

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

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

PROGRAM TV BOCAH PETUALANG TEMA PEGUNUNGAN SEBAGAI PEMATIK KREATIVITAS BERKARYA ANAK SDN PETERONGAN SEMARANG

Puji Solifah

DOI :

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Pada era globalisasi ini, perkembangan televisi sudah berkembang pesat. Hal ini terbukti dengan banyaknya program TV yang beraneka macam antara lain sinetron, komedi, film kartun dan film anak-anak. Namun tidak semua program TV baik untuk perkembangan keterampilan anak. Ada salah satu film anak-anak yang memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa yaitu Bocah Petualang salah satu program TV di Trans7. Program TV ini menampilkan beberapa anak yang melakukan aktifitasnya di daerah dan membuat karya tangan atau keterampilan yang sering mereka lakukan untuk bermain. Aktifitas mereka di daerah ditampilkan dengan menarik dan penuh dengan kekompakan. Peneliti memilih SDN Peterongan Semarang untuk mengukur tingkat kreativitas siswa di kelas V. Penelitian pada skripsi ini adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini yaitu penelitian fenomenologi di program Si Bolang Trans7. Dalam hal ini peneliti menggunakan pelepah pisang kepada siswa agar mereka mampu mengembangkan kreativitas yang mereka miliki. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah program TV Bocah Petualang yang terdiri dari tiga episode yaitu episode Babad Tanah Jawa dan episode Riang Gembira di Bumi Rancak yang diunduh dari Youtube, sedangkan sumber data sekunder adalah hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, guru kelas V, siswa kelas V dan orang tua/wali murid.

Kata Kunci: program TV, bocah petualang, kreativitas.

History Article

Received
Approved
Published

How to Cite

Solifah, P. (2020). Program TV Bocah Petualang Tema Pegunungan Sebagai Pematik Kreativitas Berkarya Anak SDN Peterongan Semarang. *Malih Peddas*, 10(1), 73–81.

Corresponding Author:

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Indonesia
Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
E-mail: pujisolifah@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pada tanggal 23 Juli 2019 lalu Indonesia memperingati Hari Anak Nasional. Peringatan tersebut dimaknai sebagai kepedulian seluruh bangsa terhadap perlindungan anak Indonesia agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Orang tua memiliki peran penting dalam mendidik anaknya untuk mewujudkan cita-cita bangsa, tidak hanya dalam pendidikan di sekolah tapi juga bisa dengan membimbing dan mengarahkan anak kepada kegiatan positif yang mampu meningkatkan kemampuan kecerdasan dan keterampilan anak. Orang tua harus memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan tumbuh kembang anak. Dengan orang tua memperhatikan apa yang menjadi tontonan bagi anak-anak, tentunya telah menunjukkan kepedulian terhadap kebutuhan mereka. Hal ini akan berpengaruh untuk masa depannya kelak. Orang tua harus pandai untuk memilih dan memilah apa yang baik dan buruk untuk anak.

Dengan adanya media elektronik televisi, sangat berpengaruh pada tingkat pengetahuan dan keterampilan anak. Karena media ini menyediakan informasi baik berita, pengetahuan, maupun hiburan yang dapat dinikmati oleh mereka secara bebas. Disinilah peran orang tua sangat dibutuhkan. Orang tua harus memantau apa yang menjadi konsumsi tontonan bagi anak mereka. Selain itu juga harus memperhatikan tontonan sesuai dengan usia tumbuh kembang anak, hal ini diperlukan agar anak mampu berfikir sesuai tumbuh kembangnya. Jangan sampai mereka menonton televisi dengan tontonan yang tidak harus dilihat. Anak-anak cenderung lebih suka menghabiskan waktunya berada di depan televisi untuk melihat program acara yang mereka sukai. Selain itu orang tua harus memberi pengarahan kepada anak-anak mana saja film yang memang bermanfaat bagi mereka, karena tidak semua film bagus untuk ditonton. Menurut Patricia Marks Greenfield dalam bukunya *Mind and Media* menyatakan bahwa menonton televisi dapat menjadi suatu kegiatan pasif yang mematikan apabila orang tuanya tidak mengarahkan apa-apa yang boleh dilihat oleh anak-anak mereka dan sekaligus mengajarkan anak-anak itu untuk menonton secara kritis serta belajar dari apa-apa yang mereka tonton.

Menurut Dra. Mayke Tedjasaputra, M.Si, playterapist dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia mengatakan bahwa televisi memberikan rangsangan yang sangat kuat, baik melalui gerakan, warna dan suara. Hal ini sangat membantu anak-anak untuk memahami apa yang disampaikan dari tontonan tersebut. Anak-anak yang menonton acara televisi, dapat berdampak pada tiga hal yaitu sisi kognitif yaitu anak-anak mendapatkan pengetahuan dari apa yang telah mereka tonton dan mendapatkan informasi mengenai suatu hal; sisi afektif yaitu anak-anak meniru apa yang telah mereka tonton; dan sisi psikomotorik yaitu anak-anak meningkatkan tingkat kreativitas yang tinggi.

Dengan berkembangnya pertelevisian di Indonesia, maka semakin bervariasi pula acara yang ditampilkan, termasuk program TV kartun ataupun petualangan anak-anak. hal ini dapat dilihat dari banyaknya stasiun televisi yang menyajikan tontonan film kartun ataupun film petualangan anak-anak. diantaranya *Sofia The First* dan *Upin dan Ipin* di MNCTV, *Curious George* di ANTV, *Kiko* di RCTI, *Spongebob* di Global TV, *Laptop Si Unyil* dan *Bocah Petualang* di Trans7 dan lain-lain. Diantara yang telah disebutkan oleh penulis, tentunya ada film yang sangat mengedukasi keterampilan anak-anak yaitu film dokumenter *Bocah Petualang* di Trans7 yang tayang setiap hari senin sampai jumat pukul 13.00 WIB.

Program TV *Bocah Petualang* atau lebih dikenal dengan *Si Bolang* adalah sebuah acara dokumenter yang menyoroti kegiatan sehari-hari anak-anak. Selain itu, program ini berisi kegiatan bermain hingga membantu orang tua. Hal yang paling melekat pada program ini adalah membuat kerajinan tradisional dari berbagai daerah di seluruh penjuru nusantara yang dilakukan oleh anak-anak daerah. Program ini mampu membentuk anak menjadi lebih kreatif. Pada usia anak sekolah dasar merupakan masa dimana sangat membantu siswa untuk merangsang tingkat keterampilannya, selain itu program TV ini juga mengajarkan untuk tetap mencintai tanah air.

Menurut Titin Rosmasari, Pemimin Redaksi Trans7 program acara “Bocah Petualang” mengatakan bahwa karakter Si Bolang adalah wujud anak Indonesia yang punya semangat tinggi, mempunyai jiwa petualang, pemberani dan gigih dalam mencapai tujuan. Dia juga memiliki *leadership* dan anak yang tidak malu dalam mengakui kesalahan yang diperbuat.

Program TV Si Bolang mampu memberikan rangsangan kepada anak untuk saling membantu, kerjasama dan berkreasi. Pada setiap episode yang ditayangkan tentunya memiliki tema yang beragam salah satunya tema pegunungan. Dalam hal ini bolang dan teman-temannya membuat suatu kreasi yang berasal dari alam. Mereka memanfaatkan bahan yang tersedia dan dijadikan sebuah permainan. Program TV Si Bolang mengajarkan kepada penonton bahwa semua orang bisa berkreasi dengan memanfaatkan bahan seadanya dari alam. Peneliti memilih tiga episode yang berbeda dengan bertemakan pegunungan yaitu episode Anak Tambora Menyapa Dunia; episode Babad Tanah Jawa dan episode Riang Gembira di Bumi Rancak.

Program TV ini dipilih peneliti untuk mengetahui kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing siswa di SDN Peterongan Semarang. Dalam hal ini, nantinya peneliti menayangkan program TV Bocah Petualang tema pegunungan yang telah diketahuinya dari *Youtube* dengan maksud peneliti akan memberikan tugas akhir sebagai penilaian siswa untuk menilai sejauhmana kreativitas dari masing-masing siswa.

Penelitian dilakukan di SDN Peterongan Semarang, karena peneliti ingin mengetahui tingkat kreativitas siswa di sekolah tersebut. Dengan adanya tayangan film dengan tema pegunungan diharapkan mampu meningkatkan kreativitas berkarya mereka.

METODE

Penelitian pada skripsi ini adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini yaitu penelitian fenomenologi di program Si Bolang Trans7. Menurut Danim (2002), Emzir (2012) serta Afifuddin dan Saebani (2012), menyatakan penelitian fenomenologi adalah jenis penelitian kualitatif yang melihat secara dekat interpretasi individual tentang pengalaman-pengalamannya. Menurut Moustakas (1994) dan Nieswiadomi (1993) penelitian dengan strategi fenomenologi dilakukan dengan mengidentifikasi dan meneliti hakikat pengalaman tertentu manusia tentang suatu fenomena tertentu. Pada strategi ini peneliti terlibat langsung pada fenomena tersebut untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena yang terjadi. Tujuan penelitian fenomenologi adalah menjelaskan pengalaman-pengalaman apa yang dialami seseorang dalam kehidupan ini, termasuk interaksinya dengan orang lain. Fokus dari teknik fenomenologi adalah proses memahami dan mendapatkan pemahaman tentang “bagaimana” dan “mengapa” orang yang berbeda memiliki cara yang berbeda pula dalam menghadapi sebuah situasi. Sehingga mengkaji beberapa pengalaman di tempat dan waktu yang berbeda adalah ciri khas teknik fenomenologi.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah program TV Bocah Petualang yang terdiri dari tiga episode yaitu episode Babad Tanah Jawa dan episode Riang Gembira di Bumi Rancak yang diunduh dari Youtube, sedangkan sumber data sekunder adalah hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, guru kelas V, siswa kelas V dan orang tua/wali murid.

Nasution (1992) mengungkapkan bahwa metode kualitatif sampelnya sedikit dan dipilih menurut tujuan (*purpose*) penelitian. Teknik penarikan sampling menggunakan *Purposive Sampling*. Menurut Prof. A.Y Soegeng (2016:107-108) *purposive sampling* adalah pertimbangan yang cermat dan strategi yang tepat, peneliti dapat menentukan kasus-kasus untuk dimasukkan ke dalam anggota sampel. Dengan demikian, peneliti ingin mendapatkan sampel yang sesuai dengan sesuatu yang diharapkan.

Dalam penelitian ini penulis akan menganalisis dan mendiskripsikan mengenai analisis pengaruh film bocah petualang tema pegunungan sebagai pematik kreativitas berkarya anak SDN Peterongan Semarang. Untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini sangat dibutuhkan informan. Dalam hal ini informannya adalah kepala sekolah, guru kelas, siswa kelas V dan orang tua/wali siswa.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena sangat mempengaruhi hasil akhir penelitian dan kebenaran data yang didapat. Peneliti menggunakan teknik antara lain:

- a. Observasi; Pengamatan langsung pada lapangan. Kegiatan observasi meliputi melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan.
- b. Angket; Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawabnya, dimana peneliti tidak langsung bertanya kepada responden seperti wawancara
- c. Wawancara; Teknik pengumpulan data melalui tanya jawab langsung dengan informan untuk mendapatkan informasi-informasi tambahan yang berkaitan dengan penelitian ini. Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur.
- d. Dokumentasi; Mengumpulkan data melalui dokumen yang dianggap peneliti berkenan dengan penelitian yang sedang diteliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata televisi yang berasal dari bahasa latin terdiri dari kata tele yang berarti “jarak” dalam Yunani dan kata visi yang berarti “citra atau gambar”. Menurut M.O. Palapah dan Atang Syamsudin (1978) menjelaskan bahwa televisi adalah salah satu bentuk media massa yang memancarkan suara dan gambar yang berarti sebagai reproduksi daripada kenyataan yang disiarkannya melalui gelombang-gelombang elektronik sehingga dapat diterima oleh pesawat-pesawat penerima rumah. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa televisi adalah media massa yang memancarkan suara dan gambar secara bersama-sama serta terdapat berbagai program acara yang mempertunjukkan informasi, ilmu pengetahuan dan hiburan. Adanya siaran televisi sangat bermanfaat bagi audience atau penonton.

Menurut Morris (2008:2) Siaran televisi adalah pemancaran sinyal listrik yang membawa muatan gambar proyeksi yang terbentuk melalui pendekatan sistem lensa dan suara.. Stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audience, dan selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum dan peraturan yang berlaku (Morris, 2011:217).

Program televisi sebagai faktor yang paling penting dalam mendukung finansial suatu penyiaran radio dan televisi adalah program yang membawa audien mengenal suatu penyiaran. Adanya program TV yang beraneka ragam memiliki pengaruh terhadap keterampilan dan pengetahuan penonton. pada penelitian ini, peneliti fokus kepada kreativitas siswa kelas V SDN Peterongan Semarang. Pada hakikatnya kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menemukan hal yang baru atau dapat mengembangkan dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Kreativitas menurut Winkel (Sagitasari, 2010) adalah kegiatan berpikir yang menghasilkan ide-

ide yang kreatif atau cara berpikir yang baru, asli, independen, dan imajinatif. Dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan sebuah proses berpikir untuk menciptakan hal-hal yang unik, baru dan berbeda dari orang lain. Kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi yang disebut dengan 4P yaitu dimensi Person, Process, Press, Product. Akan tetapi, yang dibahas dalam penelitian ini hanya dimensi Process dan Product. Process dalam hal ini berupa kemandirian siswa dalam membuat kerajinan tangan sampai produk jadi. Sedangkan product adalah hasil dari proses.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu dalam mengembangkan ide-ide kreatif yang dimilikinya untuk menciptakan hal-hal yang unik atau baru. Kreativitas atau berpikir kreatif pada umumnya identik dengan seni. Salah satu hal yang bisa menggambarkan kreativitas siswa yakni dengan membuat kerajinan tangan. Hal ini dapat dijadikan salah satu alat untuk mengukur kreativitas siswa. Rengganis dalam UPI Press (2009: 157) disebut dengan istilah : Stimulation dan cultural stimulation yang terdiri dari direct experience as a form stimulation (pemberian rangsangan melalui pengalaman), verbal stimulation (perangsangan melalui cerita/dongeng), art material as stimulation (perangsangan melalui bahan), audiovisual aids as stimulation (perangsangan melalui media audio visual). Menurut Ki Hajar Dewantara (Hadliansah & Julia, 2016) dan Sugiarto (2014, p. 1), dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni bertujuan untuk memberikan pengaruh baik terhadap perkembangan hidup siswa dan memberikan pengalaman-pengalaman estetik melalui kegiatan creation, performance, dan respons secara jasmani dan rohani.

Menurut Affandi (2002:9) bahwa media berkarya seni rupa terdiri atas dua bagian, yaitu alat dan bahan. Alat memiliki fungsi atau digunakan untuk mengolah bahan, sedangkan bahan adalah sesuatu yang diolah dengan alat agar menjadi perwujudan karya. Dalam membuat suatu karya seni, pasti memerlukan bahan yang nantinya akan diolah menjadi suatu karya seni. Bahan adalah barang yang akan diubah menjadi barang lain atau bentuk lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 65). Menurut Rondhi (2002: 25) bahan adalah material yang diolah atau diubah menjadi barang yang dapat berupa karya seni atau barang lainnya. Bahan yang digunakan untuk berkarya seni bisa berasal dari alam, misalnya batu, kayu, pasir, dan tumbuh-tumbuhan. Selain bahan dari alam kita dapat menggunakan bahan dari hasil olahan manusia, misalnya, kertas, kain, kawat, pensil, tepung, cat minyak, cat air dan masih banyak lagi. Dapat disimpulkan bahwa media berkarya mencakup bahan, alat, dan teknik yang digunakan untuk menciptakan suatu karya seni, dan digunakan untuk menyampaikan pesan, ekspresi, atau ungkapan gagasan yang ingin disampaikan kepada penikmat melalui karya tersebut

Seperti yang dikemukakan Munandar (dalam Aprianti, 2013, p. 14) bahwa hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas siswa diantaranya pemberian rangsangan mental, adanya peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, serta peran orangtua di rumah yang seyogyanya mengenali potensi anak dan ikut serta dalam pengembangan potensi anaknya tersebut. Pemilihan media pembelajaran berupa media film dokumentasi juga dipilih berdasarkan pertimbangan mengenai tahap perkembangan siswa, dimana dalam usia sekolah dasar biasanya siswa cenderung menyukai film dokumentasi dan merasa tertarik untuk menontonnya.

Kreativitas atau berpikir kreatif pada umumnya identik dengan seni. Salah satu hal yang bisa menggambarkan kreativitas siswa yakni dengan membuat kerajinan tangan. Hal ini dapat dijadikan salah satu alat untuk mengukur kreativitas siswa. Rengganis dalam UPI Press (2009: 157) disebut dengan istilah : Stimulation dan cultural stimulation yang terdiri dari direct experience as a form stimulation (pemberian rangsangan melalui pengalaman), verbal stimulation (perangsangan melalui cerita/dongeng), art material as stimulation (perangsangan melalui bahan), audiovisual aids as stimulation (perangsangan melalui media audio visual). Menurut Ki Hajar Dewantara (Hadliansah & Julia, 2016) dan Sugiarto (2014, p. 1), dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni bertujuan untuk memberikan pengaruh baik terhadap perkembangan hidup siswa dan memberikan pengalaman-pengalaman estetik melalui kegiatan creation, performance, dan respons secara jasmani dan rohani.

Menurut Affandi (2002:9) bahwa media berkarya seni rupa terdiri atas dua bagian, yaitu alat dan bahan. Alat memiliki fungsi atau digunakan untuk mengolah bahan, sedangkan bahan adalah sesuatu yang diolah dengan alat agar menjadi perwujudan karya. Dalam membuat suatu karya seni, pasti memerlukan bahan yang nantinya akan diolah menjadi suatu karya seni. Bahan adalah barang yang akan diubah menjadi barang lain atau bentuk lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 65).

Menurut Nursito dalam Rachmawati dan Kurniati (2011: 14) Seorang anak dikatakan mempunyai kreativitas apabila ia mampu untuk melakukan hal-hal dibawah ini:

- 1) Fluency (kelancaran), dimana seseorang mampu menemukan ide baru atau mengembangkan ide yang telah ada dan mampu untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapinya.
- 2) Flexibility (Keluwesan), seseorang anak yang mampu memecahkan permasalahan baik dengan cara yang pernah dilakukan ataupun dengan menggunakan cara yang baru dengan kata lain tidak terpaku dengan cara yang lama
- 3) Originality (Keaslian), dimana seseorang mampu melahirkan ide-ide atau membuat kombinasi yang baru dan unik
- 4) Elaboration (Keterperincian), kemampuan seseorang dalam mengembangkan ide yang dimilikinya untuk menjadi lebih menarik dan mampu menjelaskan secara terperinci; dan
- 5) Sensitivity (Kepekaan), mampu menjadi seseorang yang peka terhadap apa yang sedang terjadi di sekitar dan mampu memecahkan permasalahan yang sedang terjadi (Rengganis, 2018)

Proses untuk meningkatkan kreativitas tergantung dari individu masing-masing. Berdasarkan sejarah psikologi kognitif menurut Wallas, dikenal dengan Teori Wallas (1926) dalam bukunya *The Art of Thought* (Piirto, 1992). Secara umum kreativitas muncul dalam empat tahap yang secara berkelanjutan mengalir perlahan-lahan dari diri manusia. Adapaun tahapan tersebut yaitu:

- 1) Tahap persiapan (preparation)

Pada tahap ini, otak mengumpulkan informasi dan data yang berfungsi sebagai dasar untuk karya kreatif yang sedang terjadi. Selain itu, seseorang juga mempersiapkan diri

untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dan lain-lain.

2) Tahap Inkubasi (Incubation)

Tahap dimana seseorang menyimpan informasi yang sudah di dapatkan dan merenungkannya, lalu mengaitkan ide yang dimilikinya sesuai dengan rangsangan yang telah didapatkan.

3) Tahap pencerahan (Illumination)

Tahap ini dikenal sebagai tahap pengalaman, yaitu saat inspirasi ketika sebuah gagasan baru muncul dalam pikiran.

4) Tahap pelaksanaan (Verification)

Pada tahap ini seseorang memberi bentuk pada ide atau gagasan baru, untuk meyakinkan bahwa gagasan tersebut bisa diterapkan.

Bocah Petualang atau dikenal dengan film Si Bolang adalah sebuah acara dokumenter anak-anak yang ditayangkan di stasiun televisi Trans7. Film ini menceritakan tentang semangat anak-anak di berbagai daerah di Indonesia. Acara ini tayang perdana pada 26 Maret 2006. Film ini telah mendapat beberapa penghargaan yang telah diperolehnya yaitu Anugerah Komisi Penyiaran Indonesia 2015 Kategori Program Anak-anak Terbaik; Anugerah Komisi Penyiaran Indonesia 2018 Kategori Program Televisi anak; dan Anugerah Penyiaran Ramah Anak 2018 Kategori Dokumenter. Setiap episode Si Bolang menampilkan keunikan budaya dari berbagai daerah di Indonesia.

Cerita yang disuguhkan banyak mengandung pelajaran penting yang patut ditonton untuk mengedukasi anak-anak. Ada salah satu episode tema pegunungan yaitu tentang Si Bolang yang sedang bermain dan memanfaatkan bahan baku di sekitar tempat tinggalnya. Dari tema ini, peneliti akan menganalisis pengaruh film Bocah Petualang dalam meningkatkan kreativitas berkarya siswa kelas V di SDN Peterongan Semarang.

Program TV Bocah Petualang dilihat dari jenisnya termasuk dalam film dokumenter karena peran anak-anak di daerah yang sangat natural dan kreativitas mereka yang tinggi mampu memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, terbitan Balai Pustaka (1990:242), film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang akan dibuat potret atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).

Menurut Undang-Undang No. 8 Tahun 1992 pasal 1 ayat 1 tentang Perfilman, Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

Menurut Candra (2015: 44) John Gierson, salah seorang bapak film dokumenter menyatakan bahwa film dokumenter merupakan penggunaan cara-cara kreatif dalam upaya menampilkan kejadian atas realitas. Sebuah program dokumenter adalah program yang

menyajikan suatu kenyataan berdasarkan pada fakta objektif yang memiliki nilai esensial dan eksistensial, artinya menyangkut kehidupan, lingkungan hidup, dan situasi nyata (Fred Wibowo, 2007)

Kunci utama film dokumenter adalah penyajian fakta, film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik, tidak seperti karya fiksi (drama), film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argument dari sineasnya. (Himawan, 2008). Melalui proses kreatif sutradaranya, film dokumenter mampu membingkai sebuah fakta menjadai lebih menarik dan bernilai ketika akan diangkat kepada public.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa film dokumenter adalah program kreatif yang disajikan dengan fakta sesuai dengan kejadian yang ada dan masyarakat yang ada dalam film tersebut terlibat secara langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN Peterongan Semarang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Hal ini didapatkan dari hasil pemerolehan data yaitu dari angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Angket diberikan kepada siswa kelas V, wawancara dilakukan dengan bertanya kepada kepala sekolah, guru kelas V, siswa kelas V dan orang tua/ wali murid, observasi dan dokumentasi dilakukan di SDN Peterongan Semarang. Saran

Bagi guru, agar memberikan perhatian penuh terhadap kreativitas siswa untuk membangun keterampilan siswa. Salah satunya dapat menggunakan program TV Bocah Petualang sebagai media peningkatan kreativitas siswa.

Bagi siswa, agar dapat memilih tayangan yang mampu mengembangkan keterampilan diri yang lebih baik lagi dari sebelumnya, mengandung nilai pendidikan dan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan hasil yang telah didapat agar hasil yang dicapai maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah, guru SD, dosen/praktisi ahli, siswa kelas V dan orangtua yang telah membantu proses penelitian dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Ibda. 2018. Media Literasi Sekolah. Semarang: CV Pilar Nusantara
- Ananda. 2017. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 016 Bangkinang Kota*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/149/144>. Diakses pada 10 Oktober 2019
- Anggito, Albi dan Setiawan, Johan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV Jejak.
- Ardipras95. 2019. "Si Bolang". https://id.m.wikipedia.org/wiki/Si_Bolang. Artikel. Di akses 15 Oktober 2019
- Candra. 2015. Bentuk dan Gaya Penuturan Film Dokumenter Berbasis Budaya Darah PB xii: Berjuang untuk Sebuah Eksistensi Karya igp, wiranegara. Diakses 22 Oktober 2019
- Endraswara, Suwwardi. 2006. Metode teori teknik penelitian kebudayaan: ideology, epistemology dan aplikasi. Sleman: PT. Agromedia Pustaka
- Fachrudin, Andi. 2015. Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET
- Maabruri, K.N, Anton. 2013. Manajemen Produksi Program TV. Jakarta: PT Grasindo 2017. Produksi Program TV Non Drama: manajemen produksi dan Penulisan Naskah. Jakarta: PT. Grasindo
- M.A, Morris. 2008. Jurnalistik Televisi Mutakhir. Jakarta: Fajar Interpratama Offset
- Prasojo. 2015. Gaya Direct Cinema pada Penyutradaraan Film Dokumenter di balik Dongeng Kancil. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture/article/view/1565>
- Raco, J, R. 2010. Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. Jakarta: PT. Grasindo
- Riadi, Muchlisin. 2016. "Jenis-Jenis Program Televisi". <https://www.kajianpustaka.com/2016/07/jenis-jenis-program-televisi.html>. Diakses 28 Oktober 2019
- Soegeng, A.Y. 2016. Dasar-Dasar Penelitian: Bidang social, Psikologi dan pendidikan. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiarto, Eko. 2015. Menyusun proposal penelitian kualitatif skripsi dan tesis. Yogyakarta: Suaka Media.
- Surbakti E.B. 2008. Awas tayangan televisi: Tayangan Misteri Dan Kekerasan Mengancam Anak Anda. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sutisno P.C.S. 1993. Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video. Jakarta: PT Grasindo
- Triwardani. 2011. *Televisi dalam Ruang Keluarga: Menyoal Menonton Televisi sebagai Praktik Konsumsi dalam Konfigurasi Ruang Domestik*. <https://media.neliti.com/media/publications/103153-ID-televisi-dalam-ruang-keluarga-menyual-me.pdf>. Diakses 10 Oktober 2019