

## **PENGEMBANGAN FILM PENDEK BERMUATAN NILAI KARAKTER BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BANJAR**

N. Maria Cicilia<sup>1</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup>, Dewa Kd Tastra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {ciciliamaria20@gmail.com<sup>1</sup>, imadetegehderana@yahoo.com<sup>2</sup>, dk-  
tastra@undiksha.ac.id<sup>3</sup>}

### **Abstrak**

Masalah penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar yang disebabkan kurangnya minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran film pendek; (2) menguji validitas media pembelajaran film pendek; dan (3) mengetahui efektivitas media pembelajaran film pendek terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *Hannafin* dan *Peck*. Proses rancang bangun meliputi fase analisis kebutuhan pengembangan media, fase desain yakni merancang naskah, kemudian fase pengembangan dan implementasi yakni produksi dan pasca produksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pencatatan dokumen, kuesioner dan tes. Analisis data menggunakan tiga teknik yaitu analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil evaluasi ahli isi, ahli desain dan ahli media mendapatkan kualifikasi nilai sangat baik sehingga media valid untuk dilanjutkan pada uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Hasil uji perorangan sebesar 94,6 % dan hasil uji kelompok kecil sebesar 95,5% serta hasil uji lapangan sebesar 94,9% masing-masing berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media dikatakan valid untuk diuji cobakan. Penghitungan hasil belajar  $t$  hitung lebih besar daripada harga  $t$  tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah menggunakan media (87,12) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (55,91). Dengan demikian, penelitian di SMP Negeri 3 Banjar ini memperoleh kesimpulan yaitu penggunaan media pembelajaran film pendek dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VIII.

**Kata kunci:** pengembangan, film pendek, bahasa indonesia

### **Abstract**

The problem of this research is the low of learning outcomes due to lack of interest and attention of students in the learning process. The aims of this study are to (1) describe the instructional media short film; (2) test the validity of instructional media short film; and (3) determine the effectiveness of instructional media short film on learning outcomes Bahasa students of class VIII SMP. This research uses the model of development by Hannafin and Peck. The design process included the needs of media development, analysis phase, the design phase of designing the script, then the development and implementation phases of production and post-production. Data collection techniques that used in this research are the method of recording documents, questionnaires and tests. Analysis of data used three techniques. There are descriptive analysis of quantitative, qualitative descriptive analysis and inferential statistical analysis.

The result of individual test is 94.6%, the small group test result is 95.5% and the result of field tests is 94.9%. Each of them is in excellent qualifications so the media can be clarified as a

valid media that can be tested. Calculation of learning outcomes  $t$  is greater than the price of  $t$  table so that  $H_0$  rejected and  $H_1$  accepted. Bahasa student learning outcomes after using the media (87.12) is higher than before using the media (55.91). Thus, the conclusion of the research in SMP Negeri 3 Banjar is the use of instructional media short film can be clarified as an effective media to improve learning outcomes of Bahasa in class VIII.

**Keywords** : development, short film, bahasa

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan alat utama yang berfungsi untuk membentuk dan membangun karakter bangsa. Saat ini bangsa Indonesia sedang mengalami krisis multi dimensi, sesuai fungsinya maka pendidikan merupakan objek yang harus ditinjau kembali. Karena rapuhnya karakter suatu bangsa, pastilah diawali dan disebabkan oleh rapuhnya pendidikan karakter di bangku-bangku akademik.

Pendidikan, disamping untuk mengembangkan daya nalar kritis-kognitif, juga merupakan upaya berkelanjutan untuk membangun dan membentuk karakter. Penanaman nilai-nilai akhlak, moral dan budi pekerti sebagaimana tertuang dalam undang-undang pendidikan nasional Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 harus menjadi dasar utama dalam pola pelaksanaan dan evaluasi sistem pendidikan nasional.

Pada pasal 3 UU. Sisdiknas (2003:3) mengungkapkan,

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Pendidikan merupakan suatu bagian terpenting dalam kehidupan, berarti setiap manusia berhak mendapatkan dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan sesuai dengan tuntutan dunia yang terus-

menerus berkembang. Keberhasilan suatu bangsa dalam memperoleh tujuannya tidak hanya ditentukan oleh melimpah ruahnya sumber daya alam, tetapi sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya.

Pendidikan karakter yang menurun menyebabkan merosotnya mutu pendidikan. Dengan begitu perlunya komponen-komponen yang mendukung yaitu, tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan, metode, media, sumber, evaluasi yang saling mempengaruhi dan menanamkan pendidikan karakter didalamnya. Teknologi pendidikan menurut AECT tahun 2004, adalah teori dan praktek dalam merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola dan mengevaluasi proses dan sumber belajar. Jurusan Teknologi Pendidikan diarahkan untuk membantu dan memfasilitasi perkembangan kemampuan potensial yang dimiliki siswa menjadi kemampuan nyata yang digunakan khususnya untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran (perekayasa pembelajaran). Peristiwa pembelajaran yang dimaksud hendaknya dirancang dan dilaksanakan secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung efektif. Proses pembelajaran yang baik akan meningkatkan prestasi belajar untuk mencapai mutu pendidikan. Hal ini akan memberikan kontribusi yang positif kepada sekolah bersangkutan. Demi membantu memecahkan masalah belajar, meningkatkan kinerja guru dalam membelajarkan dan membangkitkan motivasi siswa, maka diperlukan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan sistem pembelajaran dengan membuat,

menggunakan, dan mengelola semua sumber teknologi yang sudah ada.

Melalui wawancara secara langsung dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Luh Putu Yeni Sustrianingsih, S.Pd yang menyatakan bahwa nilai rata-rata kelas VIII yang diperoleh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 60. Nilai tersebut kurang dari standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Banjar, yaitu 75. Selain itu dikatakan, permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas VIII adalah kurangnya minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, metode guru dalam pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, belum menggunakan media yang dapat membangkitkan gairah belajar siswa, dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) saja.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka perlu adanya perubahan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran, para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang relevan. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016? (2) Bagaimanakah hasil uji validitas media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan? (3) Bagaimanakah

efektivitas media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016?

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. (2) Mendiskripsikan hasil uji validitas media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. (3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

## METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan *Hannafin and Peck*. Model ini memiliki tiga fase, fase pertama adalah analisis kebutuhan, fase kedua adalah desain, fase ketiga adalah pengembangan dan implementasi (Wiyani, 2013:45).

Menurut (Agung 2012), Data adalah bahan mentah atau informasi, dapat berupa angka-angka dan kategori-kategori mengenai objek tertentu. Informasi dalam bentuk angka biasa disebut data "kuantitatif". Sedangkan informasi dalam bentuk kategori biasa disebut "kualitatif".

Ada beberapa metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini, antara lain: a) metode pencatatan dokumen, b) metode kuesioner, c) metode tes. Semua metode tersebut digunakan untuk memperoleh data guna menjawab

perumusan masalah penelitian pengembangan ini.

Mengidentifikasi media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII diperlukan metode pencatatan dokumen. Untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli mata pelajaran, ahli desain, ahli media pembelajaran, siswa saat uji coba perseorangan dan kelompok kecil, siswa saat uji lapangan, dan guru mata pelajaran saat uji lapangan digunakan metode kuesioner. Untuk mengetahui efektifitas hasil pengembangan media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter terhadap pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII digunakan metode tes.

Metode tes yang digunakan pada penelitian ini ialah tes hasil belajar yaitu tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektifitas produk hasil belajar siswa. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif dan Metode Analisis Statistik Inferensial.

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil uji coba ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk skor. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek menurut Tegeh dan Kirna, (2010:26) sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum$  = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung prosentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = (F : N)$$

Keterangan: F = jumlah presentase

Keseluruhan subyek

N = banyak subjek

Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan/inferensikan kepada populasi dimana sampel itu diambil (Koyan, 2012). Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Banjar, sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran film pendek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Liliefors. Menurut Koyan (2011: 92) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors yaitu sebagai berikut. (a) Urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data. (b) Tentukan nilai z dari setiap data. (c) Tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan tabel z dan diberi nama F(z). (d) Hitung frekuensi kumulatif relatif dari setiap nilai z yang disebut dengan (e) S(z) → Hitung proporsinya, kalau n = 20, maka setiap frekuensi kumulatif dibagi

dengan  $n$ . Gunakan nilai  $L_0$  yang terbesar.  
(f) Tentukan nilai  $L_0 = |F(z) - S(z)|$ , hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai  $L_t$  dari tabel Lilifors. (g) Jika  $L_0 < L_t$ , maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Candiasa, 2011). Untuk menguji homogenitas variansi data sampel digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Sugiono, 2012:261)

Kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang berarti sample homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n_1 - 1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n_2 - 1$ .

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Analisis Uji-t, karena penelitian ini merupakan penelitian dengan membandingkan hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

**Keterangan:**

- $\bar{X}_1$  =rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)
- $\bar{X}_2$  =rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)
- $S_1$  =simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)
- $S_2$  = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)
- $S_1^2$  = variansi sampel 1
- $S_2^2$  = variansi sampel 2
- $r$  = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk

mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk media video pembelajaran.

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

$H_1$  : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Hipotesis Statistiknya:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

(Koyan, 2012:29)

Keputusan:

Bila  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

Bila  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

(Sumber: Koyan, 2012:29)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian akan disajikan empat bagian yaitu (1) rancang bangun pengembangan media pembelajaran film pendek, (2) validitas hasil pengembangan media pembelajaran film pendek, (3) revisi produk pengembangan media pembelajaran film pendek dan (4) efektivitas media pembelajaran film pendek.

Rancang bangun pengembangan media pembelajaran film pendek telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Pencatatan dokumen dilakukan dengan mencatat tahap-tahap yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan model *Hannafin and Peck*. Berdasarkan pencatatan dokumen yang telah dilakukan, menghasilkan dokumen pengembangan produk. Dalam dokumen pengembangan produk, terdapat bagian yang menjelaskan desain pengembangan media pembelajaran film pendek. Pada tahap desain, telah dirancang naskah sebagai alur media pembelajaran film pendek yang dikembangkan.

Validitas media pembelajaran film pendek menurut (1) ahli isi, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh.

Uji Ahli Isi Mata Pelajaran, Produk ini dinilai oleh seorang ahli isi atas nama I Gede Winaya, S.Pd, M.Pd yaitu salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP N 3 Banjar Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi mata pelajaran ini adalah angket/kuisisioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuisisioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 95% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam media film pendek ini tidak perlu direvisi.

Setelah melewati uji coba Ahli Isi Mata Pelajaran, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap uji coba ahli lainnya, yaitu uji coba ahli desain pembelajaran. Produk media pembelajaran film pendek ini diuji cobakan kepada seorang ahli desain pembelajaran atas nama Bapak I Kadek Suartama, S.Pd, M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 93% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga dari segi media pembelajaran tidak perlu direvisi namun untuk kesempurnaan media, pengembang menyerpurnakan media sesuai dengan masukan ahli desain.

Setelah mendapatkan penilaian dari ahli mata pelajaran dan ahli desain pembelajaran, media yang dikembangkan diujicobakan ke ahli media pembelajaran untuk mendapatkan penilaian, masukan, dan komentar terhadap produk dari segi media pembelajaran. Media pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli media pembelajaran bernama Adrianus I Wy Iliya Yuda S, S.Kom, M.Pd. Berdasarkan hasil

penilaian dari ahli media pembelajaran, Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 93% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media ini tidak perlu direvisi. Namun untuk kesempurnaan media, pengembang menyerpurnakan media sesuai dengan masukan ahli.

Uji Coba Perorangan, Sebagai subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 3 Banjar berjumlah 3 (tiga) orang. Ketiga orang tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa dengan prestasi belajar sedang, dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Berdasarkan hasil penilaian Rerata persentase =  $284 : 3 = 94,6 \%$ . Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 94,6 % berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Setelah selesai dengan uji coba perorangan, media yang dikembangkan dalam penelitian ini dilanjutkan dalam tahap uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok kecil, subjek coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 3 Banjar sebanyak 12 (dua belas orang). Keduabelas orang siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa berprestasi belajar tinggi, empat orang siswa berprestasi belajar sedang, dan empat orang siswa berprestasi belajar rendah. Rerata Persentase =  $1146 : 12 = 95,5 \%$ . Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 95,5 % berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Uji Coba Lapangan. Sebagai subjek coba dalam uji coba lapangan yaitu kepada kelas VIII-2 dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang siswa SMP Negeri 3 Banjar. Keseluruhan siswa tersebut sudah termasuk siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan hasil penilaian Rerata persentase =  $3039 : 32 = 94,9\%$ . Setelah dikonversikan dengan tabel konversi,

persentase tingkat pencapaian 94,9% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu revisi.

Revisi pengembangan produk. Dalam pengembangan produk media pembelajaran film pendek ini melalui enam tahapan yaitu uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Dalam tahapan ke enam tersebut tidak ada berarti yang perlu direvisi namun hanya ada beberapa tambahan dan masukan dari para ahli dan subjek uji coba.

Uji coba instrument tes hasil belajar melalui empat tahapan yaitu (1) Uji validitas dilakukan pada kelas VIII-2 diperoleh dari 30 butir tes objektif yang diujikan, terdapat 20 butir tes yang valid dan 10 butir tes yang tidak valid (gugur). Sebanyak 20 butir tes yang valid akan digunakan pada uji efektivitas. (2) Uji reliabilitas instrumen ini dianalisis 20 butir soal valid yang di peroleh melalui uji validitas. Dari hasil perhitungan yang dilakukan dapat diperoleh bahwa instrumen tes hasil belajar memiliki koefisien reliabilitas tes sebesar 1,02 dengan kriteria sangat tinggi. (3) Uji taraf kesukaran tes. Dari hasil uji taraf kesukaran instrument, soal termasuk dalam taraf kesukaran sedang. (4) Uji daya beda, Hasil dari uji daya beda didapatkan bahwa instrumen termasuk ke dalam tiga kategori yakni baik, dan cukup baik. Terdapat 9 soal yang memiliki kategori daya beda baik, dan 11 soal memiliki kategori daya beda cukup baik. Soal dengan kategori baik dan cukup baik akan digunakan untuk uji efektivitas.

Prasyarat Analisis Data. Pada sub bab uji prasyarat analisis data penggunaan produk media pembelajaran film pendek ini melalui dua tahapan sebelum tahap uji hitoptes yaitu, uji normalitas dan homogenitas dari hasil *pretest* dan *posttet* yang telah dilakukan. Adapun penjelasan dari hal tersebut adalah sebagai berikut.

Uji normalitas dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan teknik Liliefors. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria Liliefors nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan terhadap data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang terdiri dari dua kelompok yaitu (1) hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media film pendek (*pretest*), dan (2) hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media film pendek (*posttest*). Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Liliefors*, menunjukkan data *pretest* normal, yang ditunjukkan dari  $L_0 < L_t$ , yaitu  $L_0 (0,0997) < L_t (0,1518)$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.. Sedangkan data *posttest* juga normal, ditunjukkan dari  $L_0 < L_t$ , yaitu  $L_0 (0,1096) < L_t (0,1590)$  maka  $H_0$  diterima. Dengan demikian semua data skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa berdistribusi normal.

Uji Homogenitas. Uji homogenitas ini dimaksudkan untuk mencari bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Candiasa, 2010:192). Homogenitas data dianalisis dengan uji-F, dengan kriteria data homogen jika  $F_{hit} \leq F_{tab}$ , dan data tidak homogen jika  $F_{hit} \geq F_{tab}$ . Berdasarkan hasil pengujian diperoleh  $F_{hitung} = 1,79$  sedangkan  $F_{tabel} = 1,94$  dengan taraf signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sehingga kedua data tersebut memiliki persebaran data yang homogen.

Selanjutnya harga  $t$  hitung dibandingkan dengan harga  $t$  pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 33 + 33 - 2 = 64$ . Harga  $t$  tabel untuk  $db$  64 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga  $t$  hitung yaitu 9,54 lebih besar daripada harga  $t$  tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$

diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran film pendek.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

Pertama, terdapat tiga fase dalam model pengembangan ini, diawali dengan fase analisis kebutuhan yaitu fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk didalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Selanjutnya yaitu fase desain, desain *naskah* mencakup tentang alur/jalan cerita media pembelajaran yang sudah sesuai dengan teori desain yang mendukung fase pengembangan dan implementasi. Terakhir yaitu fase pengembangan dan implementasi. Kegiatan pada fase ini dapat dipilah menjadi dua yaitu produksi dan pasca produksi. Inti kegiatan produksi adalah pengambilan gambar, berupa perekaman gambar dengan menggunakan kamera film/film. Selanjutnya dilakukan proses evaluasi. Proses evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas dan keefektifan film pendek bermuatan nilai-nilai sosial sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga kualitas dan keefektifannya dapat diketahui.

Kedua, validitas hasil pengembangan media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu (1) menurut ahli isi berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 95%, (2) menurut ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 93%, (3)

menurut ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik yaitu 93%, (4) berdasarkan uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 94,6%, (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 95,5%, dan (6) berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 94,9%.

Ketiga, hasil uji efektivitas media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah rata-rata nilai *pretest* adalah 55,91 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 87,12. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil *t* hitung sebesar 9,54. Kemudian harga *t* hitung dibandingkan dengan harga *t* pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 33 + 33 - 2 = 64$ . Harga *t* tabel untuk  $db = 64$  dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga *t* hitung lebih besar daripada harga *t* tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran film pendek. Dengan demikian media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter ini dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Banjar.

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan multimedia interaktif ini dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

Kepada siswa. Media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter ini telah tervalidasi dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi siswa untuk menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajarinya kapan pun dan dimana pun.

Saran bagi guru adalah agar media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter ini diterapkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran dan menyesuaikan dengan kurikulum terlebih lagi

penguasaan di bidang IT nya, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kepada kepala sekolah adalah agar mengelola media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter ini dengan baik, sebagai salah satu koleksi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa.

Kepada Teknolog Pembelajaran. Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter dengan model *Hannafin and Peck* dengan kategori baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Disarankan Kepada teknolog pembelajaran agar menggunakan model *Hannafin and Peck*, dalam mengembangkan sumber belajar dan produksi media pembelajaran sehingga mampu memenuhi tugas pokok jabatan fungsional pengembang Teknologi Pembelajaran.

Kepada peneliti lain. Penelitian ini dilakukan dan dilewati dengan lancar, sehingga disarankan bagi peneliti lain agar menggunakan model *Hannafin and Peck* dalam mengembangkan produk sejenis. Media pembelajaran film pendek bermuatan nilai karakter ini telah teruji validitas dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan kepada peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

- 1) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S.,Kons., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha yang telah banyak memberikan arahan, dan petunjuk dalam pelaksanaan penelitian.

- 2) I Made Tegeh, M.Pd., selaku Pembantu Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
- 3) Dr. I Komang Sudarma, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang memberikan arahan dan petunjuk selama penelitian berlangsung.
- 4) Pembimbing I dan II yaitu Dr. I Made Tegeh, M.Pd. dan Drs. Dewa Kade Tastra, M.Pd. yang telah membimbing, memberikan arahan, petunjuk, motivasi, semangat, masukan serta saran yang sangat baik selama pelaksanaan penelitian maupun penyusunan skripsi ini.
- 5) Ahli desain dan media pembelajaran yaitu I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. dan Adrianus I Wy Iliia Yuda S, S.Kom, M.Pd. yang telah membantu memvalidasi media film pendek yang dikembangkan.
- 6) I Gede Winaya, S.Pd, M.Pd. dan Luh Putu Yeni Sustrianingsih, S.Pd selaku ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan guru mata pelajaran kelas VIII.
- 7) Siswa kelas VIII terutama kelas VIII-2 dan VIII-7 di SMP Negeri 3 Banjar yang sudah ikut berpartisipasi terlibat dalam penelitian pengembangan ini.
- 8) Keluarga tercinta, sahabat, dan rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan angkatan 2012, yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2012. *Metodelogi Penelitian; Suatu Pengantar*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Candiasa, I Made. 2011. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertasi Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha.

Koyan, I W. 2011. *Asesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.

-----2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.

Sisdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:ALFABETA.

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.

