

**PENGEMBANGKAN MEDIA BELAJAR FILM DOKUMEN INTERAKTIF
DALAM PENINGKATKAN STIMULUS PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 PROBOLINGGO**

Erlan Sentoso

SMK Negeri 1 Probolinggo. Jalan Mastrip No. 357, Kecamatan Kedopok
Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: 67239
E_mail: erlansentoso1@gmail.com

Abstraks: Penelitian ini diharapkan dapat menambah inovasi secara interaktif dengan menggunakan alat pembelajaran berupa film dokumen dengan pokok bahasan peluang usaha. Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan berupa penelitian dan pengembangan yang mengadopsi model ADDIE. Proses analisa kualitas data yang dilakukan dalam pengembangan produk interaktif berupa film dokumen ini dilakukan dengan memberikan saran, kritik oleh pakar media dan pakar materi sedangkan data kuantitas berupa analisa nilai peserta didik untuk peningkatan stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik. Analisa skor yang digunakan menjadi nilai dengan menggunakan skala empat. Dalam pengujian penelitian ini memberikan lima tahapan berupa analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi yang diperoleh dari pengujian skor dengan perolehan angka sebesar 0,76 dengan katagori Tinggi sehingga kesimpulannya bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan film dokumen dengan pokok bahasan peluang usaha ini dapat meningkatkan stimulus peserta didik dengan sangat memuaskan.

Kata Kunci: Media film dokumen, stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DOCUMENT FILM LEARNING MEDIA
IN IMPROVING STUDENT STIMULUS VOCATIONAL HIGH SCHOOL**

Abstract: This research is expected to add innovation interactively by using learning tools in the form of document films with the subject of business opportunities. This study uses several stages in the form of research and development that adopts the ADDIE model. The process of data quality analysis carried out in interactive product development in the form of documentary films is carried out by providing suggestions, criticism by media experts and material experts while the quantity data is in the form of value analysis of students to increase the learning stimulus for creative and entrepreneurial products of students. Analysis of the score used to be a value using a scale of four. In testing this research provides five stages in the form of analysis, design, development, implementation and evaluation obtained from testing the score with the acquisition of a number of 0,76 with the High category so the conclusion that the media used in learning uses documentary films with the subject of this business opportunity can increase the stimulus of students satisfactorily. Analysis of the score used to be a value using a scale of four. In testing this research provides five stages in the form of analysis, design, development, implementation and evaluation obtained from testing the score with the acquisition of a number of 0,76 with the High category so the conclusion that the media used in learning uses documentary films with the subject of this business opportunity can increase the stimulus of students satisfactorily.

Keywords: Document film media, student learning stimulus

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian dari suatu usaha untuk meningkatkan kualitas SDM. Melalui pendidikan, manusia bisa memiliki kepribadian lebih cakap dan memiliki kompetensi memuaskan sehingga dapat mengikuti perkembangan di era teknologi saat ini. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Peran dan fungsi pendidikan sangat penting dan dibutuhkan dalam pendidikan, maka perlu dilakukan perbaikan mutu dari berbagai sudut pandang dalam pendidikan secara kontinue. Proses perubahan ini terdiri dari kegiatan belajar mengajar. Menurut Slameto (2010: 2) bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses pembelajaran yang disampaikan pendidik senantiasa dapat membuat peserta didik dapat diatasi dari berbagai hambatan dan kendala oleh peserta didik, sehingga peserta didik bisa mencari solusi yang dirasakannya, selanjutnya peserta didik bisa mendapatkan ilmu yang disampaikan oleh pendidik dengan benar. Pedoman dalam tugas pokok untuk memberikan arahan kepada siswa dapat dijadikan acuan dalam pencapaian tujuan.

Kendala dalam melakukan

kegiatan proses belajar mengajar adalah bagaimana caranya peserta didik memperoleh ilmu yang bermanfaat dan materi dengan berbagai metode pengajaran yang menyenangkan, dengan harapan keberhasilan dari proses pembelajaran yang berdampak positif diterima oleh peserta didik lebih baik. Langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan memberikan alat dan model belajar bisa membuat bagian dari jalan pintas supaya peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan. Proses pembelajaran di sekolah sekarang ini sering ditemukan hanya menempatkan peserta didik sebagai objek yang selalu diberikan beragam materi dengan volume yang tidak sedikit, sehingga banyak materi yang kurang dipahami dan cenderung dihafalkan oleh peserta didik. Informasi yang disampaikan oleh pendidik selalu mempergunakan cara yang sering kali dilakukan yaitu model tatap muka ceramah panjang lebar tanpa arah yang nantinya akan berakibat peserta didik mengalami kejenuhan dan akan mengakibatkan pada semangat peserta didik menurun dalam proses belajar. Pendidik umumnya kurang bisa menggunakan media dan model yang sudah disediakan oleh sekolah. Proses pembelajaran endingnya dipastikan bermuara untuk pendidik sehingga terjadilah proses pembelajaran tidak tertuju kepada peserta didik. Informasi semakin mengarah pada kondisi disesuaikan dengan kompetensi sehingga dituntut untuk bisa menyesuaikan dengan kondisi saat ini secara menyeluruh yang semakin kompleks tidak dapat dihindari lagi dampaknya terhadap perkembangan pendidikan. Melesatnya teknologi infor-

masi yang sangat cepat juga akan memicu kemajuan dan menciptakan inovasi yang menjadikan peserta didik mengikuti proses arus dengan cepat dari berbagai kondisi yang ada yang selalu update dari waktu ke waktu dengan cepat.

Pelaksanaan proses belajar di SMKN 1 Probolinggo telah memanfaatkan Kurikulum 2013. Menurut informasi dari pendidik yang khusus mengajar terfokus pada pokok bahasan peluang usaha dan pendidik yang mengajar materi produktif khusus juga mengajar PKK di kelas XI dan kelas XII AKL 1, membuktikan saat pengamatan di kelas kemampuan siswa kurang dari 75% dikarenakan peserta didik tidak memperhatikan saat pendidik menjelaskan, peserta didik berbicara dengan teman lainnya, tertidur sambil meletakkan kepala dimeja, dan ada beberapa peserta didik sedang focus dengan perangkat media sosialnya atau handphonenya. Menurut Mulyasa (2012: 129), mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Hal ini bisa dikatakan adalah merupakan kondisi penyebabnya secara alami yang dilakukan oleh faktor pendidik dan dari peserta didik yang mempunyai kegairahan dalam belajar terhadap mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan masih rendah dan kurang.

Berdasarkan pengamatan di kelas XI AKL 1 saat pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran, bahwa pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan ketrampilan dirasa belum memberikan daya tarik tersendiri, karena

pendidik dalam menyampaikan ilmunya masih berfokus pada metode berbicara panjang lebar dan terpaku pada metode *slide* ppt saja, dengan demikian tidak sedikit peserta didik ada yang memperhatikan dan ada yang tidak memperhatikan dan focus peserta didik dengan kepentingannya sendiri saja, yang bisa membuat jenuh sehingga mengalihkan perhatian ke hal lain, berbicara sesama teman dalam satu bangku. Karena minimnya untuk memanfaatkan alat peraga pendidik maka Lembar Kerja Peserta Didik sebagai adalah alat pembelajaran yang sering dan gampang dimanfaatkan dalam proses KBM. Pendidik dipastikan sudah menggunakan alat pembelajaran atau media ppt slide, tetapi dalam penyampainnya dengan alat bantu media tersebut kurang memberikan dampak yang menarik sehingga peserta didik belum mempunyai tase keingintahuan yang lebih baik, oleh karena hal diatas, maka perlu memanfaatkan alat peraga atau media belajar yang inspiratif, kreatifitas yang tinggi serta inovasi.

Dari hasil interview dengan pendidik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, bahwa peserta didik kelas XI AKL 1 memiliki keinginan untuk lebih maju masih rendah pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Peserta didik menganggap pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan merupakan pelajaran yang membosankan karena guru sering memberikan LKS dan tugas-tugas banyak, begitu juga materi ketrampilan yang harus dilakukan sehingga pemahaman pengetahuan minimal yang diberikan karena tingkat kejenuhan tinggi. Hal demikian

maka pendidik perlu memanfaatkan model, dan media yang mampu memberikan pencitraan bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan dengan menyenangkan sehingga peserta didik memperoleh secara mudah untuk mengerti, termotivasi peserta didik lebih tinggi, serta proses KBM akan lebih tertarik dan tidak membosankan.

Pengertian media belajar menurut Arsyad (2014) sebagai alat dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas lebih lanjut menyelidiki apakah studi media adalah komponen sumber belajar atau kontrol fisik yang mengandung bahan ajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang belajar. Model pembelajaran dan media digunakan oleh pendidik sekarang didalam kelas merupakan satu kesatuan untuk memberikan materi bisa diperoleh dari buku cetak, tetapi bisa dimanfaatkan sebagai audi visual oleh peserta didik yang bisa menimbulkan kenyamanan oleh peserta didik. Sebagai gambaran yang saya lakukan untuk proses kegiatan pembelajaran ini yang merupakan gabungan dari materi dan media berupa media belajar bertema fokus film dokumen.

Media belajar pada film dokumen merupakan bagian dari kreatifitas media belajar produk kreatif dan kewirausahaan. Media belajar film dokumen ini bentuknya film cerita singkat yang lama waktu 5-15 menit. Setiap kelompok peserta didik bisa membuat dan melakukannya dengan gampang. Film ini disajikan khusus dengan memperlihatkan bagian edukatif dan *entertaint*. Film adalah suatu percampuran dalam usaha memberikan pesan dengan gambar yang berpindah dari satu sudut ke sudut atau

sisi lainnya, penggunaan teknologi digital camera, warna dan suara. Dilatar belakangi oleh cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film (Susanto, 1982: 60). Film tercipta apabila ada suatu cerita yang mengandung sebuah pesan untuk diperlihatkan kepada khalayak atau penonton. Film memberikan pesan melalui gambar yang bergerak, dengan kombinasi wana, dan suara. Karena film mencakup semuanya hingga penonton mudah mencermati apa isi dari film..

Berdasarkan analisa situasi di SMKN 1 Probolinggo, maka perlu untuk mengembangkan alat peraga berupa media belajar yang berfokus pada film dokumen. Film dokumen dipilih karena layak diperoleh dalam pembuatannya dan bisa memperlihatkan gambaran kondisi yang sebenarnya sehingga peserta didik bisa mencobanya di kehidupan yang sebenarnya.

METODE PENELITIAN

Dari beberapa harapan yang akan diperoleh, pemahaman bahwa pengamatan dan pengembangan merupakan suatu metode pengamatan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut terlihat jika penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk (Sugiyono, 2009: 407). Media yang diperluas untuk pengembangan adalah produk belajar dalam media gambar dokumen singkat bermuatan materi pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Menurut Satrianawati (2018) bahwa media belajar ini diharapkan bisa menjadikan bagian dari

pilihan solusi media belajar dengan materi pokok bahasan peluang usaha produk kewirausahaan dan bisa membrikan stimulus dalam produk kreatif. Subyek observasi dalam pengamatan ini adalah adalah peserta didik kelas XI AKL 1, sedangkan objek penelitiannya adalah media belajar film dokumen peluang usaha produk kreatif. Instrumen penelitian angket dilakukan oleh pendidik yang benar-benar menguasai materi, media, dan pendidik yang menguasai.

Kuesioner untuk pendidik adalah pakar media, materi yang benar-benar menguasai dan alat uji adalah form kuesioner stimulus pembelajaran peserta didik. Arikunto (2002) uji kevalidan yang dibuktikan dalam penelitian ini merupakan ukuran yang membuktikan nilai kevalidan atau keshahihan dari alat yang diuji. Salah satu teknik statistik yang kerap kali digunakan untuk mencari hubungan antara dua variabel atau lebih adalah teknik korelasi. Dua variabel yang hendak diselidiki hubungannya tersebut biasanya diberi simbol variabel X dan variabel Y. Bila mana kenaikan nilai variabel X selalu disertai kenaikan variabel Y, dan turunnya nilai variabel X juga selalu diikuti oleh turunnya nilai variabel Y, maka hubungan yang seperti itu disebut hubungan yang positif. Akan tetapi, sebaliknya bilamana kenaikan nilai variabel X selalu diikuti oleh penurunan nilai variabel Y, dan penurunan nilai variabel X justru diikuti oleh kenaikan nilai variabel Y, maka hubungan antara variabel X dan Y tersebut adalah hubungan yang negatif

Untuk menilai validitas kuesioner, mempergunakan koefisien korelasi

product moment dengan nilai kasar. koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel dependen dengan independent. Nilai koefisien korelasi (r) hitung disesuaikan dengan koefisien korelasi (r) *Bagan* product moment pada tingkat kesalahan 5%. Jika koefisien korelasi (r) hitung lebih besar dari koefisien korelasi (r) *Bagan* maka nilai kuesioner tersebut signifikan. Pengujian alat pengamata dilakukan kepada 31 peserta didik di luar sampel. Pengukuran ini dilakukan untuk membuktikan apakah item-item suatu instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil pengukuran kuesioner uji coba sebelum pembelajaran untuk setiap variabelnya dengan pengolahan data mempergunakan hasil pengolahan data SPSS versi 16.0 for windows. Uji kredibilitas bisa dibuktikan. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 154) membuktikan alat uji dapat digunakan sebagai alat pengolahan data karena alat tersebut layak, dan alat yang layak akan memperoleh dokumen yang bisa dibuktikan. Statistik yang dilakukan untuk menguji konsistensi internal dari suatu tes yaitu *Alpha Cronbach*. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS (statistical product and service solution), menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen kuesioner menunjukkan skor sebesar 0,785. Instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien (*Cronbach's Alpha*) $\geq 0,60$. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui analisa data pengukurandan kuesioner stimulus belajar peserta didik. Narasumber informasi yang dilibatkan dalam penelitian yang diambil yaitu tenaga

pendidik yang menguasai bidang materi, dan menguasai bidang media, pendidik dengan focus materi produk kreatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahapan Analisis

Pengumpulan data dilaksanakan di SMK Negeri 1 Probolinggo dalam bentuk interview dengan pendidik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dan dihasilkan sesuatu informasi mengenai proses pembelajaran tidak menggunakan alat peraga belajar dengan maksimal. Alat pembelajaran ini yang selalu dimanfaatkan pendidik yaitu buku modul, LKS, dan media ppt *slide*. Proses pembelajaran tersebut menunjukkan dampak pada motivasi atau stimulus belajar peserta didik menjadi rendah. Berdasarkan hasil interview yang diperoleh Analisa akademik, analisa sumber daya dan analisis sasaran dalam pembelajaran. *Pertama* analisa akademik, isi materi dalam media belajar film dokumen produk kreatif ini tertuju pada peserta didik dengan interaktif dan membangun peserta didik dalam visualisasi bahan ajar dengan baik dalam pemahaman teoritis. *Kedua* Analisa kebutuhan, yaitu peserta didik membutuhkan media belajar yang interaktif dan menyenangkan agar peserta didik merasa tidak bosan dan bisa memberikan perhatian dalam proses belajar yang endingnya muncul motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan. *Ketiga* analisis tujuan pembelajaran bahwa keberadaan media film dokumen yang telah dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik SMK Negeri 1 Probolinggo dengan memanfaatkan alat peraga belajar pada

materi peluang usaha produk kreatif yang tidak menjenuhkan, agar bisa memanfaatkan peserta didik dalam mempelajari konsep bahan ajar untuk pengembangan berdasarkan silabus. Hasil dari kesimpulan analisis tersebut digunakan sebagai acuan dalam menyusun konseptual media belajar peluang usaha produk yang dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan media belajar film dokumen diharapkan untuk peningkatan semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Dengan harapan bahwa media belajar produk kreatif dan kewirausahaan ini peserta didik bisa mengerti tentang konsep produk kreatif dan kewirausahaan dengan mudah.

Tahapan Perancangan

Penyusun materi berupa standar KI-KD, dan indikator dan mata pelajaran yang dikolaborasikan dalam media belajar film dokumen materi pokok peluang usaha produk kreatif sebagai tahap proses perencanaan. Materi yang dikembangkan tentang produk kreatif mengacu konsep silabus kelas XI AKL 1 yang diberikan pada semester ganjil. Pembuatan RPP tersebut, kemudian dilakukan penyusunan KI-KD, dan indikator mata pelajaran tersebut dikonseptualkan dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menjadi dasar untuk proses peningkatan berikutnya.

Menyusun rancangan naskah film dokumen terdapat beberapa langkah, yaitu: (1) membuat rangkaian cerita, yang merupakan kreasi atau ide cerita awal dan berguna untuk membuat naskah isi bahan tentang peluang usaha dan jalannya cerita yang disusun menarik. pembuatan

konsep naskah. Teks sketsa ini adalah pengembangan dari kesimpulan skets. Naskah sketsa bermanfaat untuk acuan perilaku gerak. Konsep sketsa ini memperhitungkan faktor Pendidikan untuk alat media belajar dari bahan dan factor *entertaint* yang memberikan media belajar baru untuk peserta didik. Bahan yang sudah dipilih disatukan untuk memperoleh cerita yang baik. Peran utama dalam scenario ini yaitu dua peserta didik yaitu Rina dan Mulyasari serta didukung oleh dua peran pembantu dengan durasi 11 menit 43 detik. Adegan dokumen ini terdiri dari 6 (enam) adegan yang bersetting di tiga lokasi yang tidak sama yaitu rumah Gunawan, Sasmita, dan renaldi serta tetangga Rina.

Pembuatan syuting naskah, *shooting script* adalah skenario video yang terdiri dari rangkaian komplet setiap syuting, setiap babak, jenis suara, pengaruh suara antara gambar dan suara, sudut pengambilan objek gambar, *shot*, tempat, perlengkapan, sumber visual dan pemain sehingga akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi. Hasil dari penyusunan naskah digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan film sehingga hasilnya lebih terstruktur.

Produk media pembelajaran film dokumen produk kreatif dan kewirausahaan ini dimulai dari pemotretan. Pemotretan atau syuting dilakukan di empat lokasi yang tidak sama. Pemotretan dilakukan berdasarkan pengambilan gambar yang disiapkan saat pra produksi. Sudah dijelaskan lebih mendalam dalam film ini ada beberapa cara dilakukan dalam pemotretan dan terdapat 6 (enam) adegan kejadian. *Beberapa* adegan ini masih dipecah menjadi beberapa

pengambilan gambar. Pengambilan setiap gambar menggunakan teknik atau posisi kamera yang berbeda. Dalam film dokumen produk kreatif dan kewirausahaan ini, cara syuting gambar yang digunakan adalah pengambilan gambar penuh, pengambilan gambar penuh, dan pengambilan gambar tertutup. Peralihan yang digunakan untuk menggabungkan setiap adegan gambar menjadi gambar, pengambilan adegan sedang, dan tertutup. peralihan yang digunakan untuk menggabungkan setiap adegan menjadi lokasi kejadian adalah pemotongan atau penundaan dari pemilahan untuk menentukan hasil yang terbaik. Pengambilan audio film dokumen produk kreatif dan kewirausahaan ini pengambilan langsung online.

Tahapan berikutnya adalah sesudah syuting dengan beberapa adegan kejadian proses pemilahan dan mencampurkan dengan adegan lain. Dalam tahapan ini akan dipilah-pilah adegan yang layak disatukan serta membuang yang tidak layak dipilih. Proses pemilahan dan pencampuran adegan gambar dilakukan dengan bantuan program *adobe premiere pro*. Kemudian pemilahan dan penyatuan pengambilan menjadi adegan, dokumen syuting ini diberikan bentuk baground. Pengaruh gambar merupakan efek transisi gambar, naskah dan animasi. Selanjutnya finish dari kegiatan ini yaitu menemukan hasil adegan gambar yang sebenarnya dipilih dan selanjutnya dilakukan pengemasan. File yang dipergunakadalah format MPEG, karena film yang diambil berukuran cukup besar.

Tahapan Pengembangan

Pengukuran pakar pada tahap pengembangan dilakukan penilaian pakar media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan film dokumen kepada pendidik yang benar menguasai dalam materi, dan pendidik yang menguasai dalam penguasaan media, dan pendidik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan SMK. kemudian melakukan ulasan atas media belajar yang sudah dikembangkan. Alat belajar bermanfaat baik jika telah melewati beberapa tahapan penilaian. Proses pengukuran oleh pendidik yang benar menguasai dalam materi, dan pendidik yang menguasai dalam penguasaan media, dan pendidik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Selanjutnya adalah informasi hasil pengukuran dari pendidik

yang menguasai dalam materi, dan pendidik yang menguasai dalam penguasaan media, dan pendidik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan: (1) pengukuran produk, pengukuran pendidik yang menguasai dalam materi, dan pendidik yang menguasai dalam penguasaan media. Pengukuran materi dalam media dilakukan oleh Ibu Lina Prihartiningsih, S.Pd. selaku pendidik mata pelajaran multimedia yang berkompeten sesuai keahlian dalam bidangnya yang disajikan. Pengukuran dilihat dari sisi materi dan sudut pembelajaran. Hasil pengukuran media belajar film dokumen peluang usaha produk kreatif dan kewirausahaan oleh pakar bidang materi pada bagan berikut ini:

Bagan 1. Pengukuran Dari Pakar Materi Terhadap Media Belajar Film Dokumen Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

No.	Aspek Pengukuran	Jumlah Butir	Angka perolehan	Rata-Rata Angka	Keterangan
1	Bahan pelajaran yang diberikan	10	30	3,0	Memuaskan
2	Proses pembelajaran	5	20	4,0	Sangat Memuaskan

Bagan diatas menunjukkan bahwa bahan ajar dalam media dari sisi materi masuk dalam kelas atau kelompok baik, dan sisi proses pembelajaran masuk dalam kelompok sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa media baik untuk dimanfaatkan; (2) pengukuran master bidang media, pengukuran media dalam media belajar ini dilaksanakan oleh pakar media yaitu Ibu Lina Prihartiningsih,

S.Pd. selaku pendidik mata pelajaran multimedia, yang kompeten dalam pengembangan media belajar. Pengukuran oleh pakar dalam bidang media ditinjau dari sisi tampilan dan sisi program. Hasil pengukuran media belajar produk kreatif dan kewirausahaan Berfokus film dokumen pada Bagan berikut ini:

Bagan 2. Pengukuran Dari Pakar Media Terhadap Media Belajar Film Dokumen Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

No.	Aspek Pengukuran	Jumlah Butir	Angka Perolehan	Rata-Rata Angka	Keterangan
1	Penampilan	13	51	3,9	Sangat Memuaskan
2	Program	7	27	330	Sangat Memuaskan

Bagan 2, diatas menunjukkan bahwa media belajar dari sisi penampilan termasuk dalam kelompok sangat baik, dan sisi pemrograman masuk dalam kelompok sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa media baik untuk digunakan. Rekapitulasi hasil pengukuran pakarmedia jika ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 4; (3) pengukuran pendidik materi Produk kreatif dan kewirausahaan , penilaian media belajar pembelajaran ini

dinilai oleh Bapak Edi Tarius,S.Pd. selaku pendidik produktif pakar dalam bidang progremmer aplikasi dan memegang materi produk kreatif dan kewirausahaan di kelas XI, SMKN 1 Probolinggo. Pengukuran media belajar oleh pendidik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dilihat dari sisi materi dan sisi pembelajaran. Hasil pengukuran alat pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan berfokus film dokumen pada Bagan 3.

Bagan 3. Pengukuran Media dari Pendidik Terhadap Media Belajar Film Dokumen Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

No.	Aspek Pengukuran	Jumlah Soal	Angka Keseluruhan	Rata-Rata Angka	Keterangan
1	Bahan ajar	4	16	4,0	Sangat Memuaskan
2	Proses pembelajaran	5	17	3,4	Sangat Memuaskan
3	Media	6	24	4,0	Sangat Memuaskan

Bagan diatas, dengan kesimpulan bahwa media belajar dari sisi materi termasuk kelompok sangat memuaskan, dan sisi program dalam kelompok sangat memuaskan. Hal ini membuktikan bahwa media baik untuk dimanfaatkan.

Tinjauan Produk

Tinjauan produk media hasil analisis pakarmateri, hasil pengukuran dari pakarmateri dalam lembar kuesioner disampaikan bahwa media belajar

produk kreatif dan kewirausahaan berfokus film dokumen ini secara keseluruhan sudah baik. Akan tetapi sebaiknya pakar materi memberikan saran sebelum digunakan mengenai: (a) bahan untuk proses film harus lebih terperinci supaya pengkajian materi lebih luas; (b) penomoran inferensi materi berakhirnya film diletakkan untuk penutup; (c) memerlukan penambahan parameter untuk tujuan peserta didik di awal pembukaan film. Input pakar materi

dari penambahan materi agar diberikan lebih terperinci dan pengkajiannya lebih mendalam belum dapat dipenuhi. Hal ini diakibatkan karena terbatasnya jangka waktu proses pembuatan film, apabila ada interpolasi materi dilakukan maka tidak semua parameter tercapaia pada materi peluang usaha dapat disajikan. Jalan keluar akar permasalahan, untuk memperluas solusi materi dilengkapi dengan gambar sebagai pendukung untuk mempertajam bahan supaya peserta didik bisa mengerti lebih mendalam. Input terhadap peningkatan perkembangan indikasi keberhasilan peserta didik bisa berhasil. Kondisi tersebut bisa diketahui dari indikasi sikap spiritual, sikap social, pengetahuan. Pembetulan dari alat tersebut yang dilakukan oleh pakar media secara keseluruhan sudah dibuktikan dengan baik tetapi perlu dilakukan rekonstruksi. Rekonstruksi dianjurkan oleh master medianya yaitu bagian pembuka halaman gambar didesain interaktif dan logo sekolah perlu dilakukan setting yang lebih baik, dan diperlu adanya tambahan kalimat menjadi suatu konsep informasi awal sebelum gambar diakhiri, diperlukan tambahan juga audio sehingga menunjukkan adegan kombinasi yang memiliki inovasi dalam gambar.

Analisis tinjauan media belajar yaitu: a) Modifikasi bagian depan gambar, perlu diperbaiki dan didesain ditambah tampilan warna gelap dan perlu adanya tambahan perlintasan efek warna yang luwes; b) masukan dari pakar media perihal bagian awal gambar yang didesain unik, bisa memenuhi efek perubahan kombinasi pada *background bagian*, efek tema, focus untuk kombinasi adegan

dalam gambar saat dilakukan syuting, dan target adegan syuting dan kombinasi pemanfaatan animasi; c) penambahan pembawa acara untuk melakukan sambutan awal dan mengakhiri acara penutupan dalam adegan. Pakar menghimbau untuk tambahan pembawa acara dalam adegan film ini sebagai topik awal materi pokok bahasan. Masukan tersebut bisa terpenuhi jika pembawa acara mengucapkan ucapan awal, penyemangat awal mengenai peluang usaha, makna kegiatan pengumpulan dokumen ini. Dan memberi masukan untuk pembawa acara untuk adegan syuting untuk mengakhiri kegiatan. Masukan ini bisa dilakukan oleh pembawa acara dalam memberikan intisari topik dari peluang usaha yang dibahas sebagai pokok bahasan.

Hasil tinjauan dari pendidik mata pelajaran secara keseluruhan dengan pengukuran media belajar film dokumen sudah layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Inputnya bahwa proses pembuatan kesimpulan oleh pembawa acara perlu digarisbawahi pada bagian perilaku dan diperluas dengan pemberian pertanyaan kepada peserta didik agar bisa memberikan *feedback* terhadap materi dalam film dokumen.

Tahapan Implementasi

Tahapan mengaplikasi media belajar produk kreatif dan kewirausahaan film dokumen yang telah dielaborasi pemanfaatannya dalam uji kevalidan dan kredibilitas perangkat stimulus produk kreatif dan kewirausahaan belajar peserta didik berupa angket stimulus produk kreatif dan kewirausahaan. Uji kevalidatan dan kredibilitas, tiap

kuesioner stimulus produk kreatif dan kewirausahaan yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Uji validitas dan kredibilitas perangkat dilakukan dengan uji sebagai sampel adalah kelas sebelas Auntansi Keuangan Lembaga 2 Sekolah Menengah Keuruan Negeri 1 Probolinggo pada tanggal 5 Oktober 2018. Selama pelaksanaan, film dokumen produk kreatif dan kewirausahaan penerapannya pada kondisi semestinya. Data stumulus yang dilakukan uji vaiditas dan kredibilitas terhadap data kuesioner perlu dilakukan uji tes dengan menggunakan standar program SPSS sehingga dapat melakukan pengukuran motivasi terhadap produk kreatif yang dianalisa, Hasil uji validitas dan kreadibilitas dari kuesioner stimulus belajar bahwa kuesioner stimulus produk kreatif peserta didik yang dikembangkan sudah secara logis absah. Valid diartikan sah, perangkat tersebut bisa dipergunakan dalam pengukuran, sedangkan reliabel berarti perangkat dapat dipercaya untuk pengumpulan informasi.

Tahapan Evaluasi

Pengukuran tingkat daya keinginan stimulus peserta didik dengan menggunakan media belajar film dokumen dihasilkan dengan harapan untuk peningkatan daya stimulus belajar peserta didik kelas XI AKL 1 SMK Negeri 1 Probolinggo. Meningkatkan stimulus dapat diuji dengan alat ukur kuesioner berupa daftar pertanyaan skala *likert*. Peningkatan stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik dapat dibuktikan menggunakan dua komponen data yaitu data stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan awal dan akhir. Data awal diperoleh dari kegiatan siswa tanpa film dokumen syuting kemudian endingnya didapat setelah menggunakan media belajar. Dari hasil perhitungan dibuktikan bahwa rata-rata stimulus produk kreatif dan kewirausahaan awal dan Stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Bagan 4. Perolehan Data kuesioner Stimulus Peserta Didik

Kuesioner Stimulus Produk Kreatif dan Kewirausahaan Pertemuan Pertama	Kuesioner Stimulus Produk Kreatif dan Kewirausahaan Pertemuan Kedua
1155	1573

Sesudah data Stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan awal dan akhir dibuktikan, kemudian data tersebut diperuntukan sebagai analisis peningkatan Stimulus belajar menggunakan analisa *Gain Score*. Peningkatan Stimulus belajar produk kreatif dan

kewirausahaan memanfaatkan analisa *Gain Score*, dan bisa dibuktikan bahwa rata-rata peningkatan Stimulus peserta didik berada pada kelompok Tinggi, pengembangan Media belajar film dokumen pada mata pelajaran Produk kreatif dan kewirausahaan.

Bagan 5. Perolehan Pengukuran Stimulus Produk kreatif dan Kewirausahaan Peserta Didik dengan Menggunakan *Gain Score*.

No.	Angket Stimulus Belajar Produk kreatif dan Kewirausahaan	Jumlah Angka	Gain Score	Kelompok
1	Kuesioner stimulus produk kreatif dan kewirausahaan awal	1155	0,77	Tinggi
2	Kuesioner stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan akhir	1573		

Prosedur dalam mempergunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan yang akan peneliti lakukan adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) Model ini dikembangkan oleh Molenda dan Reiser (2003). Model ini sering dilakukan untuk menggambarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Pengembangan media belajar produk kreatif dan kewirausahaan pada film dokumen yang memerlukan beberapa tahapan dalam produksinya. Tahapan dalam pengembangan media belajar produk kreatif dan kewirausahaan berupa film dokumen ini: (1) tahapan analisa *terdiri dari* analisa akademi, analisa kebutuhan dan analisa target belajar; (2) tahapan desain terdiri dari penataan bahan, RPP, penyusunan ragkuman alur skenario, penyusunan naskah skenario dan pengambilan gambar adegan, Dilanjutkan produksi media; (3) tahapan pengembangan terdiri dari pengukuran dan penilaian pakar bahan ajar, pakar media dan pendidik mapel produk kreatif dan kewirausahaan SMK serta menganalisa hasil pengukuran pakar. Kemudian dilakukan pengukuran dari pakar bahan ajar, pakar media dan pendidik mapel produk kreatif dan kewirausahaan dilakukan koreksi produk

dilanjutkan dengan kemasam untuk mendapatkan produk akhir.

Pengukuran Media Ajar Film Dokumen

Media dalam proses pembelajaran mengandung arti bahwa media tersebut memiliki fungsi sebagai alat grafis photoshop, delektri dalam memproses informasi secara visual dan verbal. Media belajar film dokumen produk kreatif dan kewirausahaan tidak bisa dikatakan benar jika belum dilakukan pengukuran oleh pakar dan pendidik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Kondisi ini menurut Azhar Arsyad (2014: 175) dikatakan perlu adanya penilaian media film dokumen dipergunakan sebagai acuan pengukuran. Pakar ini menganalisa bahwa materi yang ada dalam media belajar, dan pakar media melakukan penilaian dalam pengembangan media dan fungsinya dalam pembelajaran, sedangkan untuk pendidik maple menilai dari sisi bahan ajar dan media. Pakar bahan ajar, pakar media, dan pendidik maple menilai tiap sisi pada lembar kuesioner pengukuran media dengan kelompok paling minim adalah baik. Hasil penilaian analisis pada Bagan 6 dibawah ini:

Bagan 6. Komponen Pengukuran Media Belajar Film Dokumen Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan oleh Pakar Media, Pakar Materi, dan Pendidik

No.	Perspektif Penilaian	Penilai			Rata-Rata Angka	Kelompok
		Pakar Materi	Pakar Media	Pendidik Produk Kreatif dan Kewirausahaan		
1	Bahan ajar	3,0	-	4,0	3,5	Sangat Memuaskan
2	Pembelajaran	4,0	-	3,4	3,7	Sangat Memuaskan
3	Ekspresi	-	3,9	-	3,9	Sangat Memuaskan
4	Program aplikasi	-	3,8	-	3,8	Sangat Memuaskan
5	Media	-	-	4,0	4,0	Sangat Memuaskan

Hasil pengukuran pakar bahan ajar, pakar media, dan pendidik maple membuktikan bahwa media belajar film dokumen produk kreatif dan kewirausahaan sangat baik untuk dipergunakan dan dimanfaatkan oleh peserta didik.

Peningkatan Motivasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Peserta Didik

Guna mengetahui media belajar film dokumen produk kreatif dan kewirausahaan yang bisa menimbulkan semangat belajar peserta didik dapat kita lihat data stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan awal dan data stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan akhir. Bahan bukti data mentah diperoleh sebelum penggunaan media belajar produk kreatif dan kewirausahaan. Selanjutnya untuk bahan bukti setelah data diolah didapat dengan mempergunakan alat belajar dokumen. Dari peroleh data diolah, diperoleh jumlah skor stimulus belajar, stimulus peserta didik pada mapel produk kreatif dan kewirausahaan 1.155 setelah itu terjadi peningkatan angka 418 dan berubah menjadi 1.573. Dengan melihat

data yang diperoleh maka dilakukan perhitungan terhadap dorongan atau stimulus peserta didik dengan memanfaatkan perhitungan *Gain Score* agar bisa dipastikan kelompok peserta didik yang mengalami kemajuan dalam proses pembelajaran. Taksiran perolehan data membuktikan bahwa adanya kemajuan peserta didik terhadap stimulus belajar pada mapel produk kreatif dan kewirausahaan dengan nilai 0,76. Nilai 0,76 berada pada batasan kriteria 0,3 sampai 0,7 artinya ada stimulus yang tinggi dari belajar peserta didik terhadap mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sehingga dapat dikategorikan adanya peningkatan sedang karena sudah memanfaatkan media belajar film dokumen.

SIMPULAN

Hasil pengkajian yang diperoleh bahwa media belajar film dokumen produk kreatif dan kewirausahaan melalui lima tahap yaitu: (1) analisis, adalah tahapan yang pertama kali dilakukan adalah pra kegiatan produksi Analisa bahan yang meliputi analisa akademik, analisa kebutuhan dan analisa target pembelajaran; (2) *desain*, adalah

tahapan penghimpunan data bahan, proses terorisitas yang terdiri dari proses penyusunan cerita, naskah syuting dilanjutkan pada tahapan perluasan alat, media tahapan melakukan penilaian dan pengukuran oleh pakar materi, pakar media, dan pendidik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan SMK serta menganalisa hasil pengukuran, dan dilanjutkan dengan melakukan perbaikan produk untuk menghasilkan produk master; (4) *implementasi*, adalah tahapan uji validitas dan kredibilitas alat ukur stimulus belajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik dengan menggunakan media belajar film dokumen yang telah dikembangkan; (5) *evaluasi*, adalah tahapan akhir untuk mengukur peningkatan stimulus belajar produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik setelah menggunakan film dokumen sebagai media belajar dengan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan .

Pengukuran oleh pakar materi, dan pakar media film dokumen dengan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dari sisi bahan ajar memperoleh angka 3,0 tercatat dalam kelompok memuaskan, serupa dengan sisi pembelajaran mendapatkan angka 4,0 tercatat dalam kelompok sangat memuaskan. Pakar media menilai bahwa media dari sisi ekspresi mendapatkan angka 3,9 tercatat dalam kelompok sangat memuaskan dan dari sisi pemrograman mendapatkan angka 3,8 tercatat dalam kelompok sangat memuaskan. Sementara itu pendidik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan SMK mengukur bahwa media dari sisi materi mendapatkan angka 4,0 tercatat dalam

kelompok sangat memuaskan, sisi pembelajaran mendapatkan angka 3,4 tercatat dalam kelompok memuaskan, dan sisi media mendapatkan angka 4,0 tercatat dalam kelompok sangat memuaskan. Hasil dari pengukuran media tersebut bahwa media belajar dengan film dokumen mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah baik dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dengan film dokumen mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terbukti bisa meningkatkan stimulus atau stimulus belajar peserta didik dengan *Gain Score* 0,54 dalam kategori cukup.

DAFTAR RUJUKAN:

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Molenda, M. dan Reiser. (2003). *In Search of the Elusive ADDIE Model*. Indiana University. Diakses dari: <http://www.comp.dit.ie/dgordon/Courses/ILT/ILT0004/InSearchofElusiveADIE.pdf>. (diakses pada 26 Agustus 2014).
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alabeta.
- Susanto. (1982). *Komunikasi Massa 2*. Bandung: Bina Cipta.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.