

Kebutuhan Pengembangan Media Film Pembelajaran Hikayat pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMA Negeri 12 Tana Lili

Anna Pertiwi

Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja

Email : annapertiwi@ukitoraja.ac.id

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kebutuhan pengembangan media film pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 12 Luwu Utara. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media film pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 12 Luwu Utara. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R & D*). Teknik pengumpulan data melalui observasi awal, teknik angket, dan teknik wawancara. Ujicoba dilakukan pada 24 orang siswa dan 1 orang guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Luwu Utara. Hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa produk media film pembelajaran Hikayat berdurasi ± 10 menit yang dikemas dalam bentuk CD/DVD. Media film pembelajaran Hikayat ini didesain dengan mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*).

Kata kunci: *Media; Film; Pembelajaran*

Abstract

The problem of study is how is the needs of the development of film media on Bahasa Indonesia subject in grade X at SMAN 12 North Luwu. The type of this study is Research and Development (R&D). Data collecting techniques were conducted through initial observation, questionnaire, and interview. The test was conducted to 24 students and 1 teacher of Bahasa Indonesia subject at SMAN 12 North Luwu. The result of this development research in is in a from of film media product of Tale learning with approximately 10 minutes duration in CD/DVD. The film media of Tale learning is design by referring to ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) development model.

Keywords: *Learning; Film; Media*

PENDAHULUAN

Masalah yang dihadapi oleh guru sekarang ini adalah kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satunya adanya keterbatasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai. PBM di sekolah, guru dituntut agar selalu menyuguhkan inovasi baru dengan harapan siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam PBM. Sebaik apa pun sistem pendidikan, kurikulum, fasilitas atau sarana prasarana pembelajaran, jika guru tidak mau memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran maka sangat sulit untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Ferdiansyah et al., 2021).

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Banyak kesempatan untuk melakukan inovasi-inovasi dalam penggunaan sumber dan media pembelajaran. Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru untuk menemukan sumber dan media pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik dan dekat dengan keseharian hidup siswa. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa serta menumbuhkan minat

dan motivasi siswa dalam berpikir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kamal et al., 2022)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan berfikir secara kognitif afektif dan psikomotor siswa adalah video. Video adalah gambar hidup yang ditampilkan melalui layar yang mampu menyajikan informasi dan menjelaskan konsep kompleks yang bahkan tidak dapat ditangkap oleh indera manusia jika dilihat prosesnya secara langsung atau tidak dengan mata telanjang (Ferdiansyah, 2022). Video sangat membantu pembelajaran seperti video documenter, youtube atau film. Film dapat merangsang daya ingat siswa dan mengobati kejenuhan siswa. Media film dalam penelitian ini adalah film edukatif dalam bentuk CD/DVD pembelajaran yang mengandung pesan, sehingga dapat memberikan dampak positif guna menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar.

Menggunakan film sebagai alat pembelajaran bukan sebuah ide yang datang tiba-tiba, karena ia mesti dipikirkan dan direncanakan. Apa jadinya ketika film yang kita sajikan dikelas ternyata tidak sesuai atau malah terdapat adegan yang diluar konteks. Oleh karena itu, guru harus cermat dalam memilih konteks untuk dijadikan bahan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan analisis kebutuhan pengembangan media film pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk membantu menganalisis kebutuhan apa saja yang menjadi acuan dalam pengembangan media film pembelajaran.

Film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombenasikan dua macam indera pada saat yang sama. Media film adalah serangkaian gambar bergerak berbentuk cerita yang disajikan kepada penonton melalui lensa kamera. Sudjana (2017) mengemukakan manfaat dari media film sebagai berikut: a. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, b. Menambah daya ingat pada pelajaran, c. mengembangkan daya fantasi siswa, dan d. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Secara singkat apa yang dapat dilihat pada sebuah film hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata bagi *audience*. Dalam menilai baik tidaknya sebuah film. Oemar Hamalik dalam Sudjana (2017) mengemukakan bahwa film yang baik memiliki karakteristik atau ciri-ciri diantaranya adalah sangat menarik minat siswa dan autentik, *up to date*, sesuai dengan tingkat kematangan anak, Bahasanya baik dan tepat, mendorong keaktifan siswa sejalan dengan isi pelajaran dan memuaskan dari segi teknik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses belajar mengajar atau mengajarkan Bahasa Indonesia. Tujuan utamanya adalah siswa mampu berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran hikayat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan materi kelas X, XI dan XII. Materi hikayat membahas tentang pengertian hikayat, jenis-jenis hikayat, ciri-ciri hikayat, struktur hikayat dan contoh hikayat. Hikayat sendiri adalah karya sastra melayu lama yang berbentuk prosa yang berisi cerita, undang-undang, dan silsilah bersifat rekaan, historis, keagamaan, biografis, atau gabungan sifat-sifat dibaca untuk pelipur lara, pembangkit semangat juang atau hanya sekedar untuk meramaikan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media film yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia agar hikayat yang ingin disampaikan terlihat lebih nyata dan menarik.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R & D*). Teknik pengumpulan data melalui observasi awal, teknik angket, dan teknik wawancara. Uji coba dilakukan pada 24 orang siswa dan 1 orang guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Luwu Utara. Hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa produk media film pembelajaran Hikayat berdurasi ± 10 menit yang dikemas dalam bentuk CD/DVD. Media film pembelajaran Hikayat ini didesain dengan mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Pengembangan desain media ini dimulai dengan pembuatan kerangka struktur media film; penentuan sistematika penyajian materi, peta kebutuhan, dan visualisasi; Penulisan draf produk awal media film dan pembuatan *storyboard*; dan pengembangan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan terdapat beberapa identifikasi analisis kebutuhan pengembangan media film pembelajaran yaitu analisis kebutuhan pengembangan media film pembelajaran, menganalisis tujuan pembelajaran/kompetensi, menganalisis situasi pembelajaran, menganalisis siswa, dan juga menganalisis isi pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan pada bulan Mei 2018 terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 12 Luwu Utara masih sangat rendah. Proses pembelajaran masih didominasi dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional. Hal ini berdasarkan pengamatan diperoleh informasi sebagai berikut: (1) pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa lebih banyak pasif, akibatnya beberapa siswa terkadang merasa jenuh dan hanya beberapa siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran, (2) materi pembelajaran tidak dikemas menyesuaikan siswa sebab berpatokan pada satu buku sehingga pembelajaran terkesan monoton, dan (3) hingga saat ini, aktivitas pembelajaran di sekolah sangat klasikal sehingga memungkinkan penguasaan materi menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, peneliti beranggapan perlunya pengembangan sebuah media untuk mendukung proses pembelajaran.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran/Kompetensi

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media film pembelajaran Hikayat, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai. Melalui rumusan tujuan pembelajaran dapat dilihat pengalaman belajar seperti apakah yang akan diberikan kepada siswa untuk dapat mencapai suatu kompetensi tertentu.

Penyusunan tujuan pembelajaran menjadi arah dan tujuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran menjadi petunjuk bagaimana proses pembelajaran akan dilaksanakan dan seperti apa hasil yang akan dicapai. Rumusan tujuan pembelajaran menjadi bukti akuntabilitas kinerja guru. Maksudnya melalui tujuan pembelajaran siswa dapat memperoleh kepastian tentang kompetensi yang dapat diraih serta kinerja dan proses yang harus dilalui dengan demikian akuntabilitas guru semakin meningkat. Selain itu, rumusan tujuan pembelajaran mendorong komitmen guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran Hikayat dalam penelitian ini adalah siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai dan isi hikayat serta dapat menceritakan kembali, menanggapi isi hikayat secara mandiri.

c. Analisis Situasi Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran yang sangat klasikal menyebabkan penguasaan materi menjadi kurang maksimal. Analisis situasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran di kelas berlangsung. Situasi pembelajaran di kelas yang akan dibahas meliputi perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, dan perilaku siswa.

1) Perangkat pembelajaran

SMA Negeri 12 Luwu Utara telah menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas X dalam proses pembelajarannya, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk siswa kelas XI dan XII masih menggunakan KTSP 2006. Hal ini dapat dilihat dari buku-buku referensi yang terdapat di perpustakaan sekolah. Dimana sebagian besar bukunya dapat dijadikan referensi. Silabus dan RPP yang dipergunakan oleh guru merupakan silabus dan RPP yang senantiasa diperbaharui dan juga mencakup nilai-nilai pendidikan karakter.

2) Proses pembelajaran

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru menggunakan metode ceramah, dimana kegiatan pembelajaran berpusat kepada guru. Selain itu guru juga menggunakan buku referensi sebagai media dalam proses pembelajarannya. Untuk membangkitkan semangat siswa, guru juga

senantiasa memberikan motivasi sehingga semangat siswa kembali bangkit.

3) Perilaku siswa

Selama proses pembelajaran, ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan, sehingga tidak mengerti materi yang sedang disampaikan guru. Akan tetapi ketika mengerjakan tugas, semua siswa mengerjakan tugas tersebut baik secara individu ataupun kelompok.

Penggunaan media film pembelajaran di SMA Negeri 12 Luwu Utara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ternyata jarang digunakan bahkan hampir tidak ada guru yang menggunakannya. Begitu banyak media sejenisnya yang sudah ada tapi masih belum juga digunakan. Proses pembelajaran masih didominasi dengan menggunakan metode konvensional. Selain itu, SMA Negeri 12 Luwu Utara telah mengalami banyak kemajuan. Kemajuan yang dimaksud adalah penambahan sarana salah satunya yaitu tersedianya proyektor untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, dipandang perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pelengkap pembelajaran dan sebagai media interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Setelah identifikasi masalah, akhirnya peneliti mengumpulkan informasi terkait penggunaan media yang diterapkan dalam pembelajaran yang akan digunakan sebagai titik acuan pengembangan media film pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan wawancara langsung dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia dan melihat langsung proses pembelajaran di kelas. Sehingga ini menjadi pertimbangan pengembang dalam mendesain media pembelajaran.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini merupakan siswa kelas X yang berumur 15-16 tahun. Dalam kategori usia, pada tahap ini siswa telah mampu menentukan apa yang mereka senangi dan apa yang tidak. Pada usia ini juga, siswa mulai menunjukkan pengungkapan kebebasan diri, memiliki citra, dan berpikiran abstrak. Disesuaikan dengan zaman yang mulai marak teknologi yang berkembang, tentunya siswa lebih tertarik untuk menerapkan media baru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media yang terkesan baru menurut mereka, sangat membantu dan menarik perhatian mereka untuk belajar. Media film pembelajaran yang dikembangkan pun dapat digunakan sesuai dengan model pembelajaran yang diinginkan guru dan tetap dapat digunakan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan siswa.

e. Analisis Isi Pembelajaran

Materi Hikayat yang tercantum dalam RPP yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran terdapat tiga judul hikayat yang paling umum, yaitu Hikayat Bunga Kemuning, Hikayat Indera Bangsawan, dan Hikayat Bayan Budiman. Pada dasarnya masih banyak judul-judul hikayat yang lain yang bisa digunakan dalam pembelajaran namun pada umumnya hanya ketiga judul tersebut yang paling sering muncul di RPP dan buku paket sekolah. Hikayat sendiri merupakan karya sastra melayu lama yang berbentuk prosa yang berisi cerita yang bersifat rekaan, historis, keagamaan, atau gabungan sifat-sifat, dibaca untuk pelipur lara, pembangkit semangat juang atau hanya sekadar untuk meramaikan.

Merujuk materi hikayat yang membahas tentang ciri-ciri/karakteristik, unsur instrinsik dan ekstrinsik, serta nilai-nilai hikayat. Agar siswa mudah mengidentifikasi dan menanggapi isi materi hikayat serta mudah untuk diceritakan kembali maka media yang cocok yang dapat mempermudah hal tersebut adalah media film pembelajaran. Media film pembelajaran dapat merealisasikan hikayat agar terlihat lebih nyata dan siswapun lebih mudah memahami materi. Mereka dapat menyimak dan mendengarkan materi sesuai kebutuhan mereka dan mengingat materi yang dikemas dalam bentuk film, mereka akan lebih mudah mengingat alur cerita sehingga siswapun dapat dengan mudah menceritakan kembali isi materi Hikayat yang telah mereka tonton. Adapun Hikayat yang menjadi pilihan peneliti untuk dibuat menjadi media adalah Hikayat Bunga Kemuning, karena Hikayat inilah yang paling sering diajarkan beberapa tahun dan hanya melalui buku paket atau dari penjelasan guru di kelas.

Penelitian pengembangan media film pembelajaran hikayat ini, menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan media film pembelajaran hikayat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memenuhi syarat validitas dan praktis. Penelitian ini menghasilkan media film pembelajaran Hikayat dengan judul Hikayat Bunga Kemuning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan Teks Hikayat yang berbentuk CD/DVD. Media film pembelajaran hikayat ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Pengembangan media film pembelajaran ini menghasilkan produk berupa CD/DVD yang memuat materi tentang Hikayat Bunga Kemuning berdurasi ±10 menit yang dapat digunakan untuk siswa SMA Negeri 12 Luwu Utara. Adapun tujuan media pembelajaran film hikayat ini untuk membantu siswa ataupun guru dalam penyajian materi Hikayat sehingga siswa mudah untuk mengidentifikasi nilai-nilai hikayat, dapat menceritakan kembali isi hikayat, dan menanggapi secara mandiri isi hikayat tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferdiansyah, H., Nurhikmah H, N. H., & Haling, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 148-155.
- Ferdiansyah, H. (2022). Effectiveness of using video tutorials in PJOK lessons during the Covid 19 Pandemic. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 120-125.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hadi Sutopo, Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Media Pendidikan*, Cetakan VI. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Iin Ekawati, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, Eko Sri Wahyuni. *Pengembangan Film Dokumenter sebagai Media Pembelajaran Submateri Gangguan Sistem Ekskresi Kelas XI SMA*.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/20883/16983>.
- Kamal, H. F. Z. N. S., & Anwar, M. A. *PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (Sebuah Pengembangan Media pada Sekolah Kejuruan)*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Nunuk Suryani. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT*.
- Nursalim, Mochamad. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademi Permata.
- Rossa, Pargito, R. Gunawan Sudarmanto. *Pengembangan Media Film Kartun Pada Mata Pelajaran Ekonomi*.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/view/4613>
- Sudjana, Nana. 2017. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Cetakan ke-14*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Whilis Putri Pitaloka, M. Asrori, Y. GatotSutapa. *Pengembangan Media Film Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membentuk Karakter Pebelajar Kelas III Sekolah Dasar*.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/12215>