

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Film Pendek pada Materi Teks Anekdota pada Kelas X SMK Bina Taruna 2 Medan

Ade Sarah*, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Ali, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Rita, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This study aimed to develop and assess the feasibility of short film-based audio-visual learning media for anecdotal text material in class X SMK. The population and sample included 31 students, utilizing the Research and Development (R&D) approach. Following the ADDIE model's five steps—analysis, design, development, implementation, and evaluation—the results indicated the media's validity and suitability for class X SMK students, as determined by media and material experts. Media expert I assessed it as 90% "very appropriate," media expert II as 86% "very eligible," material expert I as 85% "decent," material expert II as 82% "decent," and teacher's assessment as 94% "very feasible." Tested in SMK Bina Taruna 2 Medan, it received 88% "very feasible." In conclusion, the short film-based audio-visual learning media for anecdotal text material is deemed suitable for class X SMK, serving as an effective learning medium.

ARTICLE HISTORY

Received 06/01/2024

Revised 19/01/2024

Accepted 20/01/2024

Published 29/01/2024

KEYWORDS

Learning media; audio visual; short films; anecdote texts

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ adesarah229@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan esensial bagi manusia di seluruh dunia, memegang peran krusial dalam kemajuan sebuah bangsa dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya (Martin & Simanjorang, 2022; Ningrum et al., 2022). Paradigma pembelajaran abad ke-21 M menitikberatkan pada keterampilan inovatif, keterampilan hidup, berkarir, serta pemanfaatan media informasi (Niyarci, 2022; Permana et al., 2021). National Education Association, menegaskan bahwa untuk bersaing secara global, seseorang harus menguasai *communication, collaboration, critical thinking*, dan *creativity*, atau yang dikenal sebagai 4C (Sumodingrat & Nugroho, 2005). Siswa diharapkan mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi, terutama dalam aspek berpikir kritis dan kreativitas, sebagai puncak *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* (Narayanan & Adithan, 2015).

Kurikulum 2013 menekankan pada peningkatan HOTS peserta didik sesuai dengan tuntutan hasil belajar abad ke-21 M, yang tercermin dalam kompetensi (aspek kognitif) yang harus dimiliki siswa (Firdaus et al., 2022). Meskipun dua tahun terakhir melibatkan pembelajaran daring akibat pandemi Covid-19, sekarang pembelajaran telah kembali normal dengan tatap muka (Khasanah et al., 2020). Dalam menghadapi dinamika ini, guru perlu siap untuk menyediakan media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru perlu aktif melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual agar dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan efektif (Rahmatullah et al., 2020).

Penelitian sebelumnya oleh Bayu Sejino Aji, bertujuan untuk mengevaluasi perbedaan dalam kemampuan menulis cerpen antara kelompok yang mendapatkan pengajaran dengan menggunakan media film pendek dan kelompok yang mendapatkan pengajaran tanpa media film pendek di kelas X SMAN 1 Wadaslintang, Wonosobo. Penelitian ini juga menguji apakah pemanfaatan media film pendek lebih efektif dalam pembelajaran menulis cerpen bagi siswa kelas X SMAN 1 Wadaslintang, Wonosobo. Metode *quasi* eksperimental digunakan dengan melakukan manipulasi pada objek penelitian, memeriksa keterkaitan sebab-akibat, serta mengukur seberapa signifikan hubungan tersebut (Aji, 2011).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Indri Kusuma Wardani berjudul "*Peningkatan Motivasi Belajar dan Keterampilan Menulis Teks Anekdota Melalui Pendekatan Kontekstual dan Penggunaan Media Audio Visual 'Video Sentilan Sentulan': Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X IS 2 SMA Negeri 1 Surakarta.*" Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan (1) motivasi belajar menulis anekdota pada kelas X IS di SMA Negeri Surakarta melalui penerapan pendekatan kontekstual dan penggunaan media audio visual "video sentilan sentulan," serta (2) keterampilan menulis



teks anekdot pada kelas X IS 2 SMA Negeri 1 Surakarta melalui penerapan pendekatan kontekstual dan penggunaan media audio visual "video sentilan sentulan" (Wardani, [2016](#)).

Pembelajaran saat ini berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, seperti yang dikenal dengan konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) (Mishra & Koehler, [2006](#); Voogt et al., [2013](#)). Oleh karena itu, tugas guru menjadi sangat penting dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat tetap terlibat dalam proses pembelajaran, dan dengan dukungan teknologi, guru dapat menciptakan media pembelajaran audio visual yang lebih efektif. Pemanfaatan teknologi oleh guru menjadi kunci penting dalam membentuk generasi yang berkualitas untuk kemajuan bangsa (Zulhandayani et al., [2022](#)).

Namun, saat ini, pembelajaran masih belum optimal karena dampak pandemi, yang mempengaruhi tingkat motivasi siswa. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode pembelajaran inovatif, seperti penggunaan media audio visual berbasis film pendek dengan materi teks anekdot. Film pendek, meskipun memiliki durasi singkat, dapat menjadi alat yang efektif untuk memotivasi siswa dan mengembangkan kemampuan menulis mereka setelah menonton dan menganalisis film pendek.

Tantangan berikutnya adalah pemilihan media pembelajaran audio visual yang tepat agar siswa merasa nyaman saat menggunakannya. Guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih media yang tidak hanya menarik perhatian tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih efektif. Strategi ini penting untuk mengatasi potensi kejenuhan atau kebosanan siswa selama proses belajar, terutama di tengah prevalensi metode konvensional yang seringkali digunakan oleh para guru. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis film pendek sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sesuai dengan metodologi ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, [2013](#)). Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis film pendek. Model pengembangan yang akan diterapkan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Cahyadi, [2019](#)). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi pengembangan media audio visual berbasis film pendek pada materi teks anekdot. Validator terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Selain itu, digunakan angket penilaian dari peserta didik terhadap media audio visual teks anekdot. Instrumen ini akan diberikan kepada validator dengan tujuan untuk mengevaluasi kevalidan dan kelayakan media yang akan dikembangkan. Melalui instrumen ini, penelitian bertujuan untuk menilai kevalidan serta merancang media pembelajaran audio visual berbasis film pendek yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi teks anekdot.

PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran audio visual untuk materi teks anekdot bagi siswa kelas X SMK. Pengembangan produk ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni analisis kebutuhan, desain produk, implementasi produk melalui uji coba, dan evaluasi akhir produk. Pada tahap analisis kebutuhan, penelitian mengkaji sejauh mana efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X TKJ SMK Bina Taruna 2 Medan. Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran, peneliti merancang media pembelajaran audio visual berbasis film pendek. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara lebih menyenangkan. Media berbasis film pendek dianggap relevan dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Pada tahap pertama, analisis kurikulum, penelitian menganalisis kurikulum yang berlaku sebagai dasar perancangan media pembelajaran. Tahap kedua melibatkan desain produk, di mana peneliti merancang media pembelajaran audio visual berbasis film pendek dengan memanfaatkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Desain produk ini mencakup materi teks anekdot, latar belakang, film, dan audio yang relevan dengan materi pembelajaran. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, yang merupakan lanjutan dari desain. Desain-desain yang telah dibuat dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis film pendek. Pada tahap pengembangan ini, peneliti menggunakan aplikasi VN untuk mengedit media pembelajaran dan film. Setelah selesai tahap pengembangan produk media pembelajaran audio visual berbasis film pendek, dilakukan validasi oleh empat validator untuk menilai

kelayakan produk. Validator terdiri dari dua ahli media, dua ahli materi, dan seorang guru Bahasa Indonesia. Ahli media pertama memberikan penilaian dengan persentase 90%, disertai kriteria "Sangat Layak," sementara ahli media kedua mendapat persentase 86% dengan kriteria yang sama. Ahli materi pertama memberikan penilaian sebesar 82% dengan kriteria "Layak," dan ahli materi kedua memperoleh persentase [tuliskan persentasenya]. Guru Bahasa Indonesia memberikan penilaian 94% dengan kriteria "Sangat Layak." Berdasarkan penilaian ahli secara keseluruhan, produk yang dikembangkan dianggap sudah layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Tahap keempat adalah implementasi, di mana produk yang telah dikembangkan dan divalidasi diaplikasikan di kelas. Tahap ini melibatkan satu kelas dengan 31 siswa, bertujuan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran audio visual berbasis film pendek dapat meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Tahap kelima adalah evaluasi, yang dilakukan setelah tahap implementasi. Evaluasi dilakukan terhadap kepraktisan media pembelajaran, dengan melibatkan siswa dalam mengisi angket. Pengembangan media audio visual berbasis film pendek pada materi teks anekdot untuk kelas X di SMK Bina Taruna 2 Medan memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik bagi siswa melalui penerapan film pendek. Validasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa menunjukkan penerimaan yang sangat positif, mencapai kriteria "Sangat Layak," dengan skor tertinggi dari guru sebesar 94%. Respons positif ini mencerminkan efektivitas dan kelayakan media dalam mendukung proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, dan memotivasi siswa.

Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, pengembangan ini juga mempertimbangkan aspek kepraktisan. Evaluasi kepraktisan melalui angket siswa menunjukkan bahwa 88,35% dari mereka menganggap media ini "Sangat Layak." Keterbukaan siswa terhadap inovasi ini menegaskan bahwa penggunaan film pendek sebagai media pembelajaran efektif dan praktis untuk materi teks anekdot. Dalam konteks kurikulum modern, keberhasilan pengembangan media audio visual berbasis film pendek ini tidak hanya tercermin dalam peningkatan pemahaman siswa tetapi juga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan inovasi ini memberikan gambaran positif tentang bagaimana integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan efektif bagi peserta didik.

Penambahan penjelasan terkait pengembangan media audio visual berbasis film pendek pada materi teks anekdot di kelas X SMK Bina Taruna 2 Medan memperdalam pemahaman akan signifikansi inovasi ini dalam konteks pendidikan. Dalam pembahasan ini, perlu ditekankan bahwa film pendek sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi tetapi juga sebagai stimulus untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keunikan film pendek sebagai representasi visual menyajikan narasi teks anekdot secara lebih menyeluruh, memberikan gambaran holistik yang mencakup aspek linguistik dan visual. Oleh karena itu, pengembangan media ini dapat dianggap sebagai respons terhadap perkembangan kebutuhan siswa yang semakin mengedepankan pengalaman belajar yang berkesan. Dalam era di mana keterampilan visual semakin diperlukan, pemanfaatan film pendek dapat menjadi solusi efektif untuk mengasah kemampuan siswa dalam memahami dan menyampaikan ide secara kreatif.

Adapun, respons positif dari para ahli dan siswa terhadap keberlakuan dan kepraktisan media ini menandakan bahwa implementasi film pendek sebagai media pembelajaran telah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan memicu partisipasi aktif siswa. Dalam hal ini, efektivitas pembelajaran bukan hanya tercermin dalam peningkatan skor atau hasil tes, tetapi juga dalam kemampuan siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Penting untuk dicatat bahwa pengembangan media pembelajaran tidak hanya menghasilkan produk belaka, tetapi juga merintis jalan bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan adaptif. Dengan demikian, penerapan film pendek sebagai media pembelajaran melibatkan konsep perubahan paradigma pembelajaran tradisional menuju pembelajaran yang lebih kontekstual, berorientasi pada hasil, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 M.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan di SMK Bina Taruna 2 Medan, media pembelajaran audio visual berbasis film pendek untuk materi teks anekdot pada kelas X SMK Bina Taruna 2 Medan dinyatakan layak digunakan. Validasi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa menghasilkan kriteria "Layak" dengan penilaian mencapai 90% dan 86% dari ahli media, 82% dari ahli materi, 94% dari guru, dan 88% dari siswa, semuanya dalam kategori "Sangat Layak." Proses pengembangan media melibatkan lima langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi teks anekdot memberikan hasil praktis dengan penilaian 88,35% dari siswa dalam kategori "Sangat Layak," sesuai dengan evaluasi kepraktisan melalui angket.

REFERENSI

- Aji, B. S. (2011). *Keefektifan Media Film Pendek dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMAN 1 Wadaslintang Kec. Wadaslintang, Kab. Wonosobo* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, I. A. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 686–692. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I4.5302>
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 125–134. <https://doi.org/10.34007/PPD.V1I1.180>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Narayanan, S., & Adithan, M. (2015). Analysis Of Question Papers In Engineering Courses With Respect To Hots (Higher Order Thinking Skills). *American Journal of Engineering Education (AJEE)*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.19030/ajee.v6i1.9247>
- Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., Yani, S. I., & Khadijah. (2022). Pendidikan Anak Usia Dini: Perannya dalam Membangun Karakter dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 59–63. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.429>
- Niyarci, N. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.336>
- Permana, Y., Mumtaazy, A. D., & Rohendi. (2021). Tantangan Pendidikan Indonesia Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Di Abad 21. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/view/32709>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/JJPE.V12I2.30179>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumodingrat, G., & Nugroho, R. (2005). *Membangun Indonesia Emas: Model Pembangunan Indonesia Baru Menuju Negara Bangsa yang Unggul dalam Persaingan Global*. Elex Media Komputindo.
- Voogt, J., Fisser, P., Pareja Roblin, N., Tondeur, J., & van Braak, J. (2013). Technological Pedagogical Content Knowledge – a Review of the Literature. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(2), 109–121. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2012.00487.x>
- Wardani, I. K. (2016). *Peningkatan Motivasi Belajar dan Keterampilan Menulis Teks Anekdot Melalui Pendekatan Kontekstual dan Penggunaan Media Audio Visual 'Video Sentilan Sentulan'* [Tesis]. Universitas Sebelas Maret.
- Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Penyampaian Informasi Bagi Kepemimpinan Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2).