

Pengembangan Film Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas X pada Kompetensi Memberikan Kritik terhadap Informasi dari Media Cetak dan atau Elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula Tahun Ajaran 2013/2014

I Ketut Dedi Kusuma Rena¹, I Gede Mahendra Darmawiguna², I Made Gede Sunarya³
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

E-mail: dedirena@gmail.com¹, igd.mahendra.d@gmail.com², imadegedesunarya@gmail.com³

Abstrak—Pengembangan Film Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas X pada Kompetensi Memberikan Kritik terhadap Informasi dari Media Cetak dan atau Elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula Tahun Ajaran 2013/2014 merupakan sebuah film edukasi, dimana di dalamnya terkandung materi pembelajaran bahasa Indonesia yang bisa diambil oleh penonton khususnya siswa kelas X. Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengimplementasikan rancangan, serta mengetahui respon siswa terhadap Film Pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam pembuatan film pembelajaran ini, metode penelitian atau perancangan film pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini menjelaskan tentang tahap-tahapan pembuatan film pembelajaran dari awal sampai selesai. Model pengembangan ADDIE terbagi menjadi 5 (lima) tahapan utama yaitu 1) *Analyze* (kebutuhan fungsional dan non fungsional), 2) *Design* (ide cerita (penulisan naskah, *casting*, lokasi dan latar, jadwal pengerjaan, *storyboard*)), 3) *Development* (Produksi (*shooting*, musik/audio production), 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.

Hasil akhir berupa film pembelajaran berformat DVD. Film ini diharapkan bisa memberikan tontonan yang menarik dan mendidik bagi penonton khususnya peserta didik kelas X.

Kata kunci : Film, Bahasa Indonesia, Model ADDIE

Abstarct—*Development of Learning Indonesian Film Grade X on Giving Criticism of Competence of Information from print and or electronic media in SMA 1 Tejakula 2013/2014 Academic year is an educational movie, which has in it the Indonesian language learning materials that can be taken by the audience graders in particular X. This research is aimed at designing, implementing design, and Knowing students' response to learning film developed.*

In this learning film making, using ADDIE development model. ADDIE development model describes stages of learning Indonesian film making from start to finish. ADDIE development model is divided into 5 (five) main stages: 1) Analysis (functional and non-functional requirements), 2) Design (story idea (script writing, casting, location and background, work schedules, storyboards)), 3) Development (production (shooting, music/audio production), 4) Implementation, 5) Evaluation.

The result is learning film format DVD. The film is expected to provide an exciting spectacle for the audience and educating students in particular class X.

Keywords : *Film, Indonesian Language, ADDIE Models.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada percepatan penyebaran dan akses informasi. Dunia pendidikan sebagai bagian dari pengguna informasi harus melakukan penyesuaian dengan arus informasi yang membanjir. Penyesuaian atau update informasi sangat berguna dalam pengembangan pendidikan, termasuk media pembelajaran di dalamnya.

Penggunaan bahasa Indonesia belakangan ini sudah mulai terjadi degradasi rendahnya kemampuan berbahasa Indonesia akan sangat berdampak pada rendahnya kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Guru-guru sekarang dan akan datang seharusnya berada pada minimal tingkatan madya skor 465-592 agar dapat berdampak pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan dan mampu meningkatkan nilai UN bahasa Indonesia yang akan datang, sekaligus mengefektifkan proses pembelajaran yang ada. [1]

Sebuah kritikan merupakan sesuatu yang sangat berharga dan mempunyai tujuan yang baik. Bila bisa diterima dengan lapang dada, kita akan mampu mengoreksi kekeliruan yang terjadi dan membuat perbaikan. Bila tidak, yang terjadi hanya rasa tidak nyaman dan rasa gagal melakukan tugas. Sebaliknya, memberi kritik dianggap lebih mudah karena kita hanya menyampaikan apa yang tidak berkenan dari sisi kita. Padahal sebenarnya tidak juga. Memberi ataupun menerima kritikan sama-sama membutuhkan strategi dan kebijaksanaan. Kritikan juga seharusnya dilontarkan dengan tujuan agar penerima kritik menjadi lebih baik lagi. [2]

Selaras dengan tuntutan kompetensi yang harus dimiliki guru (kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesi), pengembangan bahan ajar (materi pembelajaran) dan media merupakan salah satu kewajiban yang diemban guru untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki, pada gilirannya dapat meningkatkan eksistensinya sebagai guru yang professional. Media ajar yang berkembang sekarang begitu drastis seiring dengan perkembangan teknologi. Banyak Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yakni menggunakan media kartun, video, film yang mendapatkan respon yang baik dalam proses pembelajaran. [3]

Menyikapi permasalahan yang ada untuk membantu memberikan nilai kependidikan, memahami materi pembelajaran dengan efektif dan efisien untuk siswa, serta membantu

mempermudah guru dalam proses pembelajaran akan dikembangkan film pembelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi memberikan kritik terhadap informasi dari media cetak dan atau elektronik akan digunakan sebagai materi pokok yang akan diangkat dalam film pembelajaran bahasa Indonesia yang akan dikembangkan untuk bisa memberikan gambaran tentang memberikan kritik yang baik dan benar terhadap media informasi baik media cetak dan atau elektronik.

II. KAJIAN TEORI

A. Arti Kata Film

Secara harfiah, film (sinema) adalah cinematographie yang berasal dari kata cinema (gerak), tho atau phytos (cahaya), dan graphie atau grhap (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut kamera. Film sebagai karya seni sering diartikan hasil cipta karya seni yang memiliki kelengkapan dari beberapa unsur seni untuk memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual. Dalam hal ini unsur seni yang terdapat dan menunjang sebuah karya film adalah: seni rupa, seni fotografi, seni arsitektur, seni tari, seni puisi sastra, seni teater, seni musik. Kemudian ditambah lagi dengan seni pantoman dan novel. Kesemuanya merupakan pemahaman dari sebuah karya film yang terpadu dan biasa kita lihat. [4]

B. Unsur-unsur dalam Film

Film merupakan hasil karya bersama atau hasil kerja kolektif. Dengan kata lain, proses pembuatan film pasti melibatkan kerja sejumlah unsur atau profesi. Unsur-unsur yang dominan di dalam proses pembuatan film antara lain: produser, sutradara, penulis skenario, penata kamera (kameramen), penata artistik, penata musik, editor, pengisi dan penata suara, aktor-aktris (bintang film).

C. Ikhtisar Sejarah Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia lahir pada tanggal 28 Oktober 1982. Pada saat itu, para pemuda dari berbagai pelosok Nusantara berkumpul dalam Kerapatan Pemuda dan berikrar (1) bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia, (2) berbangsa yang satu, bangsa Indonesia, dan (3) menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia. Ikrar para pemuda ini dikenal dengan nama Sumpah Pemuda. Unsur yang ketiga dari Sumpah Pemuda

merupakan pernyataan tekad bahwa bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Pada tahun 1928 itulah bahasa Indonesia dikukuhkan kedudukannya sebagai bahasa nasional.

Perkembangan bahasa Melayu di wilayah Nusantara mempengaruhi dan mendorong tumbuhnya rasa persaudaraan dan persatuan bangsa Indonesia. Komunikasi antarperkumpulan yang bangkit pada masa itu menggunakan bahasa Melayu. Para pemuda Indonesia yang tergabung dalam perkumpulan pergerakan secara sadar mengangkat bahasa Melayu menjadi bahasa Indonesia, yang menjadi bahasa persatuan untuk seluruh bangsa Indonesia (Sumpah Pemuda, 28 Oktober 1928).

D. Definisi Silabus

Silabus merupakan salah satu pedoman kurikulum yang berisi matapelajaran secara lebih terinci yang diberikan yakni scope (ruang lingkup) dan sequence-nya (urutan pengajiannya). Silabus mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar dalam sebuah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran/tema tertentu. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

E. Definisi Kritik

Kritik sering diartikan sebagai celaan atau kecaman atas suatu keadaan, perilaku, atau yang dianggap menyimpang dan tidak benar. Misalnya, kondisi jalan yang selalu macet. Oleh karena itu, kita mengkritiknya sebagai kecaman atas ketidaksiplinan para pengguna jalan. Kritik dapat pula bermakna tanggapan atau pertimbangan atas baik atau buruknya suatu karya, misalnya terhadap puisi, cerpen, atau pementasan drama. Kritik jenis biasanya disertai dengan analisis dan kesimpulan. [5]

F. Definisi Informasi

Informasi adalah keterangan, pemberitahuan, atau berita. Informasi sifatnya menambah pengetahuan ataupun wawasan seseorang. Oleh karena itu, uraian dalam berita radio/televisi biasanya merupakan informasi. Informasi dibedakan menjadi 2 yakni informasi dalam media

massa atau surat kabar dan informasi berdasarkan cara penyampaiannya yang terdiri dari informasi langsung dan tidak langsung.

G. Adobe Premiere Pro CS3

Adobe Premiere Pro CS3 merupakan program untuk mengedit dan mendesain suatu film atau video. Pada umumnya Adobe Premiere Pro CS3 memang sering digunakan untuk mengedit suatu movie, tetapi dapat pula digunakan untuk membuat desain iklan digital untuk memenuhi kebutuhan dunia periklanan audio visual. Sistem pengolahan dan daya kreasi yang tinggi dapat menciptakan suatu hasil karya seni berbentuk desain iklan digital dengan animasi-animasi yang indah dan eksklusif. [6]

III. METODOLOGI

A. Analisis Masalah dan Solusi

Pada tahap analisis masalah, penulis melakukan penelitian dan pencarian informasi terkait film pembelajaran. Penulis menemukan bahwa perkembangan film pembelajaran di Indonesia masih kurang. Di Undiksha sendiri masih belum begitu banyak yang dikembangkan film pembelajaran yang bisa digunakan sebagai bahan suplementer dalam pembelajaran di dalam kegiatan pembelajaran disekolah, kebanyakan ditemukan yang dikembangkan adalah film animasi kartun 2 dimensi dan 3 dimensi. Adapun beberapa judul film animasi yang dikembangkan diantaranya: (1) Pembuatan film animasi 2 dimensi "Film Kartun Anak Pipit dan Kera" karya Wayan Santra. Pesan moral yang terdapat dalam film ini adalah mengajarkan kepada anak agar tidak bersifat sombong, rakus, ceroboh, dan mementingkan diri sendiri. (2) Pembuatan film animasi 2 dimensi "Film Kartun Ranggo di Hutan Terlarang" karya Aat Rayudha. Pesan moral yang terdapat dalam film ini adalah agar para anak selalu menghargai dan menghormati orang tua masing-masing dan tidak memiliki sifat durhaka kepada orang tua.

Berdasarkan analisis masalah di atas maka dapat diusulkan solusi berupa pemanfaatan teknologi untuk turut serta meningkatkan perkembangan dalam bidang film tidak lagi film animasi 2 dimensi atau 3 dimensi melainkan film pembelajaran yang dimainkan oleh manusia nyata yang memerankan peranan tersebut, yaitu sebuah produk film pembelajaran yang nantinya diharapkan bisa digunakan sebagai suplementer dalam proses pembelajaran di sekolah dan memberikan tontonan yang menghibur dan

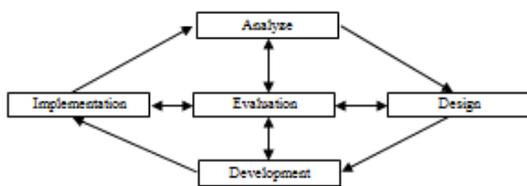
memberikan nilai moral yang baik khususnya untuk peserta didik.

B. Perancangan Film Pembelajaran

Dalam perancangan atau pengembangan film pembelajaran ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah film pembelajaran bahasa Indonesia.

Sesuai dengan jenis penelitian, diperlukan suatu model yang dijadikan acuan dalam pengembangan produk. Model yang dijadikan acuan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE model. 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 atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) Analyze (Analisis), 2) Design (Desain), 3) Development (Pengembangan), 4) Implementation (Implementasi), 5) Evaluation (Evaluasi). Model ini dapat dilihat pada Gambar 3.1. [7]



Gambar 3.1. Tahapan-Tahapan Model Pengembangan ADDIE

1. Analyze

Analyze (analisis) merupakan tahap awal yang digunakan dalam desain pembelajaran. Analisis ini juga digunakan untuk mengklarifikasi apakah ada masalah yang akan dihadapi sehingga nantinya dapat menemukan solusi yang tepat untuk menghadapi masalah dalam pengembangan film pembelajaran. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan

analisis tugas. Di sini harus mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan antara lain kebutuhan fungsional dan non fungsional.

- Kebutuhan Fungsional
- Kebutuhan Non Fungsional

2. Design

Dalam tahapan design/desain pada metode ADDIE dilakukan pra produksi pembuatan video/film. Pada tahap Pra Produksi film ini belum dibuat, tetapi persiapan/perencanaan yang akan diperlukan dalam pembuatan video ini, adapun yang direncanakan sebagai berikut.

- Ide Cerita
- Penulisan Naskah/Sinopsis
- *Casting*/pemilihan pemeran
- Menetapkan lokasi dan latar yang digunakan
- Menetapkan jadwal pengerjaan
- Pembuatan *storyboard*

3. Development

Pada fase ini dilakukan tahapan-tahapan yang terdapat dalam proses produksi dan pasca produksi film pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X pada Kompetensi Memberikan Kritik Terhadap Informasi dari Media Cetak dan atau Elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula Tahun Ajaran 2013/2014 akan dipaparkan sebagai berikut.

- Produksi
- *Shooting*
- *Music/Audio Production*
- Pasca Produksi
- *Editing*
- *Graphic Motion*

4. Implementation

Pada fase ini, film pembelajaran bahasa Indonesia akan di uji cobakan di kelas X SMA Negeri 1 Tejakula sehingga diketahui respon siswa terhadap film pembelajaran bahasa Indonesia kompetensi memberikan kritik terhadap informasi dari media cetak dan atau elektronik yang telah dikembangkan.

5. Evaluation

Evaluation/Evaluasi merupakan tahap dimana tindakan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui keberhasilan film pembelajaran yang dikembangkan, film pembelajaran yang diharapkan dilakukan evaluasi, guna suksesnya tahap ini tidak semata-mata utuh pada tahap ini saja namun evaluasi dapat terjadi pula pada tahap-tahap sebelumnya. Dalam pelaksanaan evaluasi tersebut hendaklah memperhatikan tujuan-

tujuan yang hendak dicapai pada awal perencanaan karena suatu evaluasi atau penilaian memiliki kriteria guna mengetahui ketercapaiannya sampai batas yang ditentukan atau tidak dan dari kegiatan tersebut diperlukan adanya informasi dan data-data yang diperlukan dari obyek yang akan dievaluasi guna kelancaran proses evaluasi. Pada tahap evaluation/evaluasi akan dibagikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap film pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X pada kompetensi memberikan kritik terhadap informasi dari media cetak dan atau elektronik. Aspek yang dinilai siswa dalam media film ini adalah aspek media, intruksional dan aspek teknis film pembelajaran yang telah dikembangkan.

IV. PEMBAHASAN

A. Implementasi Film Pembelajaran

Pada tahap implementasi akan dipaparkan beberapa hal yang berkaitan dengan implementasi film animasi pembelajaran, yaitu lingkungan implementasi film pembelajaran, Implementasi Pra Produksi film pembelajaran, Implementasi Produksi film pembelajaran, dan Implementasi Pasca Produksi film pembelajaran.

1) Lingkungan Implementasi Film Pembelajaran

Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam mengimplementasikan film pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Adobe Premiere Pro CS3
2. Adobe After Effect Pro CS3

Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam mengimplementasikan film pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Personal Komputer
2. Processor Intel (R) CPU G640 @ 2.80 GHz 2.80 GHz
3. RAM 2.00 GB DDR3
4. Harddisk 450 GB
5. Dilengkapi alat input dan output
6. Kamera Canon 1100D

2) Implementasi Film Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada tahap implementasi film pembelajaran film pembelajaran film pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X pada kompetensi memberikan kritik terhadap informasi dari media cetak dan atau elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula tahun

ajaran 2013/2014 akan dipaparkan mengenai implementasi karakter, implementasi gambar pendukung, dan implementasi storyboard. Tampilan-tampilan implementasi film pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X pada Kompetensi Memberikan Kritik Terhadap Informasi dari Media Cetak dan atau Elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula Tahun Ajaran 2013/2014 sebagai berikut.

- Implementasi *Storyboard*

Menampilkan beberapa penggalan-penggalan adegan film diselipkan pengenalan tokoh-tokoh. Adapun adegan intro/pembukaan dari film pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X pada Kompetensi Memberikan Kritik Terhadap Informasi dari Media Cetak dan atau Elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula Tahun Ajaran 2013/2014 sebagai berikut.



Gambar 4.1 Implementasi Ruang Tamu Rumah Chintya



Gambar 4.2 Implementasi Mengkritik Poster



Gambar 4.3 Implementasi Percakapan di Halaman Sekolah



Gambar 4.4 Implementasi Diskusi di Ruang Perpustakaan

B. Hasil Uji

Hasil Uji yang dilakukan dalam pengembangan film pembelajaran yang telah dilaksanakan yaitu uji ahli materi yakni dilakukan oleh guru bahasa Indonesia diperoleh skor 97%. Apabila dikonversikan termasuk kategori sangat baik tidak perlu revisi. Uji coba yang kedua yaitu uji ahli materi yakni dilakukan oleh dosen pendidikan bahasa Indonesia. Skor yang diperoleh 95%. Apabila dikonversikan termasuk kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Uji yang ketiga yakni uji ahli media. Dalam uji coba ini dilakukan oleh tiga orang ahli media yaitu dosen pendidikan teknologi informatika. Ahli media pertama diperoleh skor 92%. Apabila dikonversikan termasuk kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Uji ahli media kedua diperoleh skor 97%. Apabila dikonversikan termasuk kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Uji ahli media yang ketiga diperoleh skor 77%. Apabila dikonversikan termasuk kategori baik, tidak perlu revisi. Adapun rata-rata uji ahli media diperoleh skor 89%. Apabila dikonversikan termasuk kategori baik, tidak perlu revisi. Uji coba yang terakhir yaitu uji coba lapangan. Dari hasil uji coba lapangan

terhadap siswa yang dilakukan pada 29 orang siswa kelas X, diperoleh skor 92%. Apabila dikonversikan termasuk kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Pengembangan film pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X pada kompetensi memberikan kritik terhadap informasi dari media cetak dan atau elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula tahun ajaran 2013/2014 secara keseluruhan memiliki rata-rata 92.25%. Apabila dikonversikan termasuk kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Setelah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan siswa dalam uji lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan film pembelajaran menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Produk yang dihasilkan adalah film pembelajaran yang dikemas dalam DVD.

V. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan setelah menyelesaikan film pengembangan film pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X pada kompetensi memberikan kritik terhadap informasi dari media cetak dan atau elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula tahun ajaran 2013/2014 ini maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan film pengembangan film pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X pada kompetensi memberikan kritik terhadap informasi dari media cetak dan atau elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula tahun ajaran 2013/2014 terdiri dari 5 tahap. Tahap pertama adalah tahap *analyze* yaitu tahap awal yang digunakan dalam desain pembelajaran dalam pembuatan film ini seperti kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional. Tahap kedua adalah tahap *design*. Dalam tahapan *design*/desain pada metode ADDIE dilakukan pra produksi pembuatan video/film. Pada tahap Pra Produksi film ini belum dibuat, tetapi persiapan/perencanaan yang akan diperlukan dalam pembuatan film ini seperti ide cerita, penulisan naskah, *casting* pemeran, lokasi, jadwal pengerjaan, serta pembuatan *storyboard*. Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada fase ini dilakukan tahapan-tahapan yang terdapat dalam proses produksi dan pasca produksi film pembelajaran. Tahap produksi seperti *shooting* dan *audio production*, sedangkan di pasca produksi

- yakni editing dan *grafich motion*. Tahap keempat adalah implementation, Pada fase ini, film pembelajaran bahasa Indonesia akan di uji cobakan di kelas X SMA Negeri 1 Tejakula sehingga diketahui respon siswa. Tahap kelima adalah *evaluation* merupakan tahap dimana tindakan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui keberhasilan film pembelajaran yang dikembangkan.
2. Dalam proses pembuatan film pembelajaran menggunakan *adobe primere pro cs3* serta menggunakan *adobe after effect pro cs3* untuk membuat animasi tulisan pembukaan film.
 3. Dalam film pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas X pada kompetensi memberikan kritik terhadap informasi dari media cetak dan atau elektronik di SMA Negeri 1 Tejakula tahun ajaran 2013/2014 menggunakan beberapa setting tempat yaitu rumah Chintya, Pantai, Halaman sekolah, Ruang perpustakaan sekolah. Serta terdapat 3 pemeran film utama yaitu Chintya, Laksmi, ayu dan beberapa pemeran tambahan.
 4. Berdasarkan uji ahli materi yang telah dilakukan dua orang ahli materi yakni terhadap pengembangan film diperoleh skor rerata persentase 96%. Apabila dikonversikan termasuk kategori sangat baik tidak perlu revisi. Uji media yang dilakukan oleh tiga ahli media mendapatkan rerata skor persentase 89%. Apabila dikonversikan termasuk kategori baik tidak perlu revisi. Sedangkan dari uji lapangan (respon siswa) yang dilakukan terhadap 29 siswa kelas X SMA Negeri 1 Tejakula memperoleh rerata skor persentase 92.25% Apabila dikonversikan termasuk kategori sangat baik, tidak perlu revisi.
- [3] Bakharuddin. 2012. Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran. <http://www.bakharuddin.net/2012/06/pe-ngembangan-bahan-ajar-dan-media.html>. (diakses pada tanggal 7 Februari 2014).
 - [4] Riadi, Muchlisin. 2012. Pengertian, Sejarah dan Unsur-unsur Film. <http://www.kajianpustaka.com/Pengertian-Sejarah-dan-Unsur-unsur-Film-Pengertian-dan-Referensi.htm> (diakses pada tanggal 16 Februari 2014).
 - [5] Kosasih, Engkos. 2008. Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X. Jakarta. Erlangga.
 - [6] Madcoms. 2008. Editing Video dengan Adobe Premiere Pro Cs3. Yogyakarta. Andi Publisher.
 - [7] Mailiana, Nur. 2013. Keefektifan Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gringsing 01 Batang Tahun 2012/2013. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP PGRI Semarang.

REFERENSI

- [1] Kompas. 2009. Penggunaan Bahasa Indonesia Mengalami Degradasi. <http://www.kompas.com/Penggunaan-Bahasa-Indonesia-Mengalami-Degradasi-Kompas.com.htm> (diakses pada tanggal 5 Februari 2014).
- [2] Kompas. 2012. Cara Bijaksana Saat Memberi Kritik. <http://female.kompas.com/read/2012/12/11/0915046/5.Cara.Bijaksana.Saat.Memberi.Kritik> (diakses pada tanggal 22 April 2014).