skor tertinggi : **4**

Skor terendah : **1**

Skor maksimal : **4**

Persentase = $\frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

$$= \frac{3,07}{4} \times 100\%$$

$$= 76,75\%$$

B. Aspek Isi Pembelajaran dan Penyajian Materi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8
Siswa 1	4	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 2	3	3	3	3	4	4	4	4
Siswa 3	2	3	3	3	3	3	2	2
Siswa 4	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 5	2	3	2	4	4	4	3	3
Siswa 6	4	4	4	4	4	3	4	4
Siswa 7	4	4	3	4	4	4	4	3
Siswa 8	1	2	2	1	2	3	2	1
Siswa 9	4	3	2	4	4	4	4	3
Siswa 10	3	4	4	4	3	3	3	3
Siswa 11	3	3	3	4	4	4	4	3
Siswa 12	3	4	4	4	4	4	4	4
Siswa 13	4	4	4	3	3	4	3	4
Siswa 14	4	4	4	3	4	3	4	4
Siswa 15	3	3	2	3	3	3	3	3
Siswa 16	3	3	3	3	3	3	3	2
Siswa 17	3	3	3	3	3	3	3	3
Siswa 18	4	4	2	3	3	3	3	2
Siswa 19	4	3	4	3	4	4	4	3
Siswa 20	2	3	2	2	3	3	3	3
Siswa 21	3	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah	66	69	63	67	71	71	69	63
Rata-rata	3,14	3,28	3	3,19	3,38	3,38	3,28	3

Jumlah skor : 539

Skor rata-rata : 3,2

Skor tertinggi : 4

Skor terendah : 2

Skor maksimal : 4

Persentase = $\frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

$$= \frac{3,2}{4} \times 100\%$$

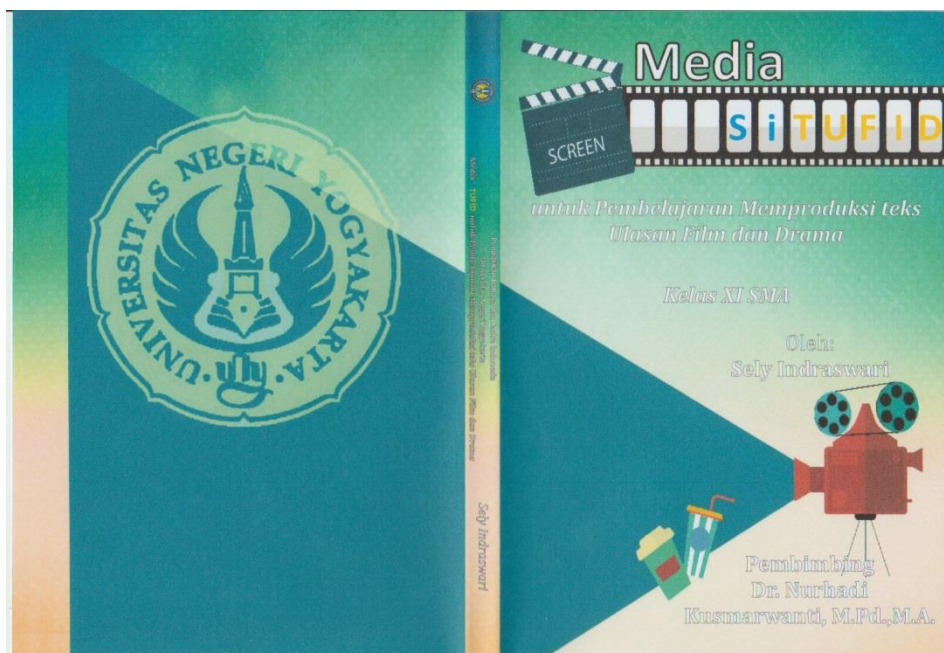
$$= 80\%$$

Lampiran 9:

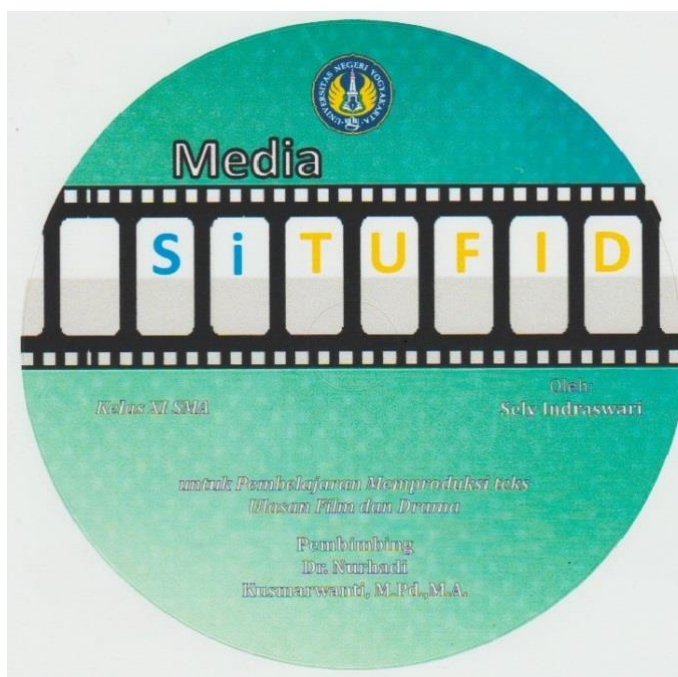
Cover BOX dan CD

COVER BOX DAN CD

A. COVER BOX



B. COVER CD



Lampiran 10:

Dokumentasi Uji Coba

**DOKUMENTASI UJI COBA MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH CC*
DENGAN METODE PROBLEM POSING LEARNING UNTUK
PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS ULASAN FILM/DRAMA
KELAS XI SMA OLEH SISWA**



Suasana ruang CBT sebelum uji coba



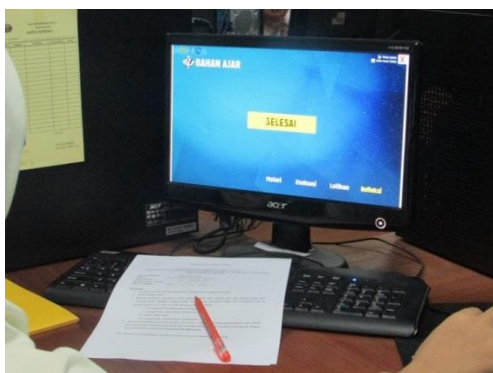
Suasana kelas saat uji coba



Siswa sedang mengoperasikan media



Siswa sedang menoperasikan media



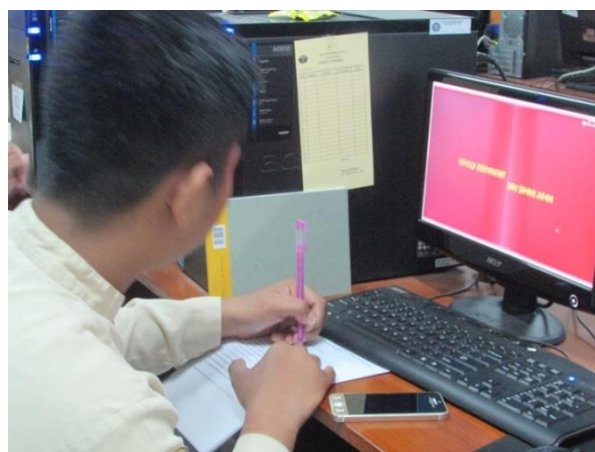
Siswa sedang mengoperasikan media



Siswa sedang mengoperasikan media



Siswa sedang menilai media



Siswa sedang menilai media



Foto bersama setelah pelaksanaan uji coba

Lampiran 11:

Surat-Surat

SURAT PERNYATAAN AHLI MEDIA

SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : **Deni Hardianto, M.Pd.**

NIP : **19810605 200501 1 003**

jabatan : **Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta**

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash CC* dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA” oleh peneliti:

nama : **Sely Indraswari**

NIM : **11201244046**

program studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.**

Setelah memperhatikan produk berupa CD media pembelajaran maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum pada lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 September 2015

Yang menyatakan,



Deni Hardianto, M.Pd.

NIP 19810605 200501 1 003

SURAT PERNYATAAN AHLI MATERI

SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : **Esti Swatika Sari**

NIP : **19750527 200003 2 001**

jabatan : **Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta**

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash CC* dengan Metode *Problem Posing Learning* untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/Drama Kelas XI SMA” oleh peneliti:

nama : **Sely Indraswari**

NIM : **11201244046**

program studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

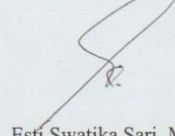
jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.**

Setelah memperhatikan produk berupa CD media pembelajaran maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum pada lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 September 2015

Yang menyatakan,



Esti Swatika Sari, M.Hum.

NIP 19750527 200003 2 001

SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN FAKULTAS UNTUK SMA MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 885b/UN.34.12/DT/IX/2015
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 2 September 2015

Kepada Yth.
 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

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

Mahasiswa dimaksud adalah:

Nama : SELY INDRASWARI
 NIM : 11201244046
 Jurusan/ Program Studi : Pend. Bhs. & Sastra Indonesia
 Waktu Pelaksanaan : September - Oktober 2015
 Lokasi Penelitian : SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Kasubag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001

SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN UNTUK PDM KOTA YOGYAKARTA



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 885b/UN.34.12/DT/IX/2015
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 2 September 2015

Kepada Yth.
Ketua PDM Kota Yogyakarta
c.q. Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**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**

Mahasiswa dimaksud adalah:

Nama	: SELY INDRASWARI
NIM	: 11201244046
Jurusan/ Program Studi	: Pend. Bhs. & Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan	: September - Oktober 2015
Lokasi Penelitian	: SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.


 a.n. Dekan
 Kasubag Pendidikan FBS,

 Indun Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta

SURAT IJIN PENELITIAN DARI PDM KOTA YOGYAKARTA



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA
 Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151
 e-mail: dikdasmenpdm_yk@yahoo.com

IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI

No. : 598/REK/III.4/F/2015

Setelah membaca surat dari : **Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.**
 No. : 885b/UN.34.12/DT/IX/2015 Tgl. : 2 September 2015
 Perihal : **Surat Izin Penelitian**

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Kamis** tanggal **26 Dzulqo'dah 1436 H**, bertepatan tanggal **10 September 2015** yang salah satu agenda sidangnya membahas pemberian penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama Terang : **SELY INDRASWARI** NIM. **11201244046**
 Pekerjaan : Mahasiswa pada **prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**
 Universitas Negeri Yogyakarta
 alamat **Karangmalang Yogyakarta**
 Pembimbing : **Dr. Nurhadi, M.Hum**

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi :

Tentang : **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.**

Lokasi : **SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta.**

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/tempat.
3. Wajib memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi dalam bentuk CD kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Persyarikatan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila di-perlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

MASA BERLAKU 5 (LIMA) BULAN :
11-09-2015 sampai dengan 11-02-2015

Tanda tangan Pemegang Izin,


Sely Indraswari

Yogyakarta, 11 September 2015

Ketua,



Drs. H. Aris Thobirin, M.Si
NBM. 670.219

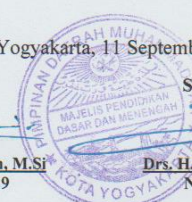
Sekretaris,



Drs. H. Ibnu Marwanta
NBM. 551.522

Tembusan:

1. PDM Kota Yogyakarta.
2. DekanFBS UNY
3. Kepala SMA Muh. 2 Yk.



SURAT PERNYATAAN TELAH PENELITIAN DARI SMA MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA



PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMA MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA

Terakreditasi A Tahun 2013

Alamat: Jalan Kapas 7, Semaki, Umbulharjo, Yogyakarta 55166

Telepon (0274)540937, Faksimile (0274)562545, Home Page www.smuha-yog.sch.id, email info@smuha-yog.sch.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 1004/KET/III.4.AU.302/F/IX/2015

Kepala SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta di Jalan Kapas no. 7, Kelurahan Semaki, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama	: SELY INDRASWARI
No. Induk Mahasiswa	: 11201244046
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut diatas kami terima dan telah melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dalam rangka menyusun skripsi pada 14 – 30 September 2014 dengan judul penelitian **"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"**.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 30 September 2015
Kepala Sekolah,

Drs. H. Slamet Purwo
NIP. 00125