

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM PENDEK BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA KELAS 5 TEMA 1 ORGAN GERAK HEWAN DAN MANUSIA DI SD NEGERI KARANGWAGE 01

Muhammad Fa'iz Annur¹⁾, Riris Setyo Sundari²⁾, Fajar Cahyadi³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media film pendek berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik muatan IPA Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia pada siswa kelas V SD Negeri Karangwage 01. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research & Development) dari tahapan penelitian pengembangan model Hannafin & Peck (Penilaian Kebutuhan, Desain & Pengembangan dan Impelementasi). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data ahli materi, data ahli media, angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk media pembelajaran film pendek berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik muatan IPA Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia pada siswa kelas V SD Negeri Karangwage 01. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran film pendek dibuktikan dengan hasil validasi ahli media sebesar 91,67% dan ahli materi sebesar 88,46%. Diperoleh hasil persentase dari angket guru sebesar 95% dan angket siswa sebesar 100%. Kesimpulan media pembelajaran film pendek pada materi tematik muatan IPA Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Pembelajaran 1 di kelas V SD yang dikembangkan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Penelitian dan pengembangan, Media Pembelajaran, Film Pendek, Kearifan Lokal*

History Article

Received 23 Agustus 2023

Approved 30 Agustus 2023

Published 11 September 2023

How to Cite

Annur, Muhammad Fa'iz (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal Pada Kelas 5 Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di SD Negeri Karangwage 01. *Literasi*, 3(2), 59-73

Coressponding Author:

Jl. Sewak, Ds. Tunjungrejo, RT 01 / RW 05, Kec. Margoyoso, Kab. Pati, Indonesia

E-mail: muhammad.faiz.annur@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dibuat untuk memberikan suatu informasi dan menumbuhkan interaksi dengan menggunakan berbagai bentuk peralatan fisik yang dirancang secara sistematis (Yaumi, 2018: 7). Penerapan media dalam proses kegiatan belajar bukan bermaksud mengubah cara ajar guru, tetapi untuk mencukupi dan mempermudah para guru dalam memberikan materi atau informasi (Hasan, 2021: 41). Adanya penggunaan media diharapkan bisa terjadi korelasi antarpengajar, maupun antara pemelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada suatu ketentuan kapan media harus digunakan dalam pembelajaran, namun para pengajar wajib memiliki kemampuan dalam menentukan dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dan efektif. Secara umum tujuan dari penggunaan media dalam pembelajaran yaitu membantu penyampaian informasi yang berupa materi dari pengajar kepada pemelajar, supaya materi tersebut mudah untuk dipahami, menjadi menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Sadiman dalam (Hasan, 2021: 41) pemakaian media pendidikan secara jitu dan beragam bisa mengatasi sikap pasif siswa. Keberagaman dan kejituan dalam pemakaiannya, bisa menumbuhkan semangat belajar yang memotivasi siswa untuk belajar lebih mandiri, memungkinkan adanya hubungan langsung siswa dengan lingkungan sekitarnya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa media yang berisi berbagai informasi atau pesan instruksional dan bisa digunakan dalam proses kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan media yang menerangkan informasi atau pesan yang berisi maksud atau tujuan dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran penting untuk mendukung siswa mendapatkan persepsi baru, keterampilan dan kompetensi. Pendidik wajib mewujudkan kreativitas dan keinovatifannya dalam membuat media pembelajaran sehingga bisa digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada para siswa.

Proses pembelajaran adalah kegiatan penyampaian suatu informasi dan sumber informasi kepada peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Suarmika: 2018). Kegiatan pembelajaran tidak bisa lepas dari media karena menjadi sarana untuk menggapai tujuan pembelajaran. Media merupakan wadah dari pesan (Susilana dan Riyana, 2009: 7). Naz & Akbar dalam Hasan (2021: 27) dalam perspektif pembelajaran, media yaitu pengantar informasi dari pengajar kepada peserta didik untuk menggapai pembelajaran yang efektif. Untuk bisa membuat media yang baik dibutuhkan keterampilan pengajar dalam membuat dan berinovasi supaya siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran sehingga pesan atau materi yang akan disampaikan pengajar melalui media tersebut bisa diterima siswa.

Berdasarkan observasi dari daftar nilai UTS siswa kelas V, menunjukkan KKM yang digunakan yaitu 65, bahwa 12 dari 18 siswa nilainya tuntas, 2 siswa pas KKM sedangkan 4 siswa belum tuntas. Jadi ketuntasannya mencapai 66,7%, pas KKM 11,1% dan ketidaktuntasan mencapai 22,2%. Walaupun sudah tuntas, ada 5 siswa yang nilainya masih dikisaran angka enam. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang maksimal. Berdasarkan wawancara pada tanggal 7 Oktober 2022 dengan guru wali kelas V SDN Karangwage 01 Ibu Widi Pratiwi Oktaristanti, S. Pd, menunjukkan bahwa Matematika dan IPA merupakan muatan pelajaran dari tematik yang menjadi tantangan bagi siswa. Peneliti lebih tertarik dan menguasai pelajaran IPA sehingga peneliti akan memberikan solusi agar siswa menjadi antusias dalam belajar pelajaran tersebut. Di kelas V guru jarang menggunakan media dan mengalami

keterbatasan keterampilan dalam hal teknologi sehingga belum mencoba menggunakan media berbasis teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, menunjukkan bahwa media yang digunakan guru masih belum menarik. Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas V mengenai media film pendek, menunjukkan bahwa film pendek menjadi suatu hal baru dan keunikan tersendiri jika diterapkan di dalam pembelajaran kelas. Alasan peneliti memilih film pendek karena di era digital ini, kemajuan teknologi audio visual ini menciptakan serangkaian peralatan portabel ringan yang menawarkan pemutaran instan dan dapat mengekspresikan diri dengan cara apapun (Nugroho, 2021: 12) dan dengan penerapan media film pendek dirasa peneliti akan mampu membuat siswa sangat antusias dalam kegiatan belajar.

Alfathoni (2020: 2) secara harfiah film adalah *cinematographie*, yang berasal dari kata *cinema* yang memiliki arti “gerak”. *Tho* atau *phytos* yang memiliki arti (cahaya). Oleh karena itu, film juga bisa diartikan sebagai melukis sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya. Javadalasta dalam (Alfathoni: 2020) film adalah rangkaian dari gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan sebutan movie atau video. Menurut Masdudin (2011: 17) film pendek adalah film yang durasi ceritanya kurang dari 60 menit. Peneliti mengembangkan media pembelajaran film pendek guna menunjang proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Media film pembelajaran dapat digunakan sebagai media yang bisa dibagikan kepada siswa melalui media sosial atau gadget dan bisa digunakan secara berulang-ulang. Di SDN Karangwage 01 juga sudah mendukung adanya proyektor LCD yang bisa dipindah-pindah, sehingga ini memudahkan guru dulu dalam mengajar serta mampu membuat siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar di kelas.

Kearifan lokal adalah kearifan setempat (*local wisdom*) yang bisa dipahami sebagai gagasan lokal yang syarat dengan kearifan dan nilai-nilai, tertanam dan dianut oleh anggota masyarakat (Kartawinata, 2011). Indonesia memiliki banyak sekali kearifan lokal yang hingga saat ini masih tumbuh subur di beberapa wilayah Indonesia. Kearifan ini telah muncul diwariskan secara turun-temurun, seolah-olah bertahan dan berkembang dengan sendirinya (Saptomo, 2014). Kearifan lokal mengajarkan untuk mencintai dan menjaga kelestarian serta keseimbangan alam (Juhadi, 2018).

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan, Pande Bagus Andika Suarmika, Ketut Pudjawan, dan I Komang Sudarma (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di SD Negeri 4 Banyuning Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancang bangun film pendek dibuat dalam naskah film pendek, media pembelajaran film pendek yang dikembangkan valid, efektivitas pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran film pendek yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar Agama Hindu. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang saya gunakan yaitu dari segi model pengembangan menggunakan model Hannafin dan Peck.

Dari hasil studi pendahuluan, solusi yang diberikan peneliti untuk meningkatkan antusias dan ketertarikan siswa, maka peneliti membuat media pembelajaran film pendek. Media pembelajaran film pendek ini diharapkan mampu membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran tematik terutama IPA. Selain itu, media pembelajaran film pendek

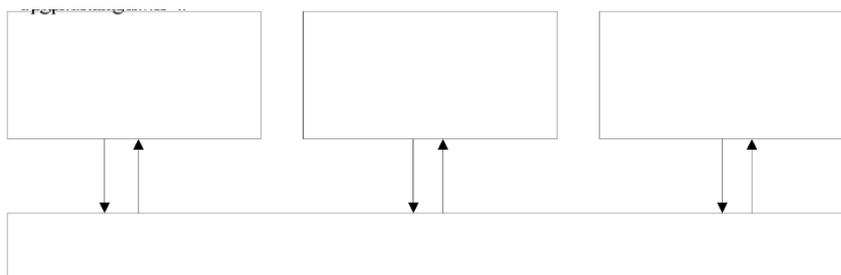
juga sangat berguna untuk menunjang terbatasnya media pembelajaran yang ada di sekolah. Alasan pemilihan materi berdasarkan hasil observasi awal, bahwa siswa susah mengingat materi dan mengalami kesulitan pada pelajaran muatan IPA Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia yang membahas mengenai alat gerak manusia dan bagiannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis meneliti “Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal pada Kelas 5 Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di SD Negeri Karangwage 01”.

METODE

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and DeveloPMENT* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Metode penelitian dan pengembangan bisa diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2016: 30). Penelitian pengembangan merupakan cara untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas atau laboratorium, dan bukan untuk menguji teori (Tegeh, 2014: 12). Teori tersebut juga didukung oleh Saputro (2017: 8) yang menyatakan bahwa “*Metode Research & Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut”.

Prosedur pengembangan berisi tentang prosedur yang akan digunakan oleh peneliti dalam pembuatan produk. Pada tahap ini, peneliti menggunakan model Hannafin & Peck. Model Hannafin & Peck terdiri dari tiga proses utama, tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi (Tegeh, 2014: 1).



Gambar 1. Model Hannafin & Peck

1. Penilaian kebutuhan

Fase ini dibutuhkan untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, termasuk didalamnya tujuan media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan, kemahiran sasaran, dan peralatan yang dibutuhkan. Melalui penilaian terhadap kebutuhan, maka akan didapatkan produk pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan karakteristik siswa. Setelah fase analisis kebutuhan telah dilakukan, Hannafin dan Peck menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil itu sebelum diteruskan ke fase kedua atau fase desain (Wiyani, 2013: 45-46).

0. Desain

Di dalam fase desain ini informasi dari fase analisis kebutuhan dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang terbaik untuk menggapai tujuan pembuatan media pembelajaran tersebut. Salah satu bentuk yang dihasilkan dari fase ini adalah dokumen storyboard yang mengikuti urutan aktivitas berdasarkan keperluan siswa dan media pembelajaran (Wiyani, 2013: 45-46). Seperti halnya pada tahap penilaian kebutuhan, setelah melaksanakan fase desain kemudian melakukan penilaian sebelum dilanjutkan ke fase ketiga.

0. Pengembangan dan implementasi

Aktivitas yang dihasilkan dari fase ini adalah berupa diagram alur, pengujian, serta penilaian sumatif dan penialain formatif. Dokumen *storyboard* dijadikan sebagai landasan dalam membuat diagram alur yang bisa membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan maka dilaksanakan penilaian pada fase ini. Hasil dari proses penilaian dan pengujian tersebut dipakai dalam proses penyesuaian untuk menggapai kualitas media. Penilaian yang bisa dipakai pada model Hannafin dan Peck adalah penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan selama proses pengembangan media, sedangkan penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan setelah media selesai dikembangkan (Wiyani, 2013: 45-46).

Penelitian pengembangan ini memakai dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan di deskripsikan

secara deskriptif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif, yaitu data berupa skor penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, serta guru dan siswa kelas V yang berisi angket tanggapan guru dan siswa.

Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data yang diperoleh dari angket yang diberikan pada ahli media dan materi. Data yang terkumpul dianalisis persentase yang diperoleh. Data kualitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian lembar penilaian dari para ahli dengan acuan skala likert yang nantinya akan dideskripsikan.

Untuk menganalisis data dari lembar angket dalam skala likert bentuk checklist dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah 1 : penelitian menghitung skoring tiap jawaban

Langkah 2 : menghitung jumlah total skor yang diperoleh dari penelitian.

Langkah 3 : menjumlahkan skor ideal kriteria item (kriteria) untuk seluruh item.

Langkah 4 : membagi jumlah total skor dengan skor ideal kemudin dikalikan 100%

Dari langkah-langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan dapat dituliskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Data yang diperoleh dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Pedoman skor ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Data Kualitatif	Skor
(SS) Sangat Sesuai	4
(S) Sesuai	3
(CS) Cukup Sesuai	2
(TS) Tidak Sesuai	1

Sumber: Sugiyono (2016: 166)

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian dipindahkan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Menentukan kriteria dilakukan dengan cara seperti tabel dibawah ini dalam tabel range persentase dan kriteria kualitatif program (Arikunto, 2013: 281).

Tabel 2. Range Persentase dan Kriteria Program

Penilaian	Kriteria Interpretasi
76% - 100 %	Sangat Layak
51% - 75 %	Layak
26% - 50 %	Tidak Layak
0% - 25 %	Sangat Tidak Layak

Untuk memberikan makna dan mengambil keputusan digunakan ketetapan sebagai indikator keberhasilan validasi ahli media dan ahli materi. Pada uji ahli media dan materi. hasil persentase setiap item dikatakan berhasil atau valid bila hasil sesuai tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Wawancara Guru Kelas V



Gambar 3. Wawancara Siswa Kelas V

Pada gambar 2 dan gambar 3 merupakan kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara disertai angket kebutuhan dengan guru dan siswa kelas V di SD Negeri Karangwage 01, Kecamatan Trangkil, Kabupaten Pati. Berdasarkan wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa permasalahan yang ada adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, keterbatasan ketrampilan guru dalam teknologi dan kurang antusias dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi disebabkan karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru juga masih kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi editan dalam mengembangkan media. Sehingga sampai saat ini guru belum menciptakan media berbasis teknologi. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru masih sering menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru masih terpacu dengan buku-buku yang ada di sekolah. Media tematik yang ada di sekolah juga belum ada. Penggunaan media yang kurang menarik membuat siswa kurang antusias dan mudah bosan ketika pembelajaran di kelas. Banyaknya tugas guru di sekolah juga menjadi kendala karena jarang memiliki waktu luang untuk membuat media.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menarik untuk pembelajaran tematik. Pendapat mengenai pengembangan media pembelajaran film pendek mendapat tanggapan yang sangat baik dari guru maupun siswa. Tampilan video yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa kelas V akan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran film pendek disusun dengan desain yang menarik yaitu dengan tampilan video yang sinematik disertai alur cerita yang menarik sesuai dengan karakter siswa, dimana usia siswa Sekolah Dasar sangat menyukai hal yang berkaitan dengan audiovisual. Dengan media yang menyenangkan ini siswa akan lebih aktif dan termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar. Melalui media pembelajaran film pendek diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi serta dapat meningkatkan kreatifitas guru untuk mengembangkan media yang inovatif agar lebih menarik, menjadikan siswa lebih antusias dan siswa tidak mudah bosan ketika pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran film pendek dikembangkan berdasarkan pembelajaran tematik yang berpedoman pada kurikulum 2013. Adanya pengembangan media pembelajaran film pendek tersebut diharapkan mampu meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi.

Prosedur dalam pengembangan ini menggunakan model Hannafin dan Peck. Berikut langkah-langkah yang telah dilaksanakan:

1. Penilaian Kebutuhan (*Needs Assess*)

Tahap penilaian kebutuhan, tahap yang dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengetahui kebutuhan yang diperlukan guru maupun siswa di sekolah khususnya saat proses pembelajaran terjadi dengan metode observasi dan wawancara yang kemudian dilakukan. Penilaian kebutuhan yang dilaksanakan di SDN Karangwage 01 diperoleh informasi bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, keterbatasan keterampilan guru dalam teknologi dan siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Adapun untuk hasil wawancara sebagai berikut:

Hasil wawancara guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SDN Karangwage 01 yaitu ibu Widi Pratiwi Oktaristanti, S.Pd., M.Pd sesuai pada lampiran 7, dijelaskan bahwa beliau mengajar di SD Karangwage 01 sudah 7 bulan. Jumlah peserta didik di kelas 5 yaitu 18, laki-laki= 10 dan perempuan= 8. Kurikulum yang digunakan di kelas V adalah kurikulum 13. Menurut beliau, pelajaran paling disukai siswa kelas V yaitu PJOK & SBdP, karena menyenangkan dan seru. Sedangkan yang kurang disukai yaitu MTK & IPA, karena siswa malas berhitung dan menghafal materi. Proses pembelajaran di kelas V dilaksanakan secara tematik, saat pembelajaran berlangsung siswa masih kurang aktif. Kendala yang sering ada saat pembelajaran di kelas V siswa kurang antusias ketika pembelajaran, mudah bosan, dan jika diberi tugas merasa agak keberatan. Berdasarkan kendala tersebut strategi yang digunakan untuk mengatasinya yaitu dengan mengulang materi & memberikan tugas rumah/PR. Hasil belajar siswa kelas V kurang maksimal, KKM-nya 65. Berdasarkan nilai UTS, 4 anak belum memenuhi KKM, sedangkan 2 anak nilainya pas KKM. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas V kurang giatnya dalam belajar, terlalu menggunakan HP sebagai mainan, & faktor dorongan belajar dari orangtuanya. Metode yang sering digunakan di kelas V yaitu ceramah. Ketika pembelajaran di kelas V guru jarang menggunakan media, kebanyakan hanya menggunakan gambar yang ada di buku, terkadang juga menggunakan gambar yang diambil dari internet. Di kelas juga belum menggunakan media berbasis teknologi karena masih kurang menguasai. Respon media yang digunakan masih kurang maksimal. Kelemahan dari media yang digunakan gurunya monoton, kurang bisa menarik perhatian siswa. Di kelas V, ibu Widi membutuhkan media yang berbasis audiovisual. Pendapat ibu Widi mengenai media pembelajaran film pendek sangat menarik, suatu hal baru kemungkinan besar siswa juga menyukai sesuatu yang berhubungan dengan video. Dengan dibuatnya media film pendek sangat perlu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Terkait sarana & prasarana di SDN Karangwage 01, untuk sarana masih kurang, sedangkan untuk prasarana sudah mencukupi, sebagian banyak sudah mendukung dalam proses pembelajaran.

b. Hasil wawancara siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V SDN Karangwage 01 sesuai pada lampiran 8, dijelaskan bahwa jenis muatan pelajaran yang sulit pada tematik yaitu MTK, IPA dan IPS. Dari pelajaran yang sulit itu, siswa memilih lebih tertarik ingin belajar

pelajaran IPA. Materi yang sulit dari pelajaran tersebut, kebanyakan siswa menjawab mengenai alat gerak. Kendala yang dialami saat pelajaran tersebut yaitu kesulitan mengingat materi pelajaran, serta siswa kurang semangat dalam belajar. Menurut siswa kelas V, media yang digunakan guru masih belum menarik. Siswa menyukai materi pelajaran yang penjelasannya singkat dan jelas. Menurut siswa, guru juga tidak sering menggunakan media saat pembelajaran. Siswa dalam mengingat materi pembelajaran juga tidak mudah. Mengenai film pendek, mereka banyak yang sudah mengetahui dan pernah menonton. Siswa kelas V juga ingin belajar dengan menonton melalui film pendek. Mereka setuju jika guru menggunakan film pendek sebagai media pembelajaran di kelas. Siswa lebih suka belajar dengan menonton film pendek daripada media yang hanya bergambar. Menggunakan film pendek siswa akan merasa lebih mudah paham saat pembelajaran. Film pendek menurut siswa kelas V lebih menarik dari media yang biasanya digunakan oleh guru kelas.

Untuk evaluasi/revisi pada tahap analisis kebutuhan yaitu masukan dari guru bahwa siswa kurang antusias dan mudah bosan dalam pembelajaran, sedangkan masukan dari siswa bahwa guru juga jarang menggunakan media ketika pembelajaran. Maka peneliti akan mengembangkan sebuah media agar siswa bisa lebih antusias dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran.

1. Desain (*Design*)

Tahap dalam mendesain produk media pembelajaran film pendek seperti proses pembuatan naskah film pendek, storyboard dan instrumen penilaian media, kemudian dilakukan tahap evaluasi berdasarkan hasil dari tahap desain tersebut. Media yang dikembangkan berdasarkan pembelajaran tematik muatan IPA sesuai Kurikulum 2013. Media Video Pembelajaran Film Pendek dirancang semenarik mungkin sehingga siswa merasa tertarik untuk menyaksikannya. Berikut tahapan dalam desain Media Pembelajaran Film Pendek:

a. Perencanaan Materi

Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam perencanaan materi yaitu sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Kompetensi Dasar yang sesuai dengan materi. Adapun Kompetensi Dasar Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 yaitu: 3.1. Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
2. Membuat indikator yang akan dicapai oleh siswa.
3. Mengidentifikasi pokok-pokok materi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
4. Menyusun dan mengatur bahan-bahan materi yang sudah terkumpul dengan urutan yang logis.

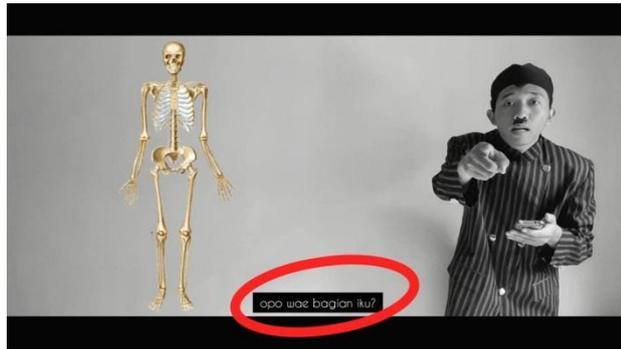
b. Perencanaan Desain Media

Kegiatan yang dilakukan dalam menyusun perencanaan desain Media Pembelajaran Film Pendek yaitu:

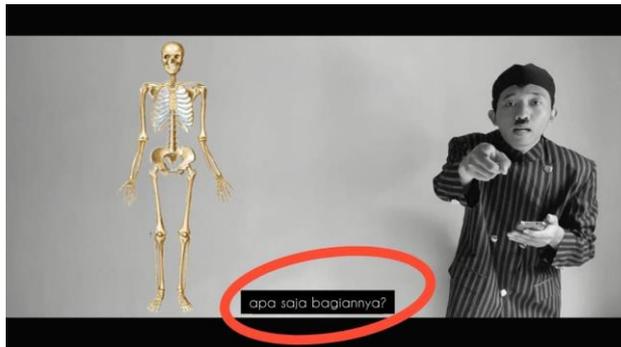
1. Membuat skenario cerita film pendek dari materi alat gerak manusia.
2. Menyiapkan rekaman *voice over* dari skenario cerita film.

3. Menyiapkan peralatan shooting yang berupa naskah film, gawai dan tripod.
4. Menentukan waktu dan tempat untuk pengambilan video film.
5. Mencari dan mengumpulkan gambar dari internet yang berkaitan dengan materi alat gerak manusia.
6. Mencari backsound instrumen lagu.

Untuk evaluasi/revisi pada tahap design yaitu mengubah bahasa *voice over* pada bagian inti penjelasan materi yang sebelumnya menggunakan Bahasa Jawa diganti menggunakan Bahasa Indonesia dan *subtitle*-nya yang sebelumnya menggunakan Bahasa Indonesia diganti dengan menggunakan Bahasa Jawa, dijelaskan pada gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 4. Sebelum Revisi (mengganti *subtitle*)



Gambar 5. Setelah Direvisi

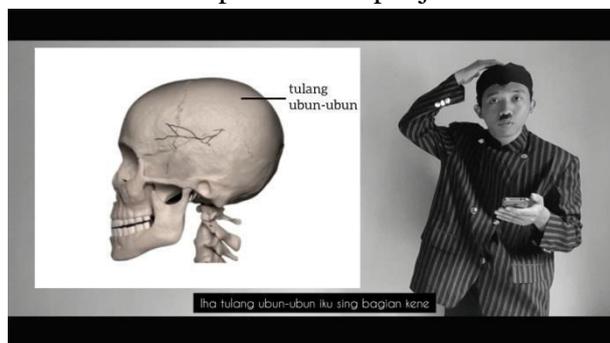
Bagian awal meliputi pembuka berupa judul film dan cerita awal film



Gambar 6. Bagian Pembuka Film Pendek

Berdasarkan gambar 6. dijelaskan bahwa di bagian pembuka film pendek, tentang perkenalan tokoh, hobi dan kegiatan yang sering dilakukannya. Dengan semangat dan tubuh yang kuat, menjadi modal si tokoh untuk bisa tetap berkegiatan mulai dari berjalan hingga berlari. Kemudian si tokoh heran, mengapa ia bisa dengan mudah melakukan semua aktivitas gerakannya.

b. Bagian isi meliputi inti cerita film pendek dan penjelasan materi.



Gambar 7. Bagian Inti Cerita Film Pendek

Berdasarkan gambar 7. dijelaskan bahwa di bagian inti film pendek, tentang materi. Di adegan filmnya, si tokoh teringat bahwa gurunya pernah mengajarkannya tentang alat gerak manusia. Kemudian saat adegan *flashback*, gurunya menjelaskan bahwa kaki dan tangan bisa bergerak karena terdapat tulang dan otot. Tulang dan otot tersebut yang bisa menggerakkan tangan dan kaki. Tangan dan otot merupakan alat gerak. Organ gerak pada hewan dan manusia memiliki kesamaan. Alat-alat gerak yang digunakan pada manusia dan hewan ada dua macam yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Kedua alat gerak ini bekerja sama dalam melakukan pergerakan sehingga membentuk suatu sistem yang disebut sistem gerak. Pada materi ini yang dibahas mengenai alat gerak pada manusia, meliputi: rangka kepala (tengkorak), rangka badan, tulang belakang, rangka anggota gerak atas, dan rangka anggota gerak bawah.

c. Bagian penutupi meliputi kesimpulan cerita film pendek.



Gambar 8. Kesimpulan Cerita Film Pendek

Berdasarkan gambar 8. Dijelaskan bahwa di bagian penutup film pendek, tentang kesimpulan bahwa pada tangan, kaki dan anggota gerak lainnya terdapat otot dan tulang. Makanya si tokoh bisa dengan mudah saat memotret dan berkegiatan lainnya. Si tokoh menyadari, semuanya tidak terlepas dari karunia Tuhan yang memberikan kelengkapan dan kesempurnaan fungsi bagian-bagian tubuhnya. Si tokoh membayangkan bagaimana jika salah satu organ gerak dalam tubuhnya rusak/tidak dapat bekerja, pasti aktivitasnya akan menjadi terganggu. Lalu, si tokoh mengajak kita semua untuk selalu bersyukur dan menjaga organ gerak kita agar tetap sehat dan kuat.

Untuk evaluasi/revisi pada tahap pengembangan yaitu mengedit film pendek melalui aplikasi Inshot.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap dalam melakukan uji validasi terhadap media pembelajaran film pendek berdasarkan uji ahli materi pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji angket tanggapan guru, dan uji angket tanggapan siswa, kemudian dilakukan evaluasi. Uji coba di lakukan di Sekolah Dasar Negeri Karangwage 01. Pada tahap ini langkah pertama yang dilakukan yaitu menguji kelayakan media dengan guru kelas V terlebih dahulu, guru diminta untuk menyaksikan media pembelajaran film pendek kemudian menilai angket tanggapan guru terhadap media pembelajaran film pendek. Setelah dinyatakan layak, langkah selanjutnya yaitu uji coba di kelas. Sebelum menyaksikan, media pembelajaran film pendek dikenalkan terlebih dahulu kepada siswa dengan menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan uji coba. Kemudian media pembelajaran film pendek ditampilkan melalui layar proyektor untuk disimak oleh siswa. Selanjutnya setelah menyaksikan media pembelajaran film pendek, siswa diberi angket tanggapan terhadap media pembelajaran film pendek.

Untuk evaluasi/revisi pada tahap implementasi yaitu tidak ada, karena berdasarkan hasil uji validator, guru, dan siswa sudah mendapatkan kategori sangat layak.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Produk

No	Subjek	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Materi	88,46%	Sangat Layak
2	Uji Ahli Media	91,67%	Sangat Layak
3	Uji Coba Guru Kelas	95%	Sangat Layak
4	Uji Coba Siswa	100%	Sangat Layak

1. Pengembangan dan Implementasi (*Development and Implementation*)

Tahap pengembangan

Tahap mengembangkan desain yang sudah dibuat menjadi sebuah produk media pembelajaran film pendek, serta mengembangkan instrumen penilaian media yang akan diujikan di tahap selanjutnya. Pada pengembangan (*Development*) terdiri dari dua tahap

yaitu pembuatan media pembelajaran film pendek dan tahap validasi, berikut deskripsi pada tahap pengembangan:

Secara umum, langkah-langkah dan proses yang dilakukan dalam membuat media pembelajaran film pendek dijabarkan dalam penjelasan berikut:

1. Menyiapkan aplikasi edit video pada gawai yang berupa aplikasi Inshot.
2. Mengumpulkan footage video.
3. Mengedit video, serta menambahkan lagu, teks, dan gambar pada aplikasi Inshot.
4. Produk media pembelajaran film pendek yang telah selesai dibuat, disimpan dalam bentuk MP4 dengan ukuran 1080p.

Berikut deskripsi produk media pembelajaran film pendek:

1. Produk media pembelajaran film pendek berbentuk file MP4 yang kompatibel pada semua perangkat di laptop dan android/ios.
2. Media pembelajaran film pendek mengandung bahasan muatan IPA Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Pembelajaran 1 untuk kelas V Sekolah Dasar.
3. Durasi media pembelajaran film pendek selama 4 menit 6 detik.
4. Media pembelajaran film pendek bukan seperti media pembelajaran lainnya yang hanya disajikan untuk alat evaluasi, namun media pembelajaran film pendek ini juga dapat menyajikan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video film yang menarik.
5. Media pembelajaran film pendek memuat beberapa komponen atau bagian diantaranya:
 - . Validasi Ahli Materi

Hasil rekapitulasi penilaian ahli materi mendapatkan skor total sebesar 88,46% dengan kriteria “sangat layak” tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran film pendek kelas V termasuk dalam kategori “sangat layak digunakan”.

b. Validasi Ahli Media

Hasil rekapitulasi penilaian ahli media mendapatkan skor total sebesar 91,67% dengan kriteria “sangat layak” tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran film pendek kelas V termasuk dalam kategori “sangat layak digunakan”.

c. Uji Coba/Implementasi Guru Kelas dan Siswa

Setelah validasi ahli materi dan ahli media dinyatakan layak, langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan di SDN Karangwage 01. Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi yaitu mengenalkan produk kepada guru. Hasil rekapitulasi angket tanggapan guru mendapatkan hasil rata-rata persentase sebesar 95% dengan kriteria “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran film pendek kelas V termasuk dalam kategori “sangat layak digunakan”. Hasil rekapitulasi angket tanggapan siswa mendapatkan hasil rata-rata persentase sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran film pendek kelas V termasuk dalam kategori “sangat layak digunakan”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan yaitu proses pengembangan media pembelajaran film pendek menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari 3 tahap yaitu, tahap analisis kebutuhan,

tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi, yang mana terdapat evaluasi dimasing-masing tahap yang dilalui. Media pembelajaran film pendek ini dapat diterima dengan baik oleh guru maupun siswa kelas V SDN Karangwage 01 khususnya pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 1. Kelayakan media pembelajaran film pendek dapat dilihat dari hasil validasi materi dan validasi media serta angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa kelas V terhadap media pembelajaran film pendek. Validasi ahli media dan ahli materi dilakukan oleh dua dosen Universitas PGRI Semarang dimana setiap validator berperan sebagai ahli materi dan ahli media. Hasil rata-rata yang diperoleh dari ahli materi sebesar 88,46% dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan" dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh ahli media sebesar 91,67% dengan kriteria "Sangat Layak digunakan". Angket hasil tanggapan guru kelas V mendapatkan rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak" dan hasil rata-rata tanggapan siswa sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran film pendek pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 1 sangat layak digunakan di kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfathoni, M.A.M., dkk. 2020. *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: Rineka
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. 2011. *Kearifan Lokal di Tengah Modernisasi*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan.
- Kristanto, W. (2018). Pengembangan Film Pendek Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 175–189. <https://doi.org/10.21009/jpud.121.15>
- Masdudin, Ivan. 2011. *Mengenal Dunia Film*. Jakarta Barat: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Nugroho, Sarwo. 2021. *Teknik Kreatif Produksi Film*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Juhadi, Abdul Muis, & Sriyanto. 2018. *Kearifan Lokal Dalam Mitigasi Bencana*. Semarang: Fastindo.
- Pudjawan, S. P. K. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V Di Sd Negeri 4 Banyuning Tahun Pelajaran 2017 / 2018 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*. 6, 257–267
- Saputro, B. 2017. *Manajemen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Saptomo, A. 2014. *Budaya Hukum & Kearifan Lokal*. Jakarta: FHUP Press.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Bandung: Alfabeta.

- _____, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana prima.
- Tarbiyah, A., Keguruan, D. A. N., Negeri, U. I., & Lampung, R. I. (2022). *Pengembangan Media Layanan Informasi Berbasis Film Pendek Tentang Tentang Dampak game Online*.
- Tegeh, I Made.dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wati, Ega R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wiyani, Novan A. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.