

# PENGEMBANGAN STRATEGI MOVIE LEARNING PADA PENDIDIKAN KARAKTER SEKOLAH DASAR KELAS 2 DI SD SILATURAHIM ISLAMIC SCHOOL BEKASI DAN SDIT AL FIKRI BEKASI

**Munif Chatib**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
e-mail: [munifchatib@unusa.ac.id](mailto:munifchatib@unusa.ac.id)

**Abstrak:** Keberhasilan pendidikan sebuah negara tercermin dari kualitas karakter pemimpin dan masyarakat negara tersebut. Pendidikan karakter sudah tidak bisa lagi dianak tirikan, dipandang sebelah mata atau hanya sebagai jargon-jargon kebaikan tanpa jelas aplikasinya di sekolah. Dalam system pendidikan di Indonesia pendidikan karakter sebenarnya sudah mendapat tempat, namun sayangnya, banyak tenaga pendidik yang masih kebingungan cara penerapannya kepada peserta didik, baik secara konten maupun dalam hal metode penyampaianya. Akhirnya, banyak tenaga pendidik mengajarkan tema karakter terjebak dalam metode ceramah, satu arah, tidak menyenangkan peserta didiknya. Ketika hal tersebut terjadi bertahun-tahun, hasilnya adalah peserta didik belum mampu memunculkan karakter positifnya dalam pergaulannya sehari-hari. Berdasarkan kondisi di atas, penelitian ini berusaha memberikan solusi dari rumusan masalah belum populernya strategi movie learning dalam pembelajaran yang bertemakan karakter, dengan mengangkat judul *Pengembangan Strategi Movie Learning Pada Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Kelas 2 di SD Silaturahmi Islamic School Bekasi dan SDIT Al Fikri Bekasi*. Model pengembangan yang digunakan adalah model rancangan *Dick & Carey* dengan 9 tahap dan menggunakan model uji coba *triangulasi*. Subyek penelitian ini adalah para peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar, dengan ditambah data dari 2 (dua) pihak yang terkait, yaitu pihak ahli media dan pihak tenaga pengajar. Dari hasil uji coba di lapangan (di kelas), diperoleh temuan yang cukup menggembirakan bahwa strategi *movie learning* sangat efektif untuk mengajar tema karakter. Produk ini jika dikembangkan lebih luas akan menjadi revolusi pembelajaran karakter. Pemahaman peserta didik tentang tema karakter yang diajarkan sangat maksimal.

**Kata kunci :** Pendidikan Karakter, Strategi Mengajar, Movie Learning.

**Abstract:** *The Education success of a nation is reflected in the leader characters and society in it. Education character cannot be considered as a non important one, not put into consideration or it is just a goodness saying without putting it into a real aplication in class. In Indonesian educaion system, the character education has already been given a place. Unfortunately, there are so many teachers having difficulty in applying it to students in class, whether it is the content or how to deliver it in class. Therefore, many teachers teach character value theme they get stucked in explaining method, done in one way, and students don't enjoy it. As it has happened many years, the result showed that the students couldn't reflect the positive character taught in daily life. Based on the above condition, this research tries to give a solution out of the outlined matters that the movie learning strategy*

*is not too popular in teaching character in class. It is the background of the study entitled Developing Movie Learning Strategy in character learning for grade 2 elementary school student at SD Silaturahmi Islamic School Bekasi and SDIT Al Fikri Bekasi. The models used and applied in this development are one designed by Dick & Carey with the 9 steps and triangulation test model. The Subject of this development research are grade 2 elementary school students grade 1, plus 2 other people, the media expert and the teachers. After the class trial and test, it results that it is quite pleasing that movie learning strategy is effective for teaching characters. This product if widely developed is becoming a revolution in classroom teaching character. The students understanding towards character theme taught is very well or it may be said it reach maximum level.*

**Keyword :** Character Education, Teaching Strategi, Movie Learning.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional mempunyai tujuan luhur yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu menurut Undang-Undang No. 20/2003 pasal 3 dan 4 dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Faisal Amir, delapan puluh delapan persen tujuan pendidikan kita adalah membangun karakter (Amir dan Zulfanah: 2012, 64).

Meskipun pembentukan karakter bangsa dengan pembentukan karakter peserta didik sudah dinyatakan secara resmi oleh pemerintah, namun hasilnya masih belum signifikan terlihat. Analisa keberhasilan atau kegagalan pendidikan karakter dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu:

Pertama, bagaimana fakta karakter yang dapat terlihat dari fakta-fakta yang terjadi terhadap pelajar dan pimpinan. Pelajar adalah peserta didik yang masih terwadahi oleh institusi pendidikan. Pengamatan terhadap karakter pelajar yang sedang menempuh jenjang pendidikan di sebuah sekolah dapat menjadi acuan keberhasilan pendidikan karakter. Sedangkan pemimpin adalah orang-orang yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan dan berkiprah dalam masyarakat dan menjadi pimpinan pada berbagai institusi. Pemimpin melambungkan hasil pendidikan panjang sebuah bangsa.

Kedua, kegagalan atau keberhasilan pendidikan karakter dapat dilihat dari angka tindak pidana korupsi yang dilakukan oleh para pemimpin. Korupsi yang terjadi level manapun merupakan hal yang dapat menghancurkan nilai-nilai etika serta norma sosial dan nilai agama.

Menurut Dr. Uhar Suharsaputra, M. Pd dalam artikel berjudul Budaya Korupsi dan Korupsi Budaya, Tantangan bagi Dunia Pendidikan menguraikan cukup detail bahwa tindak pidana

korupsi sangat tepat untuk mengukur tingkat keberhasilan pendidikan karakter sebuah bangsa

Dengan demikian Secara umum akibat korupsi adalah merugikan negara dan merusak sendi-sendi kebersamaan serta memperlambat tercapainya tujuan nasional seperti yang tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945.

Fenomena karakter pada pelajar remaja dapat tergambar pada penelitian yang dilakukan oleh *Center for Research and Development of Health Ecology*, NIHRD di propinsi Jawa Barat dan Bali, tentang kenakalan remaja yang meliputi sifat dan perilaku remaja dalam mengendarai kendaraan bermotor dengan kecepatan tinggi (ngebut), keterlibatan perkelahian antar pelajar, termasuk keinginan untuk tidak mengikuti pelajaran di sekolah (membolos), meninggalkan rumah tanpa seizin orang tua, dan melakukan coret-coret di dinding, tindakan kriminal termasuk pemerasan, pencurian serta perusakan gedung.

Responden adalah remaja berumur 13-19 tahun yang masih sekolah atau sudah putus sekolah, belum menikah dan berada di wilayah puskesmas terpilih. Jumlah responden 1.110 remaja di Jawa Barat (Bandung dan Cianjur) dan 877 remaja di propinsi Bali (Denpasar dan Gianyar). Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan kuesioner, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui diskusi kelompok terarah (DKT).

Sebagai hasil penelitian dapat dikemukakan disini bahwa remaja yang pernah mengendarai kendaraan bermotor dengan kecepatan tinggi di Jawa Barat-

urban 22,4%, sementara di rural 10,6%. Sebaliknya di Bali di urban hanya 18,4%, sedangkan di rural 22,4%. Pengalaman pernah absen tidak mengikuti pelajaran di sekolah tanpa izin guru (nenbolos) di Jawa Barat-urban 51,9%, rural 33,7% sebaliknya di Bali-urban 30,1%, rural 37,1% dan meninggalkan rumah tanpa izin orang tua, secara berturut-turut dapat dikemukakan sebagai berikut : di Jawa Barat-urban 54,4%, rural 42,3% sementara di Bali-urban 58,4%, rural 52,7%.

Kenakalan remaja berupa coret-coret dinding baik di propinsi Jawa Barat maupun Bali cukup tinggi juga. Di propinsi Jawa Barat hampir seimbang yaitu untuk urban 26,3%, sedangkan di rural 23,6%. Sebaliknya di Bali-urban 31,7% lebih tinggi daripada di rural 19,6%. Bentuk kenakalan remaja yang lain kearah kriminalitas, meliputi pemerasan dan pencurian hanya sekitar 2,2%. Nampaknya di rural agak meningkat yaitu 5,0%. Sementara di propinsi Bali-urban sekitar 7,2%; keadaan ini hampir sama dengan di rural yaitu 5,8%. Pencurian yang dilakukan oleh remaja juga dapat dikemukakan di sini, 6,3% remaja di Jawa Barat-urban pernah melakukannya, sedangkan di rural sedikit meningkat 8,2%. Lain halnya di Bali, di urban 8,9% lebih rendah daripada di rural 17,7%. Beberapa gedung menjadi sasaran para remaja untuk melampiaskan kenakalannya, nampak bahwa di Jawa Barat-urban 12,5% remaja melakukan perusakan gedung, di rural Jawa Barat 5,7%, sedangkan di Bali-urban 36,9% menyusul di rural 2,2%.

Dari data tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa umur rata-rata remaja yang mulai melakukan kenakalan tersebut antara 15--19 tahun. Sedangkan remaja yang mulai melakukan coretan di dinding pada umur kurang dari lima belas tahun. Beberapa faktor yang melatar belakangi kenakalan remaja antara lain adalah disharmoni keluarga, gangguan fungsi sekolah, sakit hati, pelampiasan kekesalan, solidaritas kawan dan ketidakpuasan remaja.

Sedangkan pada level negara yang dikaitkan dengan tindak pidana korupsi menurut Menurut perusahaan konsultan *Political & Economic Risk Consultancy* yang berbasis di Hong Kong, menempatkan Indonesia sebagai juara pertama korupsi.

Tingginya angka korupsi terjadi pada tiga badan kenegaraan yang utama. Pada badan eksekutif atau pemerintah, data yang terkumpul sebagai berikut:

Kepala Pusat Penerangan (Kapuspen) Kemendagri, Reydonnyzar Moenoek mengatakan sekitar 70 persen dari 281 kepala daerah terjerat pidana korupsi. (INILAH.COM, 2012).

Korupsi sebagai ciri dekadensi karakter juga terjadi di Pulau Sumatera. Data yang ada menunjukkan 8 dari 10 gubernur di Pulau Sumatera tersangkut kasus korupsi (kompasiana.com, 2010).

Catatan korupsi yang terjadi pada badan Legislatif juga cukup tinggi. Sebanyak 2.976 anggota legislatif DPRD di Indonesia telah diberi izin untuk diperiksa antara tahun 2004-2012. DPRD kabupaten/kota sebanyak 2.545 anggota. Sedangkan DPRD propinsi sebanyak 431 anggota.

Bidang yudikatif jumlah hakim 'nakal' yang diadukan masyarakat kepada Komisi Yudisial (KY) cenderung meningkat dengan jumlah laporan antara 1.400-1.500 pada priode Desember 2010 –Mei 2011. Kejaksaan Agung menerima 1.500 laporan mengenai jaksa nakal sepanjang tahun 2011. Sampai September 2011 yang terbukti melakukan pelanggaran 196 jaksa.

Pengamatan karakter pemimpin sebuah bangsa adalah salah satu ukuran yang cukup faktual untuk menyimpulkan berhasil atau tidaknya pendidikan karakter sebuah bangsa. Dari data-data di atas, jelas terlihat bahwa pendidikan katakter bangsa ini masih jauh dari harapan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.

Akhirnya pertanyaan besar adalah mengapa pendidikan karakter bangsa ini gagal? Ketika pendidikan karakter menjadi tujuan keberhasilan pendidikan, maka sangat terkait dengan pemahaman pendidikan karakter itu sendiri dan bagaimana pendidikan karakter ini diajarkan oleh guru di sekolah-sekolah.

Seseorang dianggap memiliki karakter mulia apabila ia mempunyai pengetahuan yang mendalam tentang potensi dirinya serta mampu mewujudkan potensi itu dalam sikap dan tingkah lakunya. Adapun ciri yang dapat dicermati pada seseorang yang mampu memanfaatkan potensi dirinya adalah terpupuknya sikap-sikap terpuji, seperti penuh reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif-inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, berani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati,

malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet, gigih, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat, efisien, menghargai waktu, penuh pengabdian, dedikatif, mampu mengendalikan diri, produktif, ramah, cinta keindahan, sportif, tabah, terbuka, dan tertib.

Kesimpulannya pendidikan karakter sangatlah luas dan harus dimulai sejak usia dini. Oleh karena itu strategi dalam mengajarkan pendidikan karakter menjadi sangat penting. Kegagalan pendidikan karakter di sekolah disebabkan gagalnya pemahaman peserta didik terhadap nilai karakter yang diajarkan. Terbukti nilai karakter yang mulai tersebut belum mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi pembelajaran *movie learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media film diharapkan menjadi solusi berhasilnya pendidikan karakter. Seperti diketahui *movie* atau film sangat minati oleh anak-anak. dan pada film mempunyai pengaruh emosional yang kuat bagi penontonnya.

Pengembangan strategi *movie learning* dengan media film-film karakter untuk anak-anak diharapkan memaksimalkan pemahaman siswa akan materi karakter. Ini akan berdampak luar biasa dalam pemahaman siswa karena transfer pengetahuan melibatkan semua modalitas dalam belajar, yaitu modalitas suara, audio dan visual. DePorter dan Hernacki (2002) Dan inipun didukung dalam teori Edgar Dale (dalam Latuheru,

1988:16) yang terkenal dengan Kerucut Pengalaman (*Cone of experience*) bahwa pengalaman belajar seseorang, 75% diperoleh melalui indera lihat (mata), 13% melalui indera dengar (telinga), dan selebihnya melalui indera lain.

Dengan berdasarkan pada tinjauan diatas maka perlu untuk dilakukannya pengembangan strategi *movie learning* dalam memberi pemahaman yang mendalam secara emosional terhadap karakter-karakter positif anak. Strategi pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam keberhasilan pembelajaran karakter. Namun faktanya strategi pembelajaran pendidikan karakter masih konvensional sebab belum adanya strategi pembelajaran dengan menggunakan media film-film karakter yang diminati anak-anak dan masuk dalam memori jangka panjang.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dikembangkan dan dirancang sebuah produk berupa strategi pembelajaran *movie learning* berupa potongan film-film karakter yang dikemas dalam *Microsoft Office Power Point*, Sehingga materi pendidikan karakter tersampaikan secara mudah, efektif, efisien dan menarik.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dari pengembangan strategi *movie learning* adalah dihasilkannya produk berupa paket potongan film-film karakter yang disesuaikan dengan tema karakter yang ingin diajarkan.

## 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan

pendekatan yang menggunakan instrument-instrumen formal, standar, dan bersifat mengukur. Model yang akan digunakan dalam pengembangan strategi pembelajaran *movie learning* pada pendidikan karakter ini adalah model rancangan pembelajaran Dick & Carey.

Model pembelajaran Dick and Carey terdiri dari sepuluh langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model Dick and Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, sistem yang terdapat pada Dick and Carey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya (Dick, 1990).

Uji coba produk menggunakan model *triangulasi*. *Triangulasi* ini pada umumnya dimaksudkan untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. *Triangulasi* adalah proses untuk mendapatkan data valid melalui penggunaan variasi instrumen. Ide tentang *triangulasi* bersumber dari ide tentang "*multiple operational*" yang mengesankan bahwa kesahihan temuan-temuan dan tingkat konfidensinya akan dipertinggi oleh pemakaian lebih dari satu pendekatan untuk pengumpulan data (misalnya, Webb dkk. 1966).

Metode *triangulasi* ini merupakan cara pengkombinasian antara penelitian kuantitatif dan kualitatif yaitu dengan cara mengecek antara satu tipe hasil penelitian (kuantitatif misalnya) dapat dicek dengan hasil penelitian yang

diperoleh dari tipe penelitian yang lain (kualitatif).

Hasil produk pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* ini akan terbagi menjadi beberapa konten, yaitu pembelajaran karakter untuk motivasi siswa dan memahami makna karakter baik dan membiasakan dalam keseharian.

Hasil produk pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* akan diuji oleh rekan guru pendidikan karakter sejawat. Adapun nama rekan guru yang mendukung adalah Uruk Komarullah S.S. dari SD Silaturahmi Islamic School Bekasi dan Vony Kusumawati S. Pd. dari SDIT Al Fikri Bekasi.

Hasil produk pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* akan diuji oleh siswa-siswa kelas 2 Sekolah Dasar di SD Silaturahmi Islamic School Bekasi dan SDIT Al Fikri Bekasi.

Hasil produk pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* akan diuji oleh para dosen ahli dari Universitas Adi Buana, Surabaya, yaitu Prof. Dr. Iskandar Wiryokusumo, M.Sc., Drs. H. Djoko Adi Walujo, S.T., M.M., DBA. dan Dr. Achmad Noor Fatirul, M.Pd.

Jenis data yang ditampilkan adalah satu paket pembelajaran karakter dengan strategi *movie learning*. Instrumentasi dalam pengembangan ini adalah kuesioner yang diberikan kepada :1) Sepuluh siswa SD kelas 2 dari dua

sekolah yang menggunakan bahan pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* terkait dengan pemahaman dan aplikasi materi karakter. 2) Dua tenaga pendidik atau guru SD kelas 2 dari dua sekolah yang menggunakan bahan pengembangan strategi *movie learning* dengan menggunakan *software video cutter dan power point 2012* terkait efektivitas dan kemasan produk.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. kuantitatif deskriptif merupakan pendekatan yang menggunakan instrument-instrumen formal, standar, dan bersifat mengukur. Pendekatan itu digunakan untuk mengukur tingkat keterlaksanaan proses pengembangan strategi mengajar yang mencakup: tingkat penyerapan materi ajar dan motivasi belajar yang dikembangkan berupa angka atau prosentase hasil penelitian. Beberapa deskripsi digunakan untuk mengarah pada penyimpulan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian adalah strategi pembelajaran *movie learning* berupa presentasi ajar dalam bentuk program aplikasi *Microsoft Power Point (soft file)*. Produk pembelajaran ini mempunyai ada tiga sumber media pokok yaitu: Pertama, film animasi yang berjudul *Valiant*. Film ini dipilih sebab mempunyai kandungan pembelajaran beberapa karakter. Kedua, Program aplikasi *Microsoft PowerPoint* sebagai program yang memuat potongan-potongan film tersebut. Ketiga, Program aplikasi *VCD Cutter*, yaitu

program aplikasi untuk cutting atau memotong film menjadi potongan film-film pendek.

Film ini mengisahkan seekor burung merpati kecil bernama *Valiant*, yang bertekad untuk masuk dalam pasukan merpati pengantar pesan. Dia akhirnya berhasil lolos seleksi masuk pasukan yang dikenal di kalangan merpati sebagai pasukan elit yang sangat dikagumi. Setelah mendapat beberapa pelatihan, akhirnya tiba saatnya untuk *Valiant* melakukan sebuah tugas penting, mengantar sebuah pesan yang tidak disebutkan apa isinya. Dalam perjalanan mengantar gulungan pesan tersebut, dia beserta teman-temannya menemui bahaya besar. Mereka harus menghadapi *The Falcons (Para Elang)*. *The Falcons* sendiri adalah sepasukan elang yang tugasnya merebut pesan-pesan yang dibawa para merpati, dan kemudian membunuh para merpati pengantar pesan. Sulit dibayangkan memang, merpati ... melawan elang! Secara fisik dan kecepatan terbang, para merpati itu memang kalah kelas dibandingkan dengan para elang, tapi bukan berarti mereka kalah cerdas. Berkat kerjasama tim yang baik yang dibarengi dengan kecerdikan, *Valiant* dan rombongannya berhasil mengantar gulungan pesan itu selamat sampai tujuan. Mereka pun akhirnya mendapatkan medali kehormatan.

*Microsoft PowerPoint* atau *Microsoft Office PowerPoint* atau *PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan

beberapa program lainnya. *PowerPoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*.

Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan *trainer*. Dimulai pada versi *Microsoft Office System 2003*, *Microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft PowerPoint* saja menjadi *Microsoft Office PowerPoint*. Lalu, pada *Office 2013*, namanya cukup disingkat *PowerPoint*. Versi terbaru dari *PowerPoint* adalah versi 15 (*Microsoft Office PowerPoint 2013*), yang tergabung ke dalam paket *Microsoft Office 2013*.

*VCD Cutter* adalah program aplikasi yang dapat digunakan untuk memotong video Anda dalam format *VCD (\*.dat)*, hasil pemotongan video tanpa mengurangi kualitas dari video tersebut. Program ini juga dapat digunakan untuk memisahkan antara video dan audio, sehingga dapat menghasilkan atau membuat *mp3* dari *vcd*.

Dalam program strategi *movie learning* ini mempunyai empat komponen, yaitu (1) Judul Produk, (2) Penjelasan potongan film, (3) Potongan film, (4) Soal, (5) Proyek.

Judul produk adalah judul strategi *movie learning* yang terdapat pada slide pertama aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*. Judul produk terdiri dari judul utama yang harus menarik dan berkaitan dengan tema karakter yang disajikan. Judul utama adalah “Ayo

Menjadi *Valiant*”. Judul produk seperti di bawah ini:

Potongan film pendek adalah potongan film lengkap *Valiant* yang dipotong dengan program *VCD Cutter*. Potongan film ini dipilih pada adegan yang berhubungan pendidikan karakter yang ingin ditargetkan. Jumlah potongan film pendek ini sebanyak 6 (enam) film.

Potongan film pendek 1 (satu) menggambarkan adegan betapa hebatnya kemampuan burung pasukan penerbang yang dianggap perkasa oleh masyarakat burung merpati. *Valiant* memperhatikan kemampuan terbang pasukan dengan harapan ingin sekali menjadi pasukan penerbang. Potongan film pendek 2 (dua) menggambarkan adegan ibunda *Valiant* keberatan jika anaknya pergi ke kota London untuk mendaftar menjadi pasukan penerbang yang bertugas membawa pesan rahasia. Ibunda *Valiant* masih menganggap *Valiant* masih kecil.

*Kedua*, ahli media dan pendidik karakter menyarankan agar pengembang menampilkan slide sinopsis film *Valiant*, lengkap dengan sutradara, pemain dan keterangan pendukung. Hal ini penting, agar keterangan dan sumber tentang film *Valiant* menjadi jelas. Meskipun peserta didik tidak mempunyai beban harus menghafal, hanya cukup sebagai pengetahuan saja. Hasil revisi penambahan slide sinopsis sebagai berikut.

*Ketiga*, ahli media dan pendidik karakter menyarankan agar pengembang mengganti redaksional proyek menjadi unjuk kerja. Aktivitas berdiskusi atau melakukan presentasi peserta didik lebih tepat diistilahkan unjuk kerja dari pada proyek. Hasil revisi redaksional tersebut

akan disajikan bersama hasil revisi tampilan atau kemasan produk.

*Keempat*, ahli media dan pendidik karakter menyarankan agar pengembang memunculkan slide penutup pada akhir materi. Silde penutup ini berupa kesimpulan tentang jenis-karakter yang sudah dipelajari. Tujuannya agar peserta didik mendapatkan konformasi akhir pada tentang relevansi potongan film dengan jenis karakter yang ingin dicapai.

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki tampilan produk agar lebih menarik. Revisi ini mengacu dari saran ahli media pembelajaran dan ahli pendidik karakter. Berdasarkan angket yang telah diujicobakan, revisi produk yang dilakukan sebagai berikut.

*Pertama*, Ahli media dan pendidik karakter menyarankan, yaitu tampilan slide penjelasan potongan film, soal dan unjuk kerja diberikan gambar *Valiant* agar merangsang peserta didik untuk memperhatikan setiap slide yang ditampilkan. Keberadaan gambar akan merangsang cara kerja otak untuk lebih aktif menangkap informasi dan berpikir. *Kedua*, Ahli media dan pendidik karakter menyarankan, untuk diubahnya warna dasar dari slide penjelasan potongan film dari warna hitam menjadi berwarna; warni setiap slidenya.

Produk ini pengembangan ini memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan tersebut diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, terjadi proses pembelajaran yang menarik peserta didik. Ketertarikan dalam proses belajar akan memunculkan selera belajar.

*Kedua*, terjadi dialog antara pendidik dan peserta didik terhadap materi ajar. Dialog ini merupakan hal

positif dalam proses pembelajaran. Terjadi pembelajaran dua arah antara peserta didik dan pendidik. *Ketiga*, pemahaman makna karakter yang ingin dicapai dapat maksimal dengan kekuatan media film. *Keempat*, pendidik tidak perlu susah untuk membuat film sendiri, sebab tidak ada waktu dan kompetensi. Dengan memotong dari adegan-adegan penting sebuah film, sudah cukup menjadi sebuah media pembelajaran yang baik.

Selain memiliki keunggulan, produk ini juga memiliki kelemahan. Kelemahan produk ini diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, pendidik harus mempunyai kemampuan mengoperasikan power point. *Kedua*, pendidik harus menyiapkan sarana teknologi berupa laptop dan infocus. Tanpa saran ini produk ini susah untuk diaplikasikan.

Diseminasi dalam hal ini adalah penyebarluasan produk yang telah dikembangkan pada sasaran yang tepat. Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini telah dikaji. Berdasarkan hasil kajian produk, produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan itu dapat merujuk kepada tiga aspek, yaitu (1) konten materi, (2) tampilan produk, (3) antusias peserta didik, dan (4) ketuntasan belajar peserta didik. Berikut akan diulas lebih mendalam terkait dengan lima aspek tersebut.

*Pertama*, konten materi. Pengembangan lebih lanjut dapat menciptakan sebuah tahapan baru dari setiap film-film baik yang berkarakter dengan persetujuan produser film yang

resmi. Tahapan baru tersebut adalah setiap penayangan film-film baik berkarakter, produser film melanjutkan dengan memberikesempatan kepada pendidik karakter di seluruh dunia untuk mengembangkan film tersebut menjadi produk strategi *movie learning* untuk pembelajaran karakter. Apabila tahapan baru ini terwujud nyata, maka akan tercipta *listing* materi-materi karakter berdasarkan film-film yang diproduksi setiap saat.

*Kedua*, pada aspek tampilan produk dapat dikembangkan dengan menggunakan program-program aplikasi yang modern. Tampilan mampu menciptakan hubungan emosional dengan peserta didiknya. Program aplikasi yang dimaksud misalnya dengan menambahkan rekaman video peserta didik pada saat melakukan unjuk kerja, dan lain-lain.

*Ketiga*, antusias peserta didik dapat dikembangkan dengan menambahkan keterlibatan peserta didik pada setiap potongan film. Keterlibatan peserta didik yang dimaksud adalah dengan memberi tantangan peserta didik untuk membuat karya pada tema materi karakter yang disajikan. Selain karya, juga peserta didik melakukan proyek berupa riset-riset sederhana tentang implementasi pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

*Keempat*, ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dikembangkan dengan menambahkan jenis soal pengetahuan. Misalnya dengan jenis soal menjodohkan sampai esay.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari produk ini adalah sebagai berikut:

- a. Strategi *movie learning* pada pendidikan karakter yang bertemakan keberanian, tolong menolong dan tanggungjawab dari aspek konten dan tampilan produk sangat menarik bagi subyek uji, yaitu para siswa atau peserta didik dan pendidik karakter. Artinya strategi *movie learning* pada tema karakter dapat diterima baik oleh pendidik maupun oleh peserta didik. Dari hasil uji coba yang diamati oleh ahli media, pada aspek konten materi mendapatkan 92% dan dari pendidik karakter mendapatkan 96%. Artinya dari aspek konten materi dapat dinyatakan baik dalam hal efektifitas dan efesiennya.
- b. Strategi *movie learning* ternyata sangat membuat peserta didik antusias mengikuti pembelajaran sampai selesai. Hal ini membuktikan bahwa media film sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran karakter. Terbukti media film sangat disukai oleh cara kerja otak peserta didik, dengan suara, gerakan, adegan dan imajinasi yang terpantik menjadikan materi ajar sajian yang menarik dan disukai otak, sehingga antusias dan perhatian peserta didik tetap terjaga. Dari hasil uji coba yang diamati oleh ahli media, pada aspek antusias peserta didik mendapatkan 81% dan dari pendidik karakter mendapatkan 94%. Artinya dari aspek antusias peserta didik dapat dinyatakan sangat baik dalam hal daya tarik.

c. Strategi *movie learning* mampu mempermudah peserta didik memahami konsep karakter yang diajarkan. Hal ini terbukti dengan ketuntasan belajar yang tinggi. Dari hasil uji coba yang diamati oleh ahli media, pada aspek ketuntasan peserta didik mendapatkan 94%. Artinya dari aspek ketuntasan peserta didik dapat dinyatakan sangat baik dalam hal efektifitas dan efesiensi dalam pemahaman konsep materi. Tingkat pemahaman tentang materi karakter sangat berpengaruh pada kontinuitas karakter baik selalu dilakukan. Hal ini sama dengan teori Erick Jensen dan penelitian dari Eskeles Gottfried (1985), seorang psikolog dari *California State University, Northridge*, yang menjelaskan bahwa semakin siswa menikmati mater-materi akademik, semakin tinggi hasil skor tes standar mereka dan nilai mereka dalam membaca, studi sosial, dan ilmu pengetahuan (Jensen, 2008, 60).

## 5. SARAN

Pemanfaatan dalam hal ini adalah penggunaan produk hasil pengembangan adalah sebagai berikut.

*Pertama*, dapat menjadi media resmi pendidikan karakter pada sekolah-sekolah mulai dari sekolah dasar sampai menengah. Diharapkan pemahaman materi karakter dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari dapat tercapai. Penyebab utamanya adalah dengan film, pembelajaran karakter menjadi materi yang sangat disukai peserta didik.

*Kedua*, memanfaatkan film-film karakter yang *uptodate* dan banyak disukai masyarakat menjadi jembatan pemahaman karakter yang terdapat dalam film tersebut. Saat ini banyak sekal film-film karakter yang layak ditonton. Sangat disayangkan apabila film-film baik itu hilang setelah masa putar di gedung bioskop sudah selesai. Dengan strategi *movie learning*, film-film karakter tersebut akan hisup sepanjang masa dalam kelas-kelas pembelajaran.

*Ketiga*, dapat menjadi tantangan setiap pendidik untuk membuat strategi *movie learning* dalam setiap tema pembelajarannya. Tidak hanya dalam materi karakter, namun mata pelajaran yang lain dapat menerapkan strategi *movie learning* dalam proses pembelajarannya.

Peneliti memberi saran pada praktisi pendidikan untuk menggunakan produk *movie learning* ini tidak hanya di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya tetapi juga pada jurusan lain atau bahkan universitas lain dengan adaptasi sesuai dengan karakter mahasiswa yang menempuh perkuliahan tersebut. Penyebaran produk juga dapat dilakukan pada pelatihan pendidikan karakter kepada para pendidik di sekolah.

Diseminasi produk hasil penelitian pengembangan ini disarankan untuk memerhatikan tiga hal. Hal tersebut, yaitu (1) memerhatikan tahap desiminasi, (2) melakukan survei pendahuluan, dan (3) memerhatikan komitmen dan kerjasama pengajar di universitas. Dengan memerhatikan tiga hal tersebut, diharapkan diseminasi dapat

dilaksanakan sesuai sasaran. Berikut akan diulas lebih rinci mengenai tiga saran diseminasi tersebut.

*Pertama*, tahapan diseminasi. Diseminasi produk ini sebaiknya dilakukan secara bertahap. Diseminasi dimulai dengan dari kelompok terbatas dan berangsur-angsur menjangkau kelompok yang lebih luas, baik di universitas lain atau wilayah lain. Tahapan tersebut dapat diawali dengan satu atau dua kelas dilanjutkan dengan penyebaran pada semua kelas, semua program studi Teknologi Pendidikan ke universitas lain, dapat diawali dengan penggunaan pada salah satu universitas dan secara berangsur-angsur disebarkan pada universitas lain.

*Kedua*, perlunya survei pendahuluan. Survei pendahuluan di suatu kelas atau universitas lain perlu dilakukan untuk mengetahui motivasi, keterampilan, gaya belajar, dan ketersediaan sarana pembelajaran.

*Ketiga*, perlunya komitmen yang kuat dan kerjasama dengan pendidik. Komitmen dan kerjasama antara pengembang dan pendidik karakter sangat diperlukan. Wujud komitmen tersebut antara lain semua pendidik karakter merasa wajib mendesiminasikan produk yang telah dikembangkan oleh pengembang.

#### DAFTAR RUJUKAN

Al Haydari, Kamal, 2004. *Manajemen Ruh*. Bogor: Penerbit Cahaya.  
Anderson, Ronald H., 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.

Arsyad, Azhar, 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.  
Asnawir dan Usman, Basyirudin, 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.  
Briggs, F. And Potter, G. K., 1990. *Teaching Children in the First Three Years of school*. Hongkong: Longman Cheshire.  
Brown, H. D., 1987. *Principles of Language Learning and Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.  
Chatib, Munif, 2009. *Sekolahnya Manusia, Sekolah berbasis multiple intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.  
Chatib, Munif, 2011. *Gurunya Manusia, Menjadikan semua anak istimewa dan cerdas*. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.  
Chatib, Munif, 2013. *Kelasnya Manusia, memaksimalkan Fungsi otak Belajar dengan Manajemen Display Kelas*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.  
Damayanti, Deni, 2014. *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta: Araska.  
De Porter, Bobbi & Hernacki, Mark, 2002. *Quantum Learning*, Jakarta. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.  
Dick, W., & Carey L. 1990. *The Systematic Design of Instruction*. USA: Harper Collins Publisher.  
Dimiyati dan Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan, 2006. *Strategi Belajar*

- Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faisal, Amir dan Zulfanah, 2012. *Pendidikan Karakter 88%*. Solo: Duta Publishing Indonesia.
- Fajerin, Muh. Alfi, 2012. *Movie Sebagai Media Pembelajaran*. Diakses tanggal 20 April 2016.
- Fathuddin, TM. Natsir, 2008. *Kuliah Akhlak, Kajian Sistematis Mengenai Akhlak terhadap Allah dan rasulullah Saw*. Bogor: Pesantren Baitussalam.
- Fielding, Betty, 1999. *The Memory Manual*, Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Ginnis, Paul, 2008. *Trik & Taktik Mengajar, Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Goldberg, M., 1997. *Arts and Learning: An Integrated Approach to Teaching and Learning in Multicultural and Multilingual Setting*. New York: Longman Ltd.
- Gopnik, Alidan and Meltzoff Andrew, 2007. *Keajaiban Otak Anak: Rahasia Cara Anak Balita Mempelajari Benda, Bahasa dan Manusia*. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.
- Gunawan, Djohan, 2011. *Kedahsyatan dan Kekuatan Gelombang Otak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hergenbahn, BR, and Olson, Matthew, 2008. *Theories Of Learning*. Jakarta: Kencana.
- Holt, John, 2010. *Mengapa Siswa Gagal*. Jakarta: Erlangga.
- Hook, Peter and Vass, Andy, 2011. *Strategi Manajemen Perilaku*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Ibnu Buchori, Ihsan Baihaqi, 2010. *Yuk, Jadi Orangtua Shalih, Sebelum Meminta Anak Shalih*. Bandung: Mizania PT. Mizan Pustaka.
- Jensen, Erick and Nickelsen, LeAnn, 2008. *Deeper Learning, 7 Strategi Luar Biasa untuk Pembelajaran yang Mendalam dan Tak Terlupakan*. Jakarta: PT Indeks.
- Joyce, Bruce, and Weil, Marsha, 2009. *Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Laporan Center for Research and Development of Health Ecology, NIHRD, 2015. *Tentang kenakalan remaja di Jawa Barat*.
- Lickona, Thomas, 2012. *Character Matters, How to Help Our Children Develop Good Judgment, Integrity, and Other Essential Virtues*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mayer, Richard E., 2009. *Multi Media Learning, Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Qaimi, Ali, 2004. *Keluarga dan Anak Bermasalah*. Bogor: Cahaya.
- Sadiman, Arief S, 2009. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sentanu, Erbe, 2007. *Quantum Ikhlas, Teknologi Aktivasi Kekuatan Hati*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Slameto, 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, Sharon E., and Lowther, Deborah, 2011. *Instructional Technology & Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Suharsaputra, Uhar, 2012. *Budaya Korupsi dan Korupsi Budaya, Tantangan bagi Dunia Pendidikan*. Diakses tanggal 20 April 2016
- Sulhan, Najib, 2011. *Pendidikan Berbasis Karakter*. Surabaya: PT. Jepe Press Media Utama.
- Watson, Roy and Davis, 2011. *Strategi Pengajaran Kreatif*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Zuhdi, Dimyati, 2008. *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi*, Jakarta, Bumi Aksara.