

*Pengembangan Film Pembelajaran Sosiologi  
Pada Kompetensi Mendeskripsikan Nilai dan Norma  
Yang Berlaku Dalam Masyarakat  
Untuk Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Singaraja*

I Made Leo Suandinatha<sup>1</sup>, I Ketut Resika Arthana<sup>2</sup>,  
I Made Agus Wirawan<sup>3</sup>  
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Bali

E-mail: eyowjerk@gmail.com<sup>1</sup>, resika\_arthana@gmail.com<sup>2</sup>, imade.aguswirawan@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak – Film Pembelajaran Sosiologi Pada Kompetensi Mendeskripsikan Nilai Dan Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas X DI SMA Negeri 2 Singaraja** dibuat berdasarkan keadaan belajar siswa yang kurang. Hal itu diketahui melalui wawancara antar guru mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Singaraja dengan peneliti. Film ini merupakan sebuah media yang akan digunakan sebagai pendukung proses belajar mengajar di kelas. Film ini menayangkan beberapa adegan sesuai dengan indikator yang ada pada materi nilai dan norma. Namun adegan pelanggaran nilai dan norma yang lebih dominan di dalam film ini.

Film pembelajaran sosiologi ini menggunakan model pengembangan ADDIE dalam pembuatannya. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ADDIE terdiri dari 5 bagian yaitu 1) Analyze

(Analisis), 2) Design (Desain), 3) Develop (Pengembangan), 4) Implement (Implementasi), 5) Evaluate (Evaluasi).

Setelah mengadakan penilaian dengan menggunakan angket, maka film pembelajaran sosiologi ini mendapat respon positif. Hasil uji dari ahli materi film pembelajaran sosiologi ini memperoleh persentase 95,4%, dari ahli media 1 memperoleh 91,1%, ahli media 2 memperoleh 95,6%, ahli media 3 memperoleh 80% dan dari respon siswa memperoleh 94%. Sehingga rata-rata yang diperoleh sebesar 91,6% dengan predikat sangat baik dan keterangan tidak perlu direvisi.

Hasil akhir dari film pembelajaran sosiologi ini berupa DVD. Film pembelajaran sosiologi ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas. Selain itu film pembelajaran sosiologi ini menjadi sebuah pedoman untuk tenaga pendidik mata agar memikirkan sebuah media yang unik yang menjadikan pendukung proses belajar di kelas. Sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

**Kata kunci :** Film, Media pembelajaran, sosiologi, ADDIE

**Abstract - Sociology Learning Film in competency to describe value and norm which are applicable in Society for ten grade class of SMA Negeri 2 Singaraja. It was made based circumstances of the students less. It was known through interviews between sociology's teachers at SMAN 2 Singaraja and the researcher. This film is a medium that will be used to support the teaching and learning process in the classroom. The film showed several scenes base on the indicators of material on values and norms. However, the violation scene of values and norms is more dominant in this movie.**

**In Making the Sociology Learning Film, the researcher used ADDIE development model. ADDIE development model was a model that was grounded in instructional design approach that was effective and efficient systems as well as an interactive process that was the result of the evaluation of each phase can bring development to the next phase of learning. The end result is a product of an initial phase for the next phase. ADDIE Model consists of five parts, namely: 1) Analyze (Analysis), 2) Design (Design), 3) Develop (Development), 4) Implement (Implementation), 5) Evaluate (Evaluation).**

**After conducted an assessment using a questionnaire, the sociology of learning this movie got a positive response. The results of the test of expert sociological learning film material got the percentage of 95.4%, from one media expert gained 91.1%, a gain of 95.6% 2 media, media experts and 3 receive 80% of students gained 91% response. So that the average of 91.6% obtained with**

**the title very well and did not need to be revised description.**

**The final result of this sociology learning film was DVD. Sociology learning film is expected to help the learning process in the classroom. In addition, the film has become a guide sociological of study for educators in order to think of a unique medium that makes supporting in learning in the classroom. So the learning objectives can be achieved.**

**Keyword : Film, Instructional media, Sociology, ADDIE.**

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang ditransfer dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian<sup>[1]</sup>. pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem.

Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Dengan demikian media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Melihat perkembangan jaman yang semakin berkembang, pemanfaatan tekhologi informasi dalam dunia pendidikan mutlak diperlukan guna meningkatkan kompetensi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu tenaga pendidik harus mampu mempersiapkan materi pembelajaran

dengan sebaik mungkin agar mudah dicerna oleh peserta didiknya.

Dengan demikian media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA Negeri 2 Singaraja, minat siswa untuk belajar sosiologi masih kurang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor daya pikir siswa yang kurang. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran tersebut.

Melihat kondisi peserta didik seperti itu maka, peneliti mengembangkan sebuah Pengembangan Film Pembelajaran Sosiologi pada Kompetensi Mendiskripsikan Nilai dan Norma yang Berlaku dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Singaraja. Sehingga pembelajaran dapat terbantu dan berjalan dengan lancar

## II. KAJIAN TEORI

### A. Sosiologi

Kata sosiologi berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata *Socius* dan *Logos*. *Socius* berarti teman dan *Logos* berarti berbicara, mengajar, atau ilmu. Sehingga secara etimologi, sosiologi berarti ilmu tentang teman. Pengertian teman dalam hal ini mempunyai lingkup yang lebih luas daripada teman dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum sosiologi adalah ilmu yang mengkaji interaksi manusia dengan manusia lain dalam kelompok beserta produk-produk yang dihasilkan dari interaksi tersebut yang berupa nilai, norma, dan kebiasaan-kebiasaan yang dianut oleh kelompok atau masyarakat terkait.

### B. Nilai

Nilai sosial merupakan sebuah konsep abstrak dalam diri manusia mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk, indah atau tidak indah, dan Benar atau salah. Diperlukan suatu proses menimbang untuk menentukan sesuatu dikatakan baik

atau buruk, pantas atau tidak pantas. Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dianut masyarakat.

### C. Norma

Norma sosial merupakan kebiasaan umum yang menjadi patokan perilaku dalam suatu kelompok masyarakat dan batasan wilayah tertentu. Norma menyangkut perilaku-prilaku sosial yang pantas dilakukan dalam menjalani interaksi sosialnya. Keberadaan norma dalam masyarakat bersifat memaksa individu atau suatu kelompok agar bertindak sesuai dengan aturan sosial yang telah terbentuk. Pelanggaran terhadap norma atau tidak bertingkah laku sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam norma akan memperoleh hukuman.

### D. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan<sup>[5]</sup>. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu Benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses

belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal<sup>[5]</sup>.

#### E. Film

Film merupakan sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat<sup>[2]</sup>. Atau cerita singkat yang ditampilkan dalam Bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik editing, dan skenario yang ada sehingga membuat penonton terpesona. Film adalah gambar hidup, juga sering disebut *movie*. Film secara kolektif sering disebut sinema.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Perancangan Film

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Model ADDIE sangat tepat digunakan dalam melakukan penelitian pengembangan ini. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan menganut teori model desain sistem instruksional karena model ini merupakan model yang bersifat sistematis<sup>[3]</sup>.

#### B. Analysis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*)<sup>[4]</sup>. Dalam hal ini, peneliti menganalisis seberapa kebutuhan yang akan dibutuhkan oleh peserta didik yang akan dituangkan kedalam film ini. Sehingga dalam produksi film lebih mudah untuk mengambil suatu nilai.

#### C. Design

Tahapan desain merupakan tahapan yang paling penting. Karena pada tahapan ini akan dibuat sebuah rancangan atau perencanaan apa yang akan dihasilkan. Dalam hal ini penulis melakukan perancangan yaitu sebagai berikut.

##### 1. Ide Cerita

Ide cerita adalah hal yang paling utama untuk membangun atau mengembangkan sebuah produk. Dalam hal ini, ide cerita dari Film Pembelajaran Sosiologi Pada Kompetensi Mendiskripsikan Nilai Dan Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Singaraja adalah dari kondisi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Singaraja dalam mata pelajaran sosiologi sangat kurang. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik. Sehingga siswa merasa bosan untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

##### 2. Identifikasi Pemeran

Identifikasi pemeran dalam film pembelajaran ini merupakan penjelasan dari masing-masing pemeran film. Mulai dari pemeran pelanggar peraturan, pemeran penaat peraturan, dan peran figuran

##### 3. Memilih peran sesuai karakter

Sebelum melakukan perekaman (*shooting*) terlebih dahulu perlu diadakan pemilihan pemeran yang disesuaikan dengan karakter dicerita. Pemeran yang sesuai dengan karakter akan sangat berpengaruh pada keberhasilan produksi film.

#### 4. Menetapkan lokasi dan latar yang akan digunakan

Dalam menetapkan lokasi dan latar dari film yang dibuat maka harus disesuaikan dengan cerita atau naskah yang dibuat. Kesesuaian lokasi dan latar dalam pembuatan film sangat berpengaruh pada keberhasilan produksi.

#### 5. Pembuatan *storyboard*

*Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita. Salah satu tahapan penting dalam produksi film adalah membuat *storyboard*, setelah sutradara dan pengarah fotografi membahas sebuah adegan mereka kemudian bertemu dengan artis *storyboard* untuk menterjemahkan gagasan mereka dalam gambar.

#### D. *Development*

Dalam pembuatan Film Pembelajaran Sosiologi Pada Kompetensi Mendiskripsikan Nilai Dan Norma Yang Berlaku Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Singaraja terdiri dari dua langkah yaitu produksi dan pasca produksi.

##### 1. Produksi

Pada tahap produksi, seluruh ide cerita, pemeran yang sudah terpilih akan diimplementasikan. proses yang dalam kata lain bisa disebut dengan *shooting* (pengambilan gambar) ini dipimpin oleh seorang sutradara, orang yang paling bertanggung jawab dalam proses ini.

##### 2. Pra Produksi

Ketika proses produksi selesai, tahap selanjutnya yaitu pasca produksi. Pada pasca produksi adalah tahap memanipulasi atau mengubah dari hasil produksi. Dalam pasca produksi adalah melakukan proses

pemotongan, pemberian efek maupun transisi dalam film.

#### E. *Implementation*

Setelah film selesai dibuat maka tahapan selanjutnya yaitu tahap implementasi. Implementasi merupakan tahapan uji coba dari film yang dibuat. Dalam hal ini, peneliti mengujicobakan film di SMA Negeri 2 Singaraja di kelas X pda mata pelajaran sosiologi.

#### F. *Evaluation*

Dalam tahap evaluasi terdapat dua bagian yaitu tahap formatif dan tahap sumatif. Evaluasi formatif ada disetiap tahapan ADDIE yaitu masukan dari ahli media untuk produk yang akan dihasilkan sebelum produk tersebut diimplementasikan. Sedangkan tahap sumatif yaitu test yang dirancang untuk domain yang terkait kriteria tertentu dan memberikan peluang umpan balik dari pengguna. Dalam analisis, tahap formatif ditunjukkan oleh guru ketika memberikan masukan tentang materi pembelajaran yang akan dimuat di dalam film pembelajaran sosiologi ini. Kemudian dari desain, tahap formatif ditunjukkan oleh dosen ketika memberikan masukan terhadap alur cerita film pembelajaran sosiologi, pemilihan tokoh yang tepat untuk film pembelajaran sosiologi dan pada pengembangan peneliti mengujicobakan terhadap guru sebagai ahli materi dan ahli media terhadap film yang dikembangkan untuk mendapatkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan evaluasi sumatif dalam hal ini yaitu peneliti melihat respon peserta didik terhadap film pembelajaran yang telah diimplementasikan dalam pembelajaran sosiologi di kelas X SMA Negeri 2 Singaraja.

#### IV. PENGEMBANGAN IMPELEMTASI DAN PENGUJIAN

##### A. Implementasi Film Pembelajaran Sosiologi

Pada tahap implementasi akan dipaparkan beberapa hal yang berkaitan dengan implementasi Film Pembelajaran Sosiologi ini, yaitu Implementasi Produksi,

Implementasi Pasca Produksi, dan Implementasi Pra Produksi.

#### 1. Implementasi Produksi

Pada tahap implementasi produksi menggunakan perangkat keras yaitu Camera Nikon D3100. Dalam kegiatan produksi dilakukan proses perekaman/*shooting* film.

##### a) Shooting Pertama

Dilakukan kegiatan shooting dari awal cerita yaitu ketika koming yang masih duduk di bangku kelas 6 SD bergegas menuju ke sekolah untuk mengikuti upacara bendera setiap hari senin. Selesai upacara bendera seluruh siswa memasuki kelas masing-masing untuk mengadakan persembahyangan di dalam kelas. Pada saat sembahyang, koming diganggu oleh teman duduknya dan secara langsung di tegor oleh siswa yang kebetulan tidak sembahyang karena cunctaka. Siswa tersebut melaporkan kepada guru terkait perilaku yang dilakukan oleh Deo. Guru "Deo, Kamu tidak boleh seperti itu. Kalau ada orang sembahyang, kamu harus hormati mereka, walaupun kamu tidak seagama dengan kamu. Mengerti Deo ? ". Deo "Mengerti Pak"

Hal yang kedua dilakukannya yaitu menyontek pada saat guru mengadakan ulangan harian. Karena tidak pernah belajar, ia mendapat nilai 10. Guru " Deo, kamu harus rajin-rajin belajarnya, jangan sampai nilaimu terus-terusan jelek. Mengerti Deo ? ". Deo "Mengerti pak"

##### b) Shooting Kedua

Dilakukan kegiatan shooting yang ke-2 yaitu dari adegan saat pulang sekolah koming ditodong oleh kadek yang pada saat itu masih duduk di bangku SMP. Saat Kadek berjalan di gang, pada saat yang bersamaan, koming juga baru pulang sekolah. Kadek memaksa Koming untuk memberika uang jajan kepada dirinya. Koming menolak terus dan akhirnya Kadek mendapatkan uang lima ribu rupiah di saku celana Koming. Ketika mendapat uang dari Koming, Kadek langsung pergi begitu saja.

##### c) Shooting Ketiga

Dilakukan kegiatan shooting yang ke-3 yaitu shooting adegan ketika Kadek beranjak dewasa dan pergi merantau ke singlaraja. Ketika hendak menaiki bemo, Kadek dengan santai merokok dikerumunan penumpang bemo lainnya. Ketika sampai di terminal Kadek pergi begitu saja meninggalkan bemo. Supir bemo " Diiik....". Kadek "Apa Pak ?". Supir bemo "Ya bayar ". Kadek bergegas mengambil uang di dompetnya dan melemparkan uang ke arah sopir bemo.

Pada hari yang sama dilanjutkan dengan Shooting adegan ketika Kadek dan Gusdek mencuri mangga di kebun tetangga. Sambil berjalan menuju tempat yang mereka inginkan, tiba-tiba mereka melihat banyak buah mangga di kebun tetangga. Dengan berhati-hati mereka menuju ke pohon mangga tersebut dan tanpa rasa ragu, Gusdek naik ke pohon mangga. Belum sempat untuk memetik mangga, pemilik kebun langsung datang. Pemilik kebun "Wooee gus, apa yang kalian lakukan disana ? ". Gusdek yang masih berada di pohon mangga akhirnya melompat hingga berujung jatuh. Kemudian mereka berlari terburu-buru hingga ke sawah-sawah.

##### d) Shooting Keempat

Dilakukan kegiatan shooting yang ke-4 dengan adegan ketika Kadek dan Gusdek minum-minuman keras di rumah kost. Gusdek Menghubungi Koming agar ikut berpesta minuman keras bersama mereka. Dengan kata-kata yang menghina dan kasar. Kadek memaksa Koming untuk datang. Bersela beberapa menit kemudian, Koming datang dengan sepeda motornya. Koming "Om Swastiastu". Gusdek "Persetan Kamu, ayo sini bareng kami di sini". Ketika disodori minuman keras, Komng langsung menolaknya. Pada saat yang bersamaan, tidak sengaja koming menyentuh pundak gusdek. Gusdek "Jangan sentuh-sentuh ming, sakit". Koming "sakit karena apa dek ?". Gusdek "Jatuh aku kemarin mencuri mangga sama Kadek". Koming "mencuri mangga kamu dek, kenapa tidak beli saja atau cari di

rumahku dek”. Gusdek “Mencuri itu lebih asik dek, dari pada aku beli banyak keluar duit”. Koming “Mencuri itu dilarang oleh agama dek, itu melanggar norma agama dek”. Gusdek “Kamu seperti kakekku aja ming, ayo minum dulu ini”. Koming “tidak dek, aku tidak minum-minuman seperti itu, mending aku pergi ke desa ikut ngayah di desa”

e) Shooting Kelima

Dilakukan kegiatan shooting yang ke-5 dengan adegan berjudi di rumah kost. Setelah Gusdek dan Kadek berpesta minuman keras, sore harinya mereka melanjutkan perilaku yang buruknya dengan bermain judi bersama anak-anak rantauan. Pada saat yang bersamaan, Pak kelihan tidak sengaja melintas di depan rumah kost tersebut. Pak kelihan “Om Swastiastu”. Gusdek dan anak lainnya langsung membubarkan permainan judi dan berlari. Ketika Kadek hendak menuju kamarnya, pak kelihan meminta keterangan terkait perbuatannya. Pak kelihan “Sedang apa tadi gus?”. Kadek “kita hanya kumpul-kumpul saja pak”. Pak kelihan “Kumpul-kumpul kok pakai uang pakai kartu ?, kamu anak mana ? kamu mahasiswa?”. Kadek “iya pak saya anak kost, saya mahasiswa pak”. Pak kelihan “Mahasiswa seperti ini perlakuannya, perkataan kamu juga tidak sopan. Tidak boleh kamu seperti itu dik, dimanapun kamu tinggal tidak boleh melakukan hal seperti ini”. Kadek “Apa salah saya pak, itu juga uang saya”. Pak Kelihan “Ya nanti dijelaskan di kantor desa. Sekarang ikut saya ke kantor desa”. Kadek “tidak mau saya pak”. Pak kelihan “Ya ikut saya ke kantor desa”.

f) Shooting Keenam

Dilakukan kegiatan shooting ke-6 dengan adegan ketika Gusdek dan Kadek meluyuran pada saat hari raya kuningan. Pagi itu Gusdek datang menemui Kadek untuk berjalan-jalan ke bedugul untuk senang-senang. Sebelum mereka melanjutkan perjalanan, mereka singgah di warung untuk membeli makanan. Gusdek “Gek Gek jangan

tutup dulu”. Putu “Mau Beli apa bli, putu mau tutup?”. Gusdek “Belum malam kok sudah tutup?”. Putu “Iya bli sekarang hari raya kuningan, mau sembahyang bli. Bli kok tidak sembahyang?”. Gusdek “besok-besok saja sembahyang, masih banyak ada hari raya kuningan”. Tidak peduli dengan apa yang dibilang oleh Putu, Kadek dan Gusdek membayar makanan yang ia beli dengan cara melemparkan uang ke arah Putu dan mereka bergegas melanjutkan perjalanan.

Ditengah perjalanan, tiba-tiba motor yang dikendarai oleh Gusdek oleng dan akhirnya mereka terjatuh.

g) Shooting Ketujuh

Dilakukan kegiatan shooting ke-7. Ketika Koming sedang menyapu di halaman rumahnya, tiba-tiba Gusdek dan Kadek datang bertamu ke rumah Koming. Koming “ada apa ini gusdek dan kadek, kok tumben datang kerumahku?”. Gusdek “kami kesini sebenarnya ingin meminta maaf sama kamu ming atas semua perilaku kita selama ini ke kamu, kami minta maaf ming”. Pada saat bersamaan, pak kelihan datang bertamu ke rumah koming. Pak kelihan “Om Swastiastu”. Koming, Gusdek, Kadek “Om Swastiastu Pak Kelihan”. Pak kelihan “Loo, ini bukannya anak rantauan yang waktu itu saya tegor ya?”. Kadek “iya pak, saya minta maaf pak atas kelakuan saya selama ini”. Pak Kelihan “Iya saya maafkan kalian. Saya ingatkan kembali pada kalian, Kadek Gusdek dimanapun kalian berada, kalian harus mematuhi aturan yang ada, tidak boleh seenanya berbuat sesuatu”. Gusdek “ya saya minta maaf pak, saya sudah salah, saya banyak melanggar peraturan”. Dengan rasa penyesalan Kadek dan Gusdek mau mendengarkan apa yang dikatakan oleh pak kelihan

2. Implementasi Pasca Produksi

Pada tahap implementasi pasca produksi menggunakan perangkat lunak Pinnacle Studio 12.

- a) Pemotongan video dengan aplikasi Pinnacle Studio 12

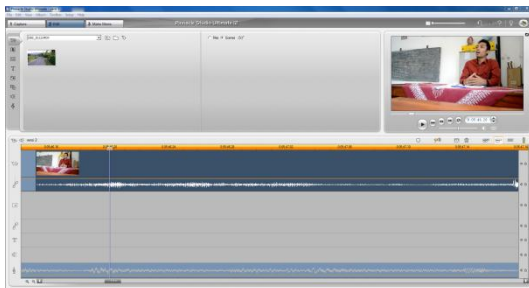
Hal yang pertama dilakukan ketika mengolah hasil produksi adalah melakukan pemotongan hasil dari produksi. Hal ini bertujuan untuk memotong adegan yang tidak diinginkan dalam video. Adapun tampilan saat proses pemotongan video dalam pinnacle studio 12 pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemotongan video dengan aplikasi Pinnacle Studio 12

- b) Mengolah Suara Video dengan aplikasi Pinnacle Studio 12

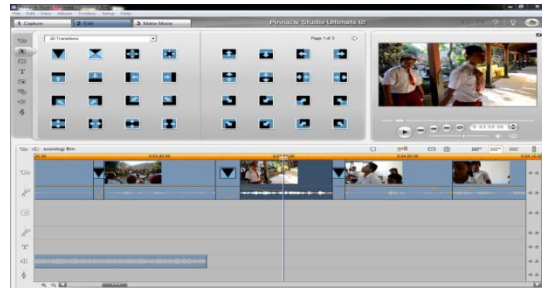
Pada saat produksi tidak menutup kemungkinan terjadi perekaman suara yang tidak diinginkan. Untuk itu suara-suara tersebut akan diolah baik itu di hlangkan atau diseyapkan dengan aplikasi pinnacle studio 12 atau dengan adobe audition CS6. Pada Gambar 2. berikut ini adalah proses saat mengolah suara dalam aplikasi Pinnacle Studio 12



Gambar 2. Mengolah Suara Video dengan aplikasi Pinnacle Studio 12

- c) Penambah Efek Transisi dengan Pinnacle Studio 12

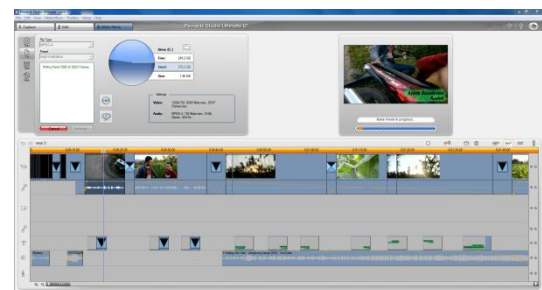
Transisi sangat penting dalam proses pergantian dari video 1 ke video selanjutnya. Adapun proses pengisian transisi dalam film pembelajaran ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Mengisi Efek Transisi dengan Pinnacle Studio 12

- d) Proses Render Video dalam Pinnacle Studio 12

Setelah proses editing selesai dilakukan, langkha terakhir untuk menghasilkan sebuah film pembelajaran yaitu dengan melakukan proses render dengan aplikasi Pinnacle Studio 12. Berikut adalah proses render film pembelajaran dengan aplikasi Pinnacle Studio 12 dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses Render Video dalam Pinnacle Studio 12

### 3. Implementasi Pra Produksi

Pada tahap implementasi pra produksi akan dipaparkan mengenai Spesifikasi Perangkat Lunak, Spesifikasi Perangkat keras, implementasi lingkungan *shooting* ,



implementasi tokoh, implementasi gambar pendukung, dan implementasi storyboard.

#### B. Hasil Angket Film Pembelajaran Sosiologi

Berdasarkan Rumus, rerata persentase yang diperoleh untuk uji lapangan yang dilakukan 32 siswa kelas X diperoleh skor 91%. Selanjutnya rerata persentase tersebut bila dikonversikan ke dalam tabel konversi berada dalam kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing responden. Detail Hasil Angket Uji Ahli Materi, Detail Hasil Angket Uji Ahli Media 1, Detail Hasil Angket Uji Ahli Media 2, Detail Hasil Angket Uji Ahli Media 3, Detail Hasil Angket Uji Lapangan dapat disimpulkan bawa rerata persentase keseluruhan adalah 00%. Selanjutnya rerata persentase tersebut bila dikonversikan ke dalam tabel konversi berada dalam kualifikasi sangat baik.

### V. SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan setelah menyelesaikan film pembelajaran sosiologi pada kompetensi mendeskripsikan nilai dan norma dalam masyarakat untuk siswa kelas X di SMA Negeri 2 Singaraja ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembuatan film Pengembangan Film Pembelajaran Sosiologi Pada Kompetensi Mendeskripsikan Nilai dan Norma yang Berlaku Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Singaraja menggunakan metode penelitian ADDIE. Film pembelajaran sosiologi ini merupakan film dibuat berdasarkan kondisi belajar siswa yang masih kurang sehingga film pembelajaran ini ditujukan sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar di kelas X SMA Negeri 2 Singaraja sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Dalam

film pembelajaran sosiologi ini tersebar 7 indikator. Untuk mendapatkan hasil yang valid terhadap kelayakan film pembelajaran sosiologi ini, peneliti menyebarkan angket masing-masing kepada guru mata pelajaran sebagai ahli media, kepada 3 dosen dilingkungan jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

2. Dalam proses pembuatan film pembelajaran menggunakan software pinnacle studio 12 digunakan untuk menyambungkan, mengedit dan render video, windows media player digunakan untuk melihat hasil rendering.
3. Berdasarkan angket penilaian dari ahli materi, ahli media dan responden media film maka diperoleh hasil, uji materi mendapat nilai presentase sebesar 97,8% jika dikonversi media mendapat kategori baik dan tidak perlu direvisi, dari uji ahli media I memperoleh presentase sebesar 91,1%, uji ahli media II memperoleh presentase sebesar 95,6%, dan uji ahli III memperoleh presentase sebesar 80%. Maka rata-rata presentase yang diperoleh adalah 91,6% dengan kriteria amat baik. Begitu pula film pembelajaran ini sudah mampu dikatakan sangat baik. Hal itu dibuktikan dengan perolehan persentase dari responden sebesar 91%.

#### B. Saran

1. Untuk pengembang selanjutnya terkait film pembelajaran sosiologi disarankan dalam pembuatan naskah atau dialog lebih jelas, ditekankan terhadap indikator yang akan digunakan dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna terutama kepada siswa.
2. Dalam mengadakan *shooting* disarankan memakai kamera lebih dari 1 guna memperoleh hasil dari berbagai sudut dan disarankan untuk menggunakan *tripod* guna memperoleh hasil yang lebih maksimal.
3. Dalam mengadakan *shooting* disarankan suara dari pemeran film agar jelas dan keras. Sehingga

- diperlukan alat bantu untuk memperoleh suara yang maksimal.
4. Dalam proses editing hasil *shooting* agar memperhatikan ketika menyambungkan frame 1 dengan *frame* yang lain guna hasil yang diperoleh lebih maksimal.
  5. *Hardware* yang digunakan disarankan memiliki spesifikasi yang tinggi baik itu dari segi grafik maupun prosesor agar proses editing dan rendering berjalan dengan lancar

#### REFERENSI

- [1] Muhamad,Risal.2012. “Pengertian Pendidikan”. <http://www.artikelbagus.com/2012/11/pengertian-pendidikan.html> (diakses tanggal 5 februari 2014)
- [2] Undang-Undang Replublik Indonesia No. 33 Tahun 2008 tentang Perfilman.2008.Jakarta
- [3] Diana.Ariani.2012. “ADDIE dalam Pengembangan E-learning”. <http://morethanlearning.com/home/dianaariani/2012/10/28/134/> (diakses tanggal 4 april 2014)
- [4] Kertiasih, Ni Ketut. 2009. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Gerakan Dasar Tari Bali”. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=22608&val=1363> (diakses tanggal 20 Maret 2014)
- [5] Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.