

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi semakin besar, setiap kalangan usia rata-rata sudah menggunakan media. Untuk memenuhi kebutuhan informasi pada masyarakat luas dengan multimedia yang dapat menghibur, menyenangkan, menarik, dan mudah dimengerti. Pembelajaran pada saat era *covid-19* peserta didik lebih mengerti dengan penyampaian materi pembelajaran menggunakan sebuah media online. Setelah usai masa pandemi pada tahun 2022, Sekolah kembali melakukan tatap muka, dapat dibedakan sistem pembelajaran saat tatap muka ataupun saat daring. Sebagian siswa dan siswi menganggap hal yang mudah dalam mempelajari sebuah materi pelajaran dengan adanya sistem belajar *online*. Setelah adanya pengumuman bahwa pendidik bisa melakukan pembelajaran normal seperti biasanya, tetapi dapat dilihat bahwa selama kembalinya siswa dari masa pembelajaran sebelumnya, bahwa siswa tidak semuanya memahami dengan benar dari materi yang diberikan.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi cerita hikayat para pelajar juga kurang memahami makna dan kandungan cerita yang jika dilihat hanya dari sudut pandang sebuah tulisan cerita hikayat. Adanya teknologi yang sudah berkembang sangat pesat, seharusnya digunakan dalam dunia pendidikan yaitu dalam penyampaian bahan ajar mata pelajaran.

Namun, sangat minim bagi para pengajar yang belum mengetahui begitupun banyak media yang dapat di aplikasikan dalam menyampaikan arahan atau materi pembelajaran kepada seluruh siswa atau siswi.

Media yang bisa dijadikan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah audio visual yang dapat menyampaikan materi secara efektif yang dikemas dalam sebuah film pendek. Dengan adanya *audio visual* yang berbasis film pendek dapat menarik perhatian siswa, agar pembelajaran tidak terlalu jenuh, tidak hanya itu siswa dapat melihat bagaimana sebuah cerita hikayat dapat diaplikasikan dengan sebuah gambar dan suara (*audio visual* yang berbasis film pendek).

Cerita hikayat yang diambil dari sebuah naskah kemudian akan diperankan oleh beberapa pemeran dan akan dikembangkan dengan sebuah film dengan aplikasi *KineMasterPro*. Dengan dibuatnya sebuah alur cerita hikayat berbentuk film, maka para siswa dan siswi dapat membandingkan juga memperhatikan isi alur cerita bahasa dan nilai-nilai yang terkandung secara kreatif selama proses pembelajaran dalam sebuah cerita hikayat.

Media yang akan digunakan oleh penulis dalam penyampaian cerita hikayat pada metode pembelajaran dengan menggunakan media Telegram, media telegram yang saat ini banyak digunakan oleh para pengajar dan siswa sebagai media pembelajaran *online*, karena media ini sangat mudah untuk dijangkau oleh pelajar dan pengajar dengan penyampaian audio visual dengan video cerita hikayat.

Pitria dalam Azhar (2019:3) mengemukakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa”. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa, dengan cara menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi.

Cerita hikayat adalah sebuah cerita pada masa lampau yang menceritakan seperti kisah kerajaan, sejarah, biografi, dan permaisuri. Cerita hikayat dikelompokkan menjadi empat yaitu hikayat melayu asli, seperti hikayat dari negeri johor, hikayat jawa, seperti panji sumirang, hikayat india, seperti hikayat ramayana dan mahabarata dan hikayat arab, seperti amir hamzah.

Jika dikaji lebih dalam lagi masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui cerita masa lampau atau cerita hikayat, di Indonesia sendiri begitu banyak cerita sejarah yang ada di setiap provinsinya, bahkan di setiap bangsa juga memiliki sebuah cerita hikayat yang bersejarah, bahkan sebuah cerita yang lisan begitu banyak sebelum mengenal tulisan.

Berdasarkan hasil observasi selama magang kuliah penulis melihat bahwa siswa kelas X SMA kesulitan dalam memahami isi dari cerita hikayat, siswa belum mampu mengambil kesimpulan dari cerita hikayat, dan kesulitan dalam menceritakan kembali apa yang terkandung dalam suatu cerita hikayat tersebut. Dengan ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Film Pendek Pada Materi Hikayat Siswa Kelas X SMA.” Bagi penulis untuk mengangkat judul ini agar siswa dapat memahami dengan mudah apa itu cerita hikayat dengan bahan pengajaran menggunakan sebuah media *Audio Visual* yang Berbasis Film Pendek.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014: 417), “Mengidentifikasi adalah menentukan atau menetapkan identitas”. Arikunto (2013:80), “Identifikasi merupakan pengerucutan masalah penelitian yang akan dipaparkan”. Masalah penelitian dapat berasal dari berbagai sumber, yaitu dari pengalaman bekerja sehari-hari, dari hasil membaca atau menelaah buku-buku, atau dari yang dirasakan masalah oleh orang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, masalah penelitian yang diambil oleh peneliti adalah minat belajar Bahasa Indonesia yang begitu kurang diminati oleh peserta didik di dalam kelas. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa yang belum cukup maksimal dalam memahami materi pembelajaran hikayat, karena pengajar hanya berfokus pada buku dan tidak memanfaatkan media pembelajaran.
2. Siswa belum dapat memahami isi pokok cerita, dan belum dapat memahami dengan baik dalam menceritakan secara tepat dan jelas inti dari cerita hikayat.
3. Siswa yang belum mampu memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita hikayat.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibuat agar penelitian ini tidak menyimpang dari arah dan sasaran penelitian dan membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak memperluas permasalahan dan sesuai dengan kompetensi

dasar. Sesuai dengan kompetensi dasar Kelas X SMA pada Sekolah SMA Bina Taruna Medan, yaitu :

1. Pembahasan *Audio Visual* mengenai cerita hikayat dan penayangan film pendek mengenai hikayat Raja Milo-Ilo.
2. Bahan pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar (KD) 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulisan dan (KD) 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca. Kurikulum K13 yang berlaku saat ini.
3. Penelitian ini dilakukan kepada siswa Kelas X SMA Bina Taruna Medan tahun pembelajaran 2022-2023.
4. Produk yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran penelitian ini ialah berupa film pendek menggunakan aplikasi *KinemasterPro*.

D. Perumusan Masalah

Arikunto (2013:90) mengatakan, “Perumusan masalah dapat dilakukan dengan cara merumuskan judul selengkapnya, namun demikian walaupun tampaknya masalah sudah dituangkan dalam bentuk judul, pembaca dapat menafsirkan dengan arti yang berbeda dengan maksud peneliti”. Penulis dapat menarik garis besar bahwa perumusan masalah bertujuan agar maksud penulis dan pembaca sama, tidak berbeda paham.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka ada beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis film pendek pada materi hikayat siswa kelas X SMA?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan ahli media pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis film pendek pada materi hikayat siswa kelas X SMA?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis film pendek pada materi hikayat siswa kelas X SMA?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis film pendek pada materi hikayat siswa kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Arikunto (2013:90) mengatakan, “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”. Penelitian dilakukan tentunya karena ada hal yang akan dituju.

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis film pendek pada materi hikayat siswa kelas X SMA.
2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli media pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis film pendek pada materi hikayat siswa kelas X SMA.
3. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis film pendek pada materi hikayat siswa kelas X SMA.
4. Mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis film pendek pada materi hikayat siswa kelas X SMA.

F. Manfaat Penelitian

Vismaia (2011:94-95) mengatakan, “Kegiatan penelitian bertujuan menyumbangkan hasil penelitian bagi kemajuan masyarakat dan ilmu pengetahuan”. Penelitian merupakan suatu pekerjaan yang membutuhkan tenaga, biaya, dan waktu yang tidak sedikit. Dalam suatu penelitian diharapkan mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan teori dan mengasah kemampuan untuk menerapkan teori dengan sebuah penelitian yang dapat mengetahui kesimpulan yang akan dibuat.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media *Audio Visual* berbasis Film Pendek untuk pembelajaran pada materi hikayat untuk siswa kelas X SMA. Dengan demikian penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi untuk peneliti selanjutnya.

i. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajaran juga dapat menciptakan kreativitas dan

inovasi-inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* berbasis Film Pendek.

j. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dikemas secara menarik dengan menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* berbasis Film Pendek. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membuat siswa jenuh. Selain itu kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa dalam memahami materi khususnya materi-materi yang terdapat dalam Pembelajaran Subtema Macam-Macam Sumber Energi dapat diatasi.

k. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu dapat memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum 2013 yang baru dicanangkan oleh pemerintah, dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengatasi kesulitan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi bahan informasi dan pengalaman dalam penyusunan desain pembelajaran dengan media pembelajaran *Audio Visual* berbasis Film Pendek.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Sukmadinata; Syaodih, Nana (2009:169), “Penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Sedangkan Sugiyono (2012:297), “Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Arifin (2012:126) menyatakan bahwa, “Penelitian dan pengembangan merupakan suatu produk yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan”. Seringkali ditemui adanya kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoretis dan hasil penelitian terapan yang bersifat praktis. Kesenjangan ini dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan.

Setyosari (2010:122) alasan dilakukannya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Alasan pokok berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian "tradisional" (misalnya, penelitian survei, korelasi, eksperimen) dengan fokus penelitian hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan deskripsi yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran.
2. Alasan lainnya, adanya semangat tinggi dan kompleksitas sifat kebijakan reformasi pendidikan.

Setyosari (2010:122) Tujuan dari penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Menilai perubahan-perubahan yang terjadi selama kurun waktu tertentu
2. Untuk menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu baik berupa perangkat keras (hardware) ataupun perangkat lunak (software) guna mengatasi kesenjangan antara peneliti dasar dan peneliti terapan dan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif dan relevan dan tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu produk baru yang efektif sesuai dengan rancangan pembelajaran.

b. Pengertian Media

Pada dasarnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Qur'an firman Allah SWT dalam Surah Al-Nahl ayat 44, yaitu :

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ مَا لِلنَّاسِ نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Kata lain yang mengisyaratkan penggunaan media audio adalah ceritakan (asal kata “cerita”), di antaranya terdapat dalam surah Al-Baqarah ayat 76, yaitu :

... قَالُوا أَتُحَدِّثُونَهُمْ بِمَا فَتَحَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ عِنْدَ رَبِّكُمْ أَفَلَا

تَعْقِلُونَ ﴿٧٦﴾

Artinya : “...lalu mereka berkata: “Apakah kamu menceritakan kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan Tuhanmu; tidakkah kamu mengerti?”

Arsyad (2015:54), “Kata media berasal dari bahasa latin yakni “Medius” yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Mahnun (2012:14) “Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan”. Surayya (2012:65) “Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan”.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran secara efektif dan sebagai alat bantu dalam kegiatan proses belajar mengajar.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Falahudin (2014:10), “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi”. Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

Wati (2016:6) menyatakan bahwa, “Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Munadi (2013:23), “Pengertian media pembelajaran secara lebih lengkap yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, diagram, slide (PPT) yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi visual atau verbal. Haryanto dan Moh Khairudin dalam Imron (2021:27), “Media disebut juga sebagai semua bentuk perantara yang digunakan dosen untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat kepada mahasiswa.”.

Adam & Syastra (2015:9) bahwa, “Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah

dirumuskan”. Selanjutnya Purnomo (2014:11) menjelaskan Bahwa, “media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar dan media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan”.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, benda, lingkungan, dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan khususnya bahan pelajaran. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik. Selain itu menggunakan media dalam proses belajar mengajar juga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk memperhatikan dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat tercapainya tujuan belajar. Tujuan penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan sekedar untuk melengkapi proses belajar mengajar dan untuk menarik perhatian peserta didik saja, akan tetapi penggunaan media dalam proses belajar mengajar itu bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar dan tercapainya tujuan belajar.

d. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, dan menambah gairah serta motivasi belajar siswa.

Arif S.Sadiman (2011:15) media pembelajaran mempunyai 3 fungsi sebagai berikut:

1. Mempertegas penyajian pesan agar selalu bersifat verbalistis (dalam bentuk tulisan maupun lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, daya indera, waktu, seperti obyek yang sangat besar, dan bisa digantikan dengan nyata, gambar, film bingkai, model, dan sebagainya.
3. Dengan cara menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi mampu mengatasi sikap anak yang pasif.

Levie & Lenz di dalam jurnal Arsyad (2015:21) fungsi media pembelajaran ada 4 yaitu :

1) Atensi

Atensi merupakan fungsi inti, ialah menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dengan isi pelajaran yang berkaitan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

2) Afektif

Afektif adalah media visual bisa dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika dalam belajar (membaca) teks yang bergambar.

3) Kognitif

Kognitif adalah media visual yang terlihat pada temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami, mengingat informasi, dan pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Kompensatoris

Kompensatoris merupakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu pada siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks yang mengingatnya kembali.

Selain itu, peran media juga sangat diperlukan dalam mendidik peserta didik.

Hal ini dijelaskan oleh Falah (2018:8) bahwa, “Peran pembelajar adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain”. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kemampuannya untuk belajar maka

diperlukan sumber belajar. Dengan adanya sumber belajar maka peserta didik dapat mengerti apa yang dipelajarinya. Salah satu sumber belajar yang dikenal selama ini adalah media pembelajaran.

Peran Media Pembelajaran sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran. Umar (2013:16) peran media pembelajaran yang bersifat sebagai bahan ajar antara lain: 1) Mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, 2) Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar dapat mendorong kegiatan belajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna, 3) Membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik dapat terpusat pada bahan pelajaran yang diberikan guru, 4) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih lama diingat, 5) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan peserta didik. Peran media pembelajaran yang bersifat alat bantu.

Jauhari (2018:65) adalah, “Media yang hanya sebagai alat bantu untuk memperlancar proses pembelajaran”. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama, dengan demikian, kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.

AECT dalam Ahamdi & Rohani (1991:83) mengklasifikasikan tentang sumber belajar media menjadi enam macam, yaitu:

- 1) Message (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain yang dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi/mata kuliah atau bahan pengajaran yang diajarkan kepada peserta didik, dan sebagainya.
- 2) People (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya guru/dosen, tutor peserta didik dan sebagainya.
- 3) Materials (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat perangkat keras atau pun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk media materials seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.

- 4) *Device* (alat), yakni (suatu perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan, misalnya OHP, *slide*, video, *tape recorder*, dan sebagainya.
- 5) *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, CBSA, dan sebagainya.
- 6) *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, lapangan, dan sebagainya. Juga lingkungan non fisik, misalnya suasana belajar itu sendiri, tenang, lelah, ramai dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi dan peran media pembelajaran ialah dapat membantu siswa dalam pemahaman baik dalam mendengar, atau menceritakan ulang cerita hikayat pada metode pembelajaran *audio visual* berbasis film pendek, dengan adanya media pendukung seperti suara *background*, keadaan lingkungan, pengambilan film, serta pesan-pesan yang terkandung pada cerita tersebut.

e. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Selain dari definisi dan pengertiannya kita juga dapat mengenali suatu media pembelajaran ciri – ciri yang melekat didalamnya. Hasibuan (2016:31) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware*, yakni benda yang dapat dilihat, diraba, dan didengar dengan panca indra. Mempunyai pengertian non-fisik yang dikenal dengan *software*, yakni kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang hendak disampaikan kepada peserta didik.
- b. Penekanan media pembelajaran terdapat pada media visual dan audio.
- c. Media pembelajaran mempunyai pengertian sebagai alat bantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang belajar.
- d. Media pembelajaran digunakan dalam rangka interaksi serta komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- e. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal contohnya (radio dan televisi), kelompok besar, kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) dan perorangan seperti modul, komputer, radio tape, kaset, video recorder.

- f. Sikap perbuatan, strategi, organisasi, dan manajemen saling berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Gerlach & Ely Arsyad (2015:65) mengemukakan tiga ciri-ciri media pembelajaran yang menunjukkan alasan mengapa media diperlukan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang kemungkinan guru tidak dapat melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Objek maupun peristiwa ini dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, film, dan lainnya. Dengan ciri ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini sangat penting bagi para guru, objek atau kejadian yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi kejadian atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif. Ciri manipulatif di sini dapat diartikan sebagai rekayasa media untuk menyajikan sebuah tampilan media yang dapat memperpanjang maupun memperpendek durasi waktunya tanpa mengurangi inti dari tampilan media tersebut. Dalam teknik pengambilan gambarnya menggunakan teknik time-lapse recording. Dengan ciri ini, media dapat diedit sehingga guru bisa menampilkan bagian penting dari media yang akan disajikan dan bagian yang tidak perlu dapat dibuang. Perlu diperhatikan pula media dengan ciri ini memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengeditan bagian-bagian dalam media, maka akan menimbulkan salah penafsiran yang tentu akan membingungkan atau bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap bagi orang yang menyaksikan ke arah yang sama sekali tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Pada masa sekarang ini distribusi media tidak hanya terbatas pada satu sekolah tertentu saja, namun bentuk media yang sudah ada seperti video, audio, disket komputer, dan lainnya sudah dapat didistribusikan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri - ciri media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sarana media pembelajaran yang efektif bagi untuk siswa atau pengajar yang mampu memberikan bahan

pengajaran menggunakan media sebagai penyampaian materi yang dapat merangsang efektifitas kepada peserta didik dalam pembelajaran.

f. Jenis - jenis Media Pembelajaran

Seels dan Richey dalam Arsyad (2015:31) Media pembelajaran dapat dibagi ke dalam beberapa jenis atau klasifikasi khusus yang seragam berdasarkan kategori atau golongan yang menaunginya. Jenis-jenis media pembelajarann dikategorikan diantaranya sebagai berikut :

1. Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Pada intinya, teknologi cetak ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Macam-macam contoh media pembelajaran cetak ini antara lain meliputi buku teks, hand-out, modul, buku petunjuk, grafik, diagram, foto, lembar lepas, lembar kerja, dll.

2. Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual seperti proyektor film, televisi, video, dsb. Contoh teknologi audio visual antara lain: rekaman pembelajaran (hanya audio), video pembelajaran, video klip musik pembelajaran, proyektor LCD untuk menampilkan gambar (hanya visual), film edukasi, audio visual sugesti imajinasi (membangkitkan motivasi belajar), dsb.

3. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai computer-assisted instruction (pengajaran dengan bantuan komputer). Macam macam media pembelajaran berbasis komputer meliputi: media berbasis TIK atau Informatika yang dapat diakses secara daring, website interaktif, aplikasi android, video games, video interaktif, dll.

4. Media gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap

teknik yang paling canggih. Contohnya: teleconference (zoom/google meet), video game pembelajaran, video mapping interaktif, augmented reality, dsb.

Latri (2017:16), “Jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media grafis (gambar, foto, bagan, poster, dan lain-lain), media tiga dimensi (model kerja, mock up, diorama), dan media proyeksi (slide, film, OHP, dan lain-lain), serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran”. Primasari,dkk (2014:68-72), “Jenis-jenis media berdasarkan fungsi pembelajaran dari klasifikasi Gagne yaitu media demonstrasi, penyampaian lisan, media cetak, gambar gerak, gambar diam, film dengan suara, dan mesin pembelajaran.”

Widyastuti, Tri; dkk (2021:397) jenis-jenis media pembelajaran antara lain:

1. Media visual yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti buku, peta, jurnal, gambar, dan lain sebagainya.
2. Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio.
3. Media *audio visual* yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv dsb.
4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan dari jenis-jenis media pembelajaran tersebut ialah bahwa media pembelajaran yang berupa audio, teknologi, multimedia, latar belakang audio, gambar, gerak, suara yang mendukung proses pembuatan film pendek pada cerita hikayat yang nantinya dapat mendukung penampilan film pada cerita hikayat.

g. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan kondisi sekolah, peserta didik serta pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Ayuningtyas, dkk (2017:15) menyatakan bahwa, “tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran”. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum Lestari (2014:155) adalah, “Membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik”.

Rahmatia, dkk (2017:213) Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni:

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran ialah untuk memancing minat belajar siswa yang terkhusus pada materi cerita hikayat dan siswa semangat dalam mendengarkan cerita hikayat dengan ditampilkannya media pengembangan audio visual berbasis film pendek, yang tidak hanya berpatokan dengan cerita dari buku yang diterangkan melalui pengajar.

h. Kegunaan Media Pembelajaran

Hamalik dalam Sukiman (2012:41) mengungkapkan, “Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru,

meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik”. Penggunaan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Adanya media juga sangat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dapat dikatakan fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Arsyad (2011:26) melengkapi pendapat Hamalik dalam Sukiman (2012: 41) menyatakan bahwa kegunaan atau manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan jauh lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. bahkan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Metode belajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran siswa

lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati melakukan mendemonstrasikan dan lain-lain dan juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran yaitu berkenaan dengan taraf berpikir siswa yang mengikuti tahap perkembangan dengan adanya penggunaan media pembelajaran.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media *audio visual*

Media *audio visual* merupakan gabungan antar unsur media audio dan media visual. Sanjaya (2008:172), “media *audio visual* yaitu jenis media, yang media selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya”. Asyar (2012:45) yang mengatakan, “Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegritas dalam proses atau kegiatan pembelajaran”. Munadi (2013:184), “sedangkan jika dilihat dari segi pembelajaran merupakan media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung”.

Selain pengertian *audio visual* secara teknik, media ini juga berkaitan dengan proses pendidikan. Ishak dan Darmawan (2013:84) bahwa, “Media *audio visual* pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas) terutama melalui penginderaan, penglihatan, dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa”.

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media yang berbasis pendengaran dan penglihatan yang

mampu memberikan pengalaman konkret bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Ciri-ciri media *audio visual*

sulaiman (1985:44) Mengatakan bahwa media pembelajaran audio visual adalah teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Ciri utama audio visual adalah :

1. Bersifat linier.
2. Menyajikan visual yang dinamis.
3. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
4. Merupakan presentasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
5. Dikembangkan menurut prinsip psikologis *behaviorisme* dan kognitif.
6. Berorientasi kepada guru dengan tingkat keterlibatan interaktif murid yang rendah.

c. Jenis Media *Audio Visual*

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2007:124), “media *audio visual* dibagi menjadi dua yaitu: 1) *Audio visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*), 2) *Audio visual* gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video”.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit.

d. Kelebihan Media *Audio visual*

Atoel (2011:20) menyatakan bahwa, “media *audio visual* memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan, antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan).

2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.

3) Media *audio visual* bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

e. Kegunaan Media *Audio Visual*

Sulaiman (1985:53-55) mengutarakan kegunaan-kegunaan media audio visual yaitu, sebagai berikut :

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman yang dimiliki setiap siswa berbeda, ditentukan oleh faktor keluarga dan masyarakat. Perbedaan tersebut merupakan hal yang tidak mudah diatasi apabila dalam pengajaran guru hanya menggunakan bahasa verbal sebab siswa sulit dibawa ke obyek pelajaran. Dengan menghadirkan media audio visual dikelas, maka semua siswa dapat menikmatinya.
- 2) Melampaui batas ruang dan waktu. Tidak semua hal bisa dialami langsung oleh siswa, hal tersebut: a) objek yang terlalu besar misalnya gunung atau objek yang terlalu kecil misalnya bakteri, dengan bantuan media audio visual kita bisa menampilkannya didalam kelas, b) gerakan-gerakan yang terlalu lambat misalnya pergerakan amoeba atau gerakan-gerakan yang terlalu cepat misalnya gerakan pergerakan awan, dapat mengikuti dengan menghadirkan media audio visual didalam kelas, c) rintangan-rintangan untuk mempelajari musim, iklim, dan geografi misalnya proses terbentuknya bumi dapat disajikan dikelas dengan bantuan media audio visual
- 3) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Misalnya saat guru menerangkan tentang masalah gunung meletus, apabila disampaikan dengan bahasa verbal, maka kontak langsung antara siswa dengan obyek akan sulit sehingga diperlukan media audio visual untuk menghadirkan situasi nyata dari obyek tersebut untuk menimbulkan kesan yang mendalam pada diri siswa.

Selain mempercepat proses belajar, dengan bantuan media audio visual mampu dengan cepat meningkatkan taraf kecerdasan dan mengubah sikap pasif dan statis kearah sikap aktif dan dinamis. Sulaiman (1985:63), “fungsi media audio visual yaitu: a) mempermudah orang menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan saraf pengertian, b) mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak, c) mengekalkan pengertian yang didapat”.

Ashaver (2013:44-45) menekankan bahwa, “media audio visual membantu guru untuk mengatasi kesulitan fisik dalam menyajikan materi pelajaran”. Artinya, dengan media audio visual, hambatan komunikasi dan jarak rusak. Budaya dan iklim kondisi negara-negara lain dapat dibawa kedalam kelas dengan bantuan slide, film, film strip, dan proyektor.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual mempunyai manfaat yang beragam diantaranya dengan menghadirkan media audio visual maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media itu. Media audio visual dapat menayangkan benda-benda, beberapa obyek, dan gerakan-gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal-hal tersebut didalam kelas. Media audio visual memungkinkan siswa lebih tertarik dalam belajar dikelas.

3. Media Pembelajaran Berbasis *Audio Visual* Dengan Menggunakan Software *KinemasterPro*

1. Aplikasi *software KinemasterPro*

KinemasterPro adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, video *KinemasterPro* dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google+*, dan masih banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para

guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih menggembirakan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru dalam bentuk video animasi diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh peserta didik sesuai dengan point di atas yaitu penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik.

KinemasterPro juga merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi *KineMasterPro* memiliki tampilan yang mudah dipakai dan memiliki fitur yang menyerupai editor pada komputer, sehingga banyak pengguna yang menyukainya. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *kinemasterPro* dapat dipublish secara online dan dapat diputar berulang secara offline. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut.

Aplikasi ini dapat menyesuaikan guru terhadap materi apa yang hendak diajarkan kepada peserta didik dengan bebas. Guru dapat menambahkan sisipan berupa gambar, musik, video bergerak, sisipan kata bahkan animasi-animasi menarik dan dilengkapi dengan berbagai transisi.

2. Cara menggunakan aplikasi *KinemasterPro* untuk membuat video pembelajaran

Berikut ini cara-cara dalam menggunakan aplikasi *KinemasterPro* untuk membuat video pembelajaran audio visual berbasis film pendek :

a). Persiapkan konsep dan bahan

Ada banyak yang harus kamu perhitungkan saat membuat video pembelajaran audio visual tersebut, misalnya seperti mempersiapkan materi pembelajarannya, plot atau cerita yang mengandung pesan tertentu. Ketika konsep sudah matang dan kamu sudah merekam bagian-bagian video yang ingin digabung, kamu pun sudah siap terjun ke aplikasi *KinemasterPro*

namun, kalau kamu hanya membuat video dengan tujuan hiburan dan yang lainnya, tidak perlu terlalu terpaku terhadap konsep. kamu tinggal perlu rekam video dengan *handphone* sesuai selera kamu, atau mengumpulkan cuplikan-cuplikan di internet baik berupa gambar, lagu, maupun video. Kalau sudah lengkap, silakan lanjutkan ke langkah berikutnya.

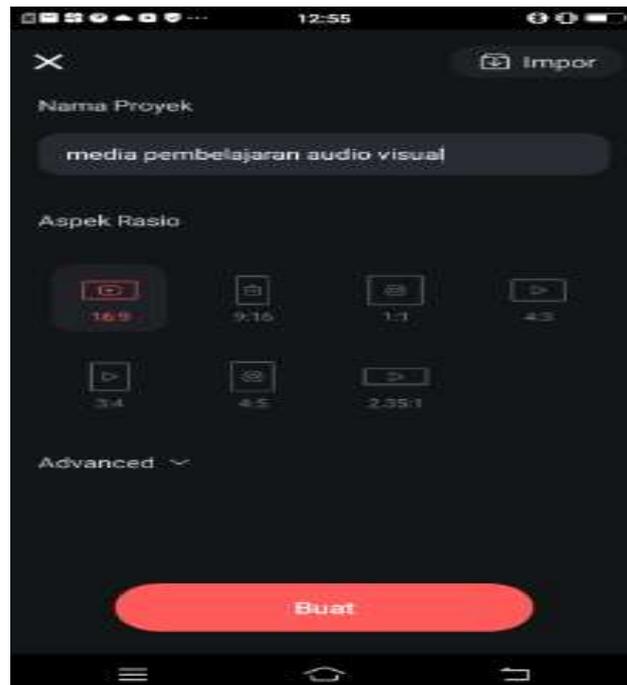
b). Cari dan instal aplikasi *KineMasterPro*



Gambar 2.1 Mendownload Aplikasi *KinemasterPro*

Terlebih dulu *download* aplikasi *KinemasterPro* pada aplikasi *PlayStore*. Namun jika sudah mendownload aplikasi tersebut, *Update* aplikasi terlebih dulu seperti pada gambar diatas.

c). Buat Proyek dan Pilih Aspek Rasio



Gambar 2.2 Tampilan Nama Proyek pada aplikasi *KinemasterPro*

Langkah selanjutnya, tap tombol di tengah untuk membuat proyek baru. Lalu akan ditampilkan tiga pilihan aspek rasio, yakni 16:9, 9:16, dan 1:1. Umumnya, video memiliki aspek rasio 16:9 untuk diunggah ke *platform* misalnya seperti *YouTube*.

d). Pilih media yang ingin diedit



Gambar 2.3 Pilihan media browser pada aplikasi *KinemasterPro*

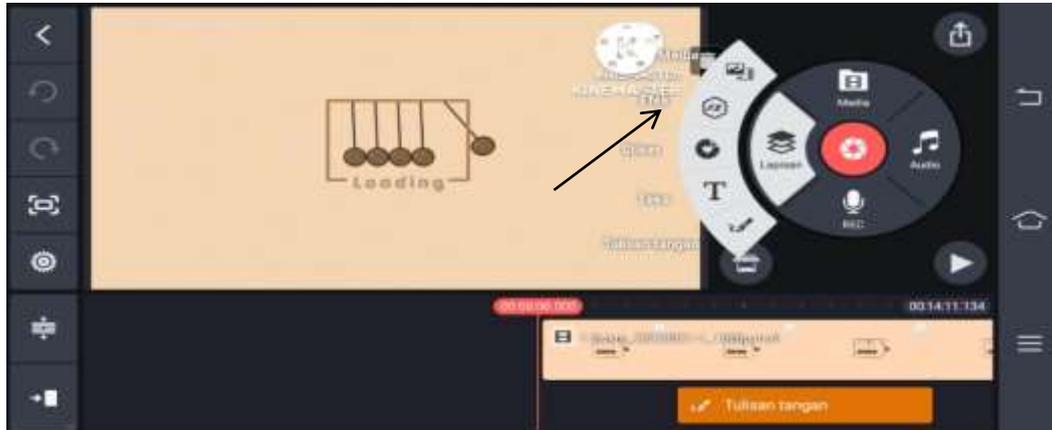
Sekarang sudah saatnya kamu memasukkan bahan-bahan seperti video, gambar, dan lagu. Kami sarankan untuk menyimpan semua bahan pada satu folder supaya lebih mudah ditemukan.

Pada bagian media *browser*, folder-folder yang berisikan video dan gambar akan ditampilkan pada gambar diatas. Kamu tinggal cari folder yang diinginkan agar bisa memasukkan salah satu bahan ke proyek anda. Pada gambar di atas.

Atau, kalau ingin memasukkan latar belakang sebagai intro, hanya klik folder *Background* dan pilihlah salah satu latar belakang yang kamu sukai. Setelah kamu memilih salah satu bahan, gambar atau video tersebut akan masuk kedalam

lembar proyek. kamu juga bisa mengulangi proses ini untuk menambahkan media-media lainnya.

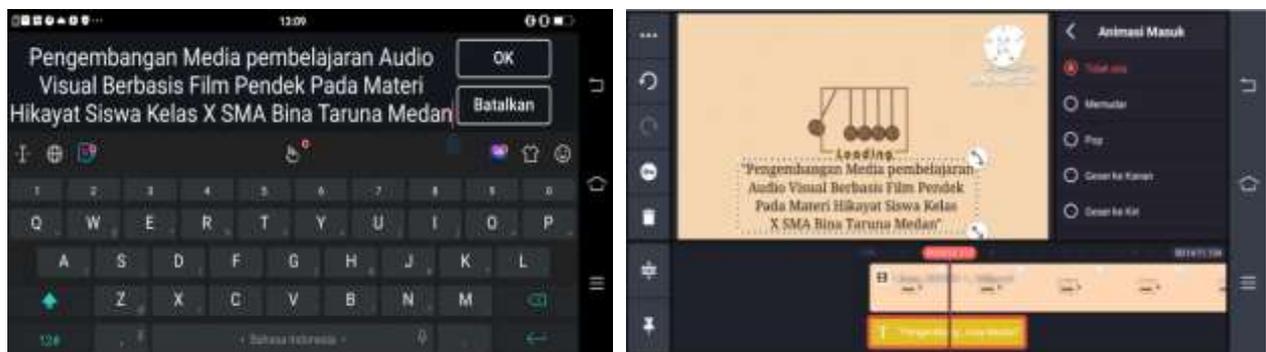
e). Tambahkan layer berupa efek, teks, dan sebagainya.



Gambar 2.4 Pilihan Layer Pada Pengeditan Menggunakan Aplikasi KinemasterPro

Tentu saja selain bisa menambahkan media, Anda pun bisa menyisipkan layer lainnya seperti efek blur, teks, tulisan tangan, sticker, dan juga lagu. Tinggal klik saja tombol *layer* dan berbagai pilihan akan muncul seperti foto di atas. Nah, masing-masing jenis *layer* ini bisa dikustomisasi lebih dalam lagi, contohnya seperti yang berikut ini :

- Menambahkan teks



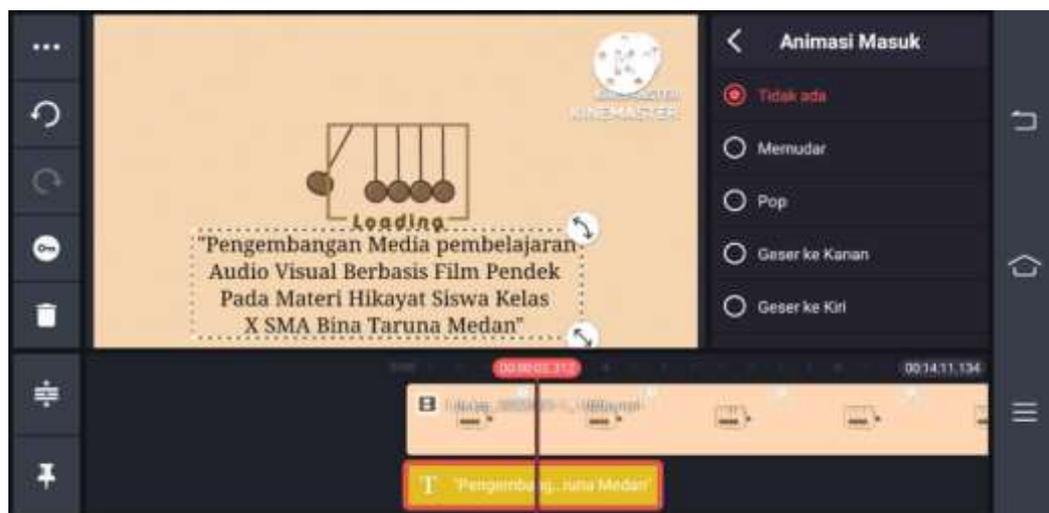
Gambar 2.5 Teks Pada Aplikasi KinemasterPro

Tap pada menu teks lalu ketikkan tulisan yang mau ditambahkan. Setelah itu, tinggal pilih oke dan tulisan pun akan dimasukkan ke lembar proyek.



Gambar 2.6 jenis font pada aplikasi KinemasterPro

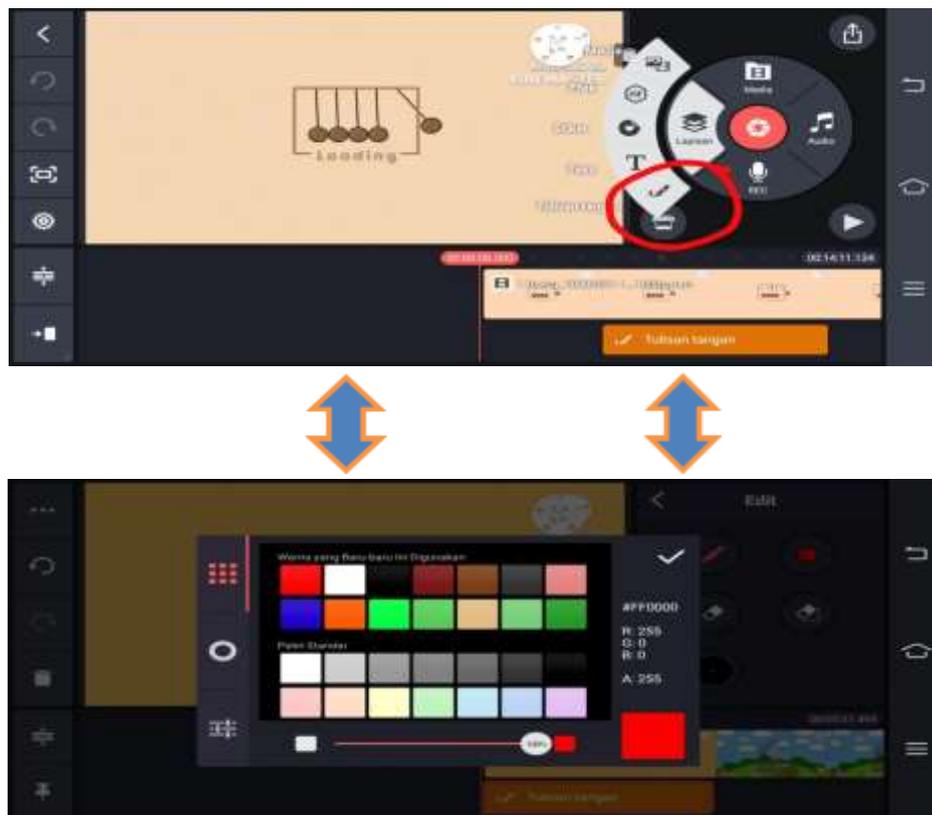
Di sini, kamu bisa mengubah jenis font agar sesuai dari video yang dibuat. Selain itu, kamu juga bisa menyetel tulisan agar memiliki animasi. Format-format lainnya pun turut hadir seperti *alignment*, *underline*, *opacity*, dan lain-lain. Anda tinggal perlu meng tap menu **Aa** untuk mengubah font. Ada dua pilihan grup yang tersedia yakni Android dan Latin. Pilihlah font yang sesuai kemudian tap pada tombol ceklis di pojok kanan atas.



Gambar 2.7 Pilihan jenis animasi teks pada aplikasi KinemasterPro

Nah, jika kamu ingin menyetel animasi masuk atau keluar pada teks, pilih saja animasi masuk, animasi keseluruhan, atau animasi keluar. Kemudian pilih salah satu animasi, atur kecepatan animasi pada slider di bawahnya. Kalau ingin lebih cepat, geser ke 0.5 sedangkan kalau ingin lebih lambat geser ke 1.5. Terakhir, tap simbol ceklis di pojok kanan atas. Jangan lupa, kamu juga bisa melakukan berbagai macam kustomisasi lain di bawahnya seperti warna, alfa (opasitas), putar (cerminkan), menyampur, pilihan teks, dan lain- lainnya. Tinggal utak-atik saja keinginan kamu dengan memilih masing-masing menu yang tersedia.

- Menambahkan *Handwriting*

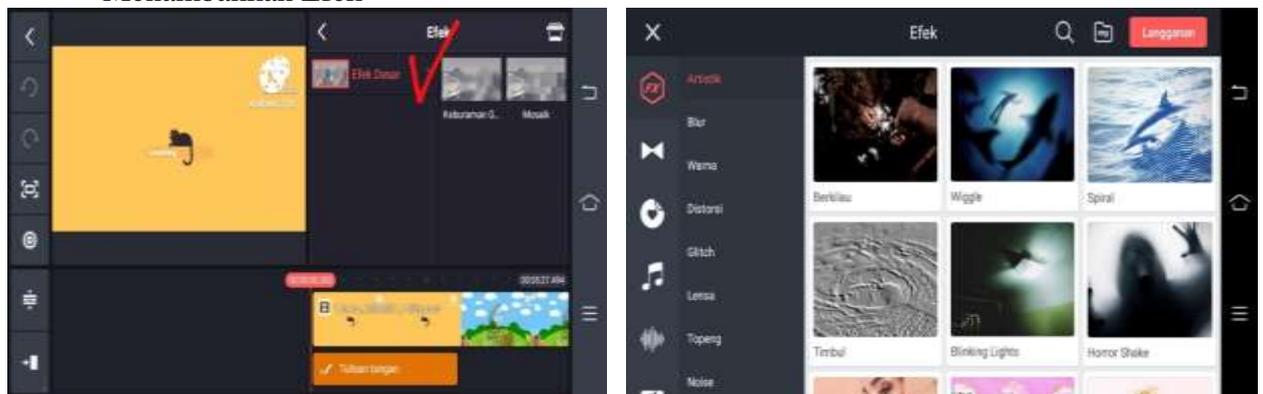


Gambar 2.8 Tulis Tangan Pada Media Aplikasi *KinemasterPro*

Kamu bisa menambahkan guratan garis secara bebas, seperti tanda tangan ataupun anotasi (panah, panah dua arah, dan simbol silang). Ini sangat berguna jika Anda sedang membuat video tutorial. Anda pun bisa mengatur opasitas, warna, serta animasi masuk dan keluar.

Kamu juga bisa memilih bentuk goresan yang diinginkan. Setelah memilih, tinggal gambarkan goresan tersebut pada bagian yang ingin di *highlight*. Jangan lupa untuk tap tanda ceklis kalau sudah selesai. Anda juga bisa melakukan kustomisasi lebih mendalam lagi, sama seperti Teks.

- Menambahkan Efek



Gambar 2.9 Tampilan Penambahan Efek Pada Aplikasi *KinemasterPro*

Secara normal, aplikasi ini hanya menghadirkan efek tipe blur. Anda bisa mendapatkan varian efek lebih beragam dengan tap pada tampilan langganan dan membeli efek-efek premium

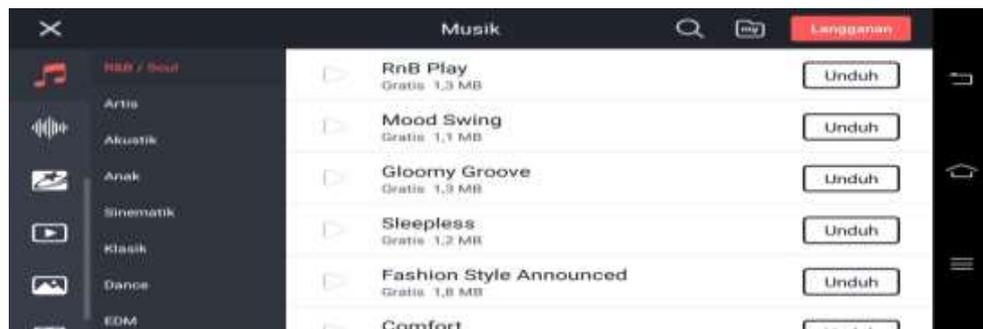
- Menambahkan Stiker



Gambar 2.10 Pilihan Berbagai Stiker Pada Aplikasi *KinemasterPro*

Sama seperti efek, tidak banyak pilihan yang tersedia pada overlay. Hanya ada basic stickers yang berisikan stiker-stiker seperti emotikon. Stiker yang dipilih bisa dikustomisasi dari segi opacity-nya, serta bisa dirotasi ataupun disetel pengaturan blending-nya. Anda bisa mendapatkan varian efek lebih beragam dengan tap pada langganan stiker, dan membeli stiker-stiker premium.

- Menambahkan Audio



Gambar 2.11 Pilihan Audio Pada Aplikasi KinemasterPro

Selain elemen-elemen yang bisa ditambahkan melalui menu layer, kamu juga bisa menambahkan *soundtrack* atau lagu dengan memilih menu Audio. Kamu bisa menambahkan lagu yang telah diunduh dalam format misalnya seperti .m4a atau .mp3. kamu juga bisa mengunduh dengan berlangganan untuk mendapatkan berbagai macam audio lainnya.

- Pengambilan Foto atau Video



Gambar 2.12 Penambahan Gambar atau Video Secara Langsung Pada Aplikasi KinemasterPro

Di beberapa langkah sebelumnya, kami telah menyarankan untuk mempersiapkan media-media yang ingin diedit. Tapi kalau Anda lebih senang improvisasi, foto dan video bisa ditambahkan secara "mendadak" dengan memotret atau merekam langsung dari aplikasi KineMaster. Caranya Tinggal klik saja simbol berbentuk *shutter* kamera yang terletak di tengah antara menu-menu lainnya, Lalu akan muncul dua menu berupa Camera untuk memotret foto serta *Camcorder* untuk merekam video. Pilih salah satu, rekam atau foto objek yang diinginkan, dan media tersebut akan otomatis masuk ke lembar proyek.

- Ekspor dan Bagikan



Gambar 2.13 Tampilan Simpan dan Gambar Pada Aplikasi *KinemasterPro*

Jika kamu sudah selesai melakukan pengeditan sesuai yang kamu mau, kini saatnya berada di tahap akhir dengan mengekspor dan membagi video tersebut ke *platform* seperti *YouTube* ataupun *WhatsApp*, *Facebook*, dan sebagainya

Caranya Pilihlah simbol ekspor pada pojok kanan atas, atau seperti yang ditunjukkan panah di gambar ini. Nah, di sini kamu bisa menentukan resolusi dan

laju bingkai. Pilihan resolusi yang tersedia adalah HD 720p, SD 540p, 480p, dan 360p. Sementara untuk laju bingkainya, kamu bisa memilih dari yang tertinggi 30 FPS hingga yang terendah 12 FPS.

Selain laju bingkai dan resolusi, kamu juga bisa mengatur besaran *bitrate*. Semakin tinggi *bitrate*, semakin jernih kualitasnya namun ukurannya pun jadi lebih besar. Pilihlah resolusi, laju bingkai dan *bitrate* sesuai keinginan dan tap simpan sebagai video

4. Konsep Pengembangan Media film

a. Pengertian film

Wibowo dalam Rizal (2014:63), “Film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya”. Sedangkan menurut UU no 33 tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa “Film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”.

b. Film pendek

Dancyger & Cooper (2005:5), “Film pendek adalah film yang dikemas dengan cerita singkat yang mempunyai durasi kurang dari 60 menit dengan keterbatasan konsep visualisasi, dana, karakterisasi dan dialog”. Film pendek merupakan primadona bagi para pembuat film independen. Selain dapat dibuat dengan biaya yang relatif lebih murah, film pendek juga memberikan ruang gerak

ekspresi yang lebih leluasa. Meski tidak sedikit juga pembuat film yang hanya menganggapnya sebagai sebuah batu loncatan menuju film cerita panjang. Film pendek Indonesia mulai muncul dikalangan pembuat film Indonesia sejak munculnya pendidikan sinematografi di IKJ (Institut Kesenian Jakarta). Perhatian para film-enthusiasts pada era 70-an dapat dikatakan cukup baik dalam membangun atmosfer positif bagi perkembangan film pendek di Jakarta.

Pada dasarnya film pendek bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang. Sebagai nilai sebuah media ekspresi, film pendek berbeda dengan film cerita panjang. Film pendek selalu termarginalisasi dari sudut penonton hal ini disebabkan oleh kurangnya media distribusi dan eksibisi yang pantas seperti yang didapatkan film cerita panjang secara umum. Mengenai cara penyampaiannya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya sangat bervariasi. Film pendek dapat saja dibuat dengan durasi 60 detik, yang terpenting adalah ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menarik adalah ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang baru tentang bentuk film pendek secara umum yang kemudian berhasil memberikan kontribusi bagi perkembangan sinema di Indonesia atau pun di dunia.

c. Film Sebagai Karya Sastra

Film merupakan salah satu jenis karya sastra yang berupa media *audio visual*. Klarer dalam Narudin (2017:9), “Film termasuk ke dalam jenis karya sastra karena segala macam mode presentasi film sesuai dengan fitur-fitur teks sastra dan dapat pula dijelaskan dalam kerangka tekstual”.

d. Fungsi Film Sebagai Media Pendidikan

Effendy dalam Rizal (2014:12), “Tujuan utama khalayak umum menonton film adalah untuk memperoleh hiburan”. Namun, selain itu di dalam film pun dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, atau bahkan persuasif. Hal ini sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979 yang mengatakan bahwa selain sebagai media hiburan, film dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk pembinaan generasi muda dalam membangun karakter.

e. Unsur Pembentuk Film

Film dan prosa merupakan dua buah karya sastra yang berada pada wahana yang berbeda, perbedaan wahana 2 karya sastra ini membuat mereka memiliki persamaan dan perbedaan. Film secara keluruhan terbagi menjadi dua unsur pokok yakni unsur naratif dan unsur sistematik, keberadaan dua unsur ini bersifat saling membantu dan melengkapi dalam mempresentasikan sebuah film secara keseluruhan.

Pratista (2008:10) film memiliki dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik yang saling melengkapi guna membentuk sebuah film.

1. Unsur Naratif
 - a. Ruang Ruang merupakan sebuah tempat bagi para pelaku cerita untuk bergerak dan berkreatifitas. Pada umumnya cerita dalam film memiliki latar yang nyata.
 - b. Waktu Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film, diantaranya adalah urutan waktu, durasi waktu dan frekuensi. Urutan waktu merupakan pola berjalannya waktu cerita sebuah film, sedangkan durasi waktu merupakan rentang waktu yang dimiliki oleh sebuah film untuk menampilkan sebuah cerita. Sedangkan frekuensi waktu merupakan munculnya kembali suatu adegan yang sama dalam waktu yang berbeda.
 - c. Pelaku Cerita terdiri dari karakter utama dan pendukung. Karakter utama biasanya memiliki peran protagonis, sedangkan karakter pendukung biasanya cenderung memiliki karakter antagonis.
 - d. Konflik Dalam film, konflik dapat dikatakan sebagai sebuah penghalang yang dihadapi tokoh protagonis dalam mencapai tujuannya. Konflik

seringkali terjadi karena tokoh protagonis memiliki tujuan yang berbeda dengan tokoh antagonis.

- e. Tujuan merupakan cita-cita atau harapan yang dimiliki oleh karakter utama. Tujuan sendiri dapat bersifat fisik dan nonfisik. Tujuan fisik merupakan tujuan yang nyata, sedangkan tujuan nonfisik merupakan tujuan yang bersifat abstrak.

2. Unsur Sinematik

Pratista (2008:12) unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam memproduksi sebuah film. Unsur tersebut terbagi menjadi empat elemen pokok, yaitu :

- a. *Mise en Scene* merupakan segala hal yang terletak di depan kamera untuk diambil gambarnya dalam pembuatan sebuah film. *Mise en scene* terbagi menjadi empat aspek utama, yaitu: latar, kostum, pencahayaan dan akting.
- b. Sinematografi adalah ilmu yang membahas mengenai teknik menangkap dan menggabungkan suatu gambar menjadi rangkaian gambar sehingga mampu menyampaikan sebuah ide dan cerita.
- c. Editing pada tahap produksi merupakan proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Definisi editing pada tahap pasca produksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shotnya.
- d. Secara umum fungsi suara adalah untuk menjaga kesinambungan gambar, memberikan informasi melalui dialog dan narasi, selain suara asli dari pemeran, ada juga suara tambahan yang disebut efek suara. Efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada didalam maupun diluar cerita film.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa film memang dibentuk oleh banyak unsur audio dan visual, Secara teori unsur-unsur audio visual dalam film dikategorikan ke dalam unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membuat sebuah film. Unsur naratif adalah materi atau bahan olahan, kalau dalam film yang dimaksud unsur naratif adalah penceritaannya, sementara yang dimaksud unsur sinematik adalah cara atau gaya seperti apa bahan olahan tersebut. Dalam film cerita unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film.

f. Jenis - Jenis Film (*genre film*)

Jenis film pada karya ini adalah film cerita legenda yang dibuat dengan cerita pendek dengan durasi yang singkat, dengan teknologi yang ada dan penulis menggunakan media aplikasi pengeditan audio visual dan gambar dengan *kinemaasterpro*. Adapapun jenis-jenis film terbagi menjadi 4 bagian yaitu film pendek, film berita, film dokumenter, film cartoon.

Mc Quail (1997:110), “kemudian jenis film ini dikembangkan tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas.”

Berdasarkan sifatnya film dapat dibagi sebagai berikut

1. Film cerita (Story film) Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukkan di gedung – gedung bioskop yang dimainkan oleh para bintang sinetron yang tenar. Film jenis ini diperuntukan untuk semua publik.
2. Film berita (News film) Adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (Newsvalue).
3. Film dokumenter pertama kali diciptakan oleh John Gierson yang mendefinisikan bahwa film dokumenter adalah “Karya cipta mengarah kenyataan (Creative treatment of actuality) yang merupakan kenyataan – kenyataan yang menginterpretasikan kenyataan. Titik fokus dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, bedanya dengan film berita adalah film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita atau news value.
4. Film cartoon dilansir Walt Disney adalah perusahaan kartun yang banyak menghasilkan berbagai macam film karton yang terkenal samapai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya sinematografi telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar – gambar yang mereka lukis dan lukisan itu menimbulkan hal–hal yang bersifat lucu.

5. Hikayat (cerita rakyat)

a. Pengertian Hikayat

Buku Siswa (2016:107), “Hikayat merupakan sebuah karya sastra yang termasuk ke dalam Melayu”. Sudjiman (2006:34) menyatakan bahwa “Hikayat adalah jenis cerita rekaan dalam sastra Melayu lama yang menggambarkan

keagungan dan kepahlawanan. Ada kalanya dengan makna cerita sejarahan atau riwayat hidup”.

Hikayat merupakan salah satu jenis folklor yang terdapat dalam khasanah kesusastraan Indonesia. Sebagai suatu jenis folklor, hikayat memiliki konvensi tersendiri, memiliki lapisan makna tersendiri sebagaimana yang dimiliki oleh sebuah folklor. Yus Rusyana dalam Pertiwi (2009:45) Hal ini seperti yang ditekankan menyatakan bahwa, “Folklor memiliki lapisan realitas tersendiri diantara yang lainnya, folklor tidak menggunakan hubungan sebab dan akibat, tetapi memiliki cara merasakan tempat dan waktu tersendiri serta mempertimbangkan sesuatu sebagai nyata atau tidak dengan cara tersendiri serta mempertimbangkan sesuatu sebagai nyata atau tidak dengan cara tersendiri”. Untuk itu, hikayat merupakan jenis folklor yang memiliki jenis identitas dan karakteristik semacam itu.

Hooykaas dalam Pertiwi (2009:46), “Hikayat adalah cerita roman dalam Bahasa Melayu”. Pertiwi (2009:46), “secara etimologis, kata “hikayat” diturunkan dari Bahasa Arab “hikayat” yang berarti “cerita”, “kisah”, “dongeng-dongeng”. Berasal dari bentuk kata kerja “Haka”, yang artinya menceritakan, mengatakan sesuatu kepada orang lain. dalam teks narasi, menggambarkan kepahlawanan atau riwayat hidup seseorang dalam sastra Melayu lama dan menonjolkan unsur penceritaan kemustahilan juga kesaktian tokoh-tokohnya.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hikayat merupakan salah satu karya sastra lama yang berbentuk prosa yang didalamnya

mengisahkan dari kehidupan dari keluarga istana, kaum bangsawan atau orang – orang ternama dengan segala kehebatan, kesaktian dan kepahlawananya.

b. Hikayat Raja Milo-ilo

Cerita hikayat raja milo-ilo merupakan cerita rakyat asal dari tanah karo Sumatera Utara yang lebih tepatnya disebut legenda atau cerita dari zaman dahulu kala yang bertalian peristiwa-peristiwa bersejarah. Raja milo-ilo merupakan sebuah nama pemberian orangtuanya, artinya pemuda tersebut bukan seseorang yang berpangkat ataupun punya jabatan raja. Cerita hikayat tersebut diperankan oleh beberapa pemain diantaranya yaitu terdiri dari raja milo-ilo, bibi, warga setempat, si bungsu, si tua, bunga eru, dan lain lain. Raja milo ilo adalah anak yang baik, santun, rajin, dan mempunyai sifat terpuji. Raja milo-ilo tinggal bersama paman dan bibinya karena kedua orangtuanya telah meninggal dunia, kesehariannya yaitu mengembalakan ternak milik pamannya dan mencari rumput untuk ternak peliharaan milik pamannya.

Raja milo-ilo dengan senang hati menuruti perintah bibinya untuk mencari garam dengan berjalan kaki menelusuri hutan yang semak belukar dan memasuki pemukiman desa warga setempat. Lemah, letih, lesuh ia lalui namun ia melakukannya dengan penuh keikhlasan hati. Karena sifatnya yang terpuji itu, paman dan bibinya berniat untuk menjodohkan kedua anaknya yaitu menjodohkan si bungsu namun gagal, lalu menjodohkannya dengan si tua namun tetap gagal juga untuk ia miliki. Namun pada saat ia sedang mencari garam yang diperintahkan bibi, di hutan ia bertemu dengan bunga eru, pada akhirnya raja milo-ilo menikah dengan bunga eru yang merupakan anak dari seorang ratu yang

tinggal disebuah istana kerajaan, ia pun akhirnya diangkat menjadi seorang raja sampai ia meninggal dunia.

c. Fungsi Hikayat

Fungsi Hikayat Seperti sastra lainnya, hikayat pun memiliki fungs-fungsi. Dalam Buku siswa (2015:142) dikemukakan bahwa, “Hikayat termasuk cerita rakyat yang perlu dilestarikan”. Cerita rakyat merupakan titipan budaya dari nenek moyang kepada generasi penerus bangsa. Setidaknya, ada tiga fungsi cerita rakyat yang mengharuskan kita tetap melestarikannya, diantaranya sebagai berikut. 1) sebagai sarana hiburan; 2) sebagai sarana pendidikan karena di dalamnya terkandung banyak nilai yang dapat diteladani dalam kehidupan; dan 3) sebagai sarana menunjukkan dan melestarikan budaya bangsa karena dari cerita rakyat dapat dikokohkan nilai sosial dan budaya suatu bangsa.

d. Karakteristik Hikayat

Karakteristik Hikayat selain memiliki fungsi, hikayat pun memiliki karakteristik. Dalam Buku siswa (2015:154), “Hikayat merupakan sebuah teks narasi yang berbeda dengan teks narasi lain”. Karakteristik hikayat adalah sebagai berikut. (1) terdapat kemustahilan dalam cerita; (2) kesaktian tokoh-tokohnya; (3) anonim; (4) istana sentris; dan (5) menggunakan alur berbingkai”.

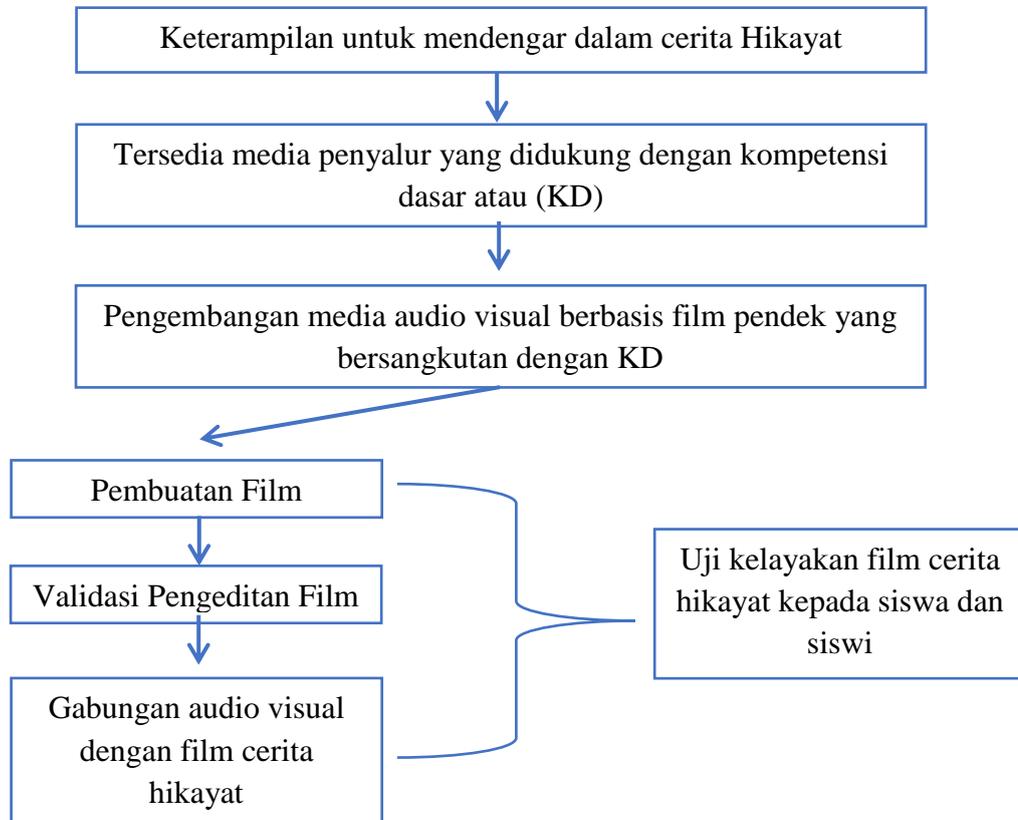
Artini dkk (2017:70) mengatakan bahwa karakteristik atau ciri-ciri hikayat sebagai berikut.

1. Bersifat statis Karena berkembang di dalam masyarakat, maka cerita ini pun bersifat statis dan tidak berubah meskipun dimakan zaman.
2. Bersifat komunal Seiring perkembangan zaman, hikayat pun bukan lagi menjadi milik istana, namun sudah menjadi milik umum.
3. Menggunakan Bahasa klise (arkais) Bahasa klise (arkais) yang diulang-ulang juga merupakan ciri hikayat. Oleh karena itu, jangan heran jika banyak terjadi perulangan di dalam hikayat. Pengulangan bisa dalam

- berbagai bentuk, pengulangan cerita, pengulangan keterangan, pengulangan nama, dan masih banyak lainnya.
4. Bersifat tradisional Hikayat bersikap tradisional karena berisi tentang berbagai tradisi yang berlaku di sebuah masyarakat atau merupakan gambaran tradisi masyarakat tertentu.
 5. Bersifat didaktis Ciri utama hikayat adalah bersifat mengajarkan atau didaktis. Sehingga hikayat berisi cerita yang mengandung banyak nilai-nilai di dalamnya.
 6. Menceritakan kisah universal manusia Hikayat menceritakan kisah universal manusia seperti peperangan antara yang baik dengan yang buruk, dan dimenangkan oleh yang baik.
 7. Hikayat dimulai dengan kata alikisah, sebermula, arkian, syahdan, hatta, dan tersebutlah.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik hikayat adalah sebuah cerita yang mengandung unsur cerita khayalan dengan tema kebangsawan, kekuatan, kesaktian, yang mengagungkan isi cerita hikayat tersebut.

D. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Pembelajaran cerita rakyat (hikayat) masih kurang efektif. Dalam proses belajar mengajar banyak dijumpai banyak kendala, diantaranya penyajian materi yang monoton dan terkesan membosankan. Hal ini dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi di kelas. Pembelajaran akan lebih efektif jika adanya suatu media yang mendukung pembelajaran tersebut, misalnya media pembelajaran yang menggunakan *audio visual* berbasis film pendek. Penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menyimak cerita rakyat yang berbasis film pendek. Dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih tertarik dan lebih memahami materi yang disampaikan. Media film pendek ini berisi kompetensi, materi, peran, profil, sifat, karakter yang sesungguhnya.

C. Penelitian Relevan

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Nama Penelitian dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Pius Danardana (2016)	Pengembangan Media Film Pendek Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Berdasarkan Kehidupan Siswa Kelas X Semester II SMA Pius Bakti Utama Purworejo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media film pendek yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek kelas X SMA Pius Bakti Utama Bayan Purworejo. Hasil yang dimaksud meliputi (1) penilaian ahli media sebesar 4,50; (2) penilaian ahli materi sebesar 3,2 dan hasil penilaian guru sebesar 4,11; dan (3) validasi lapangan yang diawali dengan uji kelompok kecil sebesar 3,26 dan uji kelompok besar sebesar 2,96

2	Ika Purnama Sari (2016)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis Flash Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Kelas X SMA Dikabupaten Jepara	<p>Hasil penelitian menunjukkan kebutuhan guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pembelajaran kompetensi dasar mendengarkan cerita rakyat. Hasil validasi terhadap uji ahli materi pengembangan media pembelajaran <i>audio visual</i> berbasis flash cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin dalam kategori baik. Uji ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran <i>audio visual</i> berbasis flash cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin menyarankan penggunaan jenis huruf yang lebih menarik. Kombinasi warna didominasi dengan warna yang lebih terang, dan penggunaan suara efek pada film. Video media pembelajaran <i>audio visual</i> berbasis flash cerita rakyat Rara Ayu Mas Semangkin tersebut dikemas dalam bentuk kepingan DVD.</p>
3	Engla Srinawati Sapamuti (2018)	Pengembangan Media Gambar <i>Audio Visual</i> dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak ditaman kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung	<p>Hasil penelitian ini adalah, dikembangkannya media gambar <i>audio visual</i> di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame dan dihasilkannya media gambar <i>audio visual</i> CD interaktif dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Sementara itu hasil penilaian produk dari data validator adalah 95,24% pada ahli materi, 92,36% pada ahli media, 90,42% pada ahli kecerdasan linguistik dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan respon guru di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame memperoleh persentase sebesar 79,36% pada uji coba skala kecil dengan kategori</p>

			“Layak” dan 84,18% pada uji coba skala luas dengan kategori “Sangat Layak”.
--	--	--	---