

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran PKn**

###### **a. Pengertian Pembelajaran PKn**

Mata pelajaran PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia bertujuan untuk menjadikan siswa mampu berkembang menjadi pribadi yang cerdas, dan menggunakan kecerdasannya tersebut untuk memajukan diri sendiri dan lingkungan. Pendidikan kewarganegaraan yang berhasil diterapkan akan mampu untuk mengembangkan sikap moral yang cerdas, penuh tanggung jawab dalam diri siswa.

Moral dapat dikaitkan dengan istilah etika, kesusilaan dan budi pekerti. Moral merupakan nilai tentang baik dan buruknya kelakuan manusia. Oleh karena itu moral berkaitan dengan nilai terutama nilai efektif. Moralitas merupakan aspek kepribadian seseorang dalam kaitannya dengan kehidupan sosial secara harmonis, adil dan seimbang perilaku ketertiban dan keharmonisan.

Pendidikan moral merupakan pendidikan yang harus diperoleh oleh anak sejak dini. Pendidikan moral sejak dini akan membekali moral anak sepanjang rentang kehidupan yang dilalui dalam berinteraksi dengan orang lain. pendidikan nilai moral adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh manusia (orang dewasa) yang terencana untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik

(anak, generasi penerus) menanamkan ketuhanan, nilai-nilai estetik dan etik, nilai baik dan buruk, benar dan salah, mengenai perbuatan, sikap dan kewajiban, akhlaq mulia, budi pekerti luhur agar mencapai kedewasaannya dan bertanggung jawab.<sup>1</sup>

pendidikan nilai moral dan etika sebagai salah satu dari rekayasa pendidikan membentuk dan membina sumberdaya manusia seutuhnya atau paripurna lahir dan batinnya. Secara batiniah seseorang disebut sempurna bila berilmu atau berpengetahuan tinggi atau banyak dengan daya pikir yang nalar, memiliki prinsip diri yang mantap.<sup>2</sup>

Pentingnya pendidikan moral tidak lain adalah makna esensialnya bagi kehidupan. pada dasarnya, pendidikan moral yang memberikan siswa prinsip-prinsip yang baik dalam hidup. Isi pendidikan ini berupa prinsip-prinsip utama yang diperlukan untuk menunjang kelangsungan hidup, seperti kejujuran, kebenaran, simpati pada kebaikan, dan lain-lain. Siswa membutuhkan ajaran tentang kasih sayang karena dalam kehidupan prinsip-prinsip moralitas menjadi alat untuk menjalani kehidupan itu dengan benar sehingga kita semua dapat menjadi warga masyarakat, yang berperan aktif dalam mendorong kelangsungan hidup itu sendiri.

**b. Tujuan Pembelajaran PKn**

Pendidikan kewarganegaraan atau PKn secara umum merupakan bentuk pendidikan yang mengingatkan akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara supaya mereka menjadi warga negara yang berpikir tajam dalam hidup bermasyarakat dan bernegara. Pemerintah menggunakan mata pelajaran PKn sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai budaya bangsa serta juga

---

<sup>1</sup>Ahmad Nawawi,2010:5,Pendidikan moral anak usia dini,2017,vol 01 n0 01,hal.1-16

<sup>2</sup>Hamid Darmadi., Op.Cit., h. 130.

mengenai kebijakan yang bisa menjadi sumber pengetahuan peserta didik sehingga memiliki kesadaran untuk dapat membangun negara serta juga bangsa Indonesia. PKn memiliki peran penting bagi para generasi muda yang akan menjadi warga negara sepenuhnya. Sebab PKn mengajarkan sikap saling menghargai keragaman, pembelajaran kolaboratif, dan kreatifitas. Adapaun tujuan dari pembelajaran PKn sebagai berikut:

- 1) Supaya mengerti akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Setelah memahami tentang hak dan kewajiban apa yang didapatkan dan harus di lakukan, maka sebagai warga negara kita bisa menjalankannya dengan penuh tanggung jawab sesuai peraturan ataupun menuntut hak yang mungkin belum terpenuhi sebagai warga negara.
- 2) Untuk memotivasi agar memiliki sifat nasionalisme dan patriotisme yang tinggi. Kita diharapkan menjadi warga negara yang cinta pada tanah air dan rela berkorban demi bangsa dan Negara, artinya kita jadikan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pedoman kita dalam berpikir.
- 3) Untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya melaksanakan bela negara. Sikap bela negara ini bisa diwujudkan dengan cara misalnya pendidikan yang salah satunya adalah pendidikan kewarganegaraan.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernanya.<sup>3</sup>

Pada dasarnya semua pendapat tersebut menganggap media sebagai alat atau sejenisnya, yang bisa digunakan sebagai alat penyampai pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pendidikan, dimana keberadaan media tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Jika media

---

<sup>3</sup> <http://www.damandiri.or.id/file/ahmadsuyutiunairbab2.pdf>, diakses pada 1 september 2022 pukul 14:32

merupakan sumber belajar, maka media dapat dipahami secara luas sebagai, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. media pendidikan atau bahan pembelajaran dikembangkan sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Atensi

Berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan, media dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Berfungsi untuk meningkatkan kenikmatan siswa. Misalnya ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, gambar visual atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Berfungsi untuk memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media itu sendiri.

4) Fungsi Kompensatoris

Berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal, misalnya siswa yang lemah dalam membaca, media dapat membantu siswa untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali

Sedangkan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar bisa lebih baik.
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mendorong siswa untuk mau belajar mandiri sesuai kemampuan dan bakatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga diharapkan pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara nyata karena keterbatasan ini dapat dihadirkan, serta distimulasikan melalui media ini.
- 4) Memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru

dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif<sup>4</sup>

Fungsi emosional media visual dapat dilihat dari tingkat minat belajar siswa. Semakin mudah suatu media visual membangkitkan emosi siswa untuk mengasosiasikan informasi yang dikomunikasikan, maka semakin tinggi fungsi ekspresif dari media visual tersebut. Untuk pembelajaran kontekstual, gambar atau informasi tekstual yang disajikan dalam media visual harus berupa informasi yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa. Penyajian informasi ini dimaksudkan untuk melibatkan siswa secara emosional saat belajar

Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar

---

<sup>4</sup>Isran Rasyid karo, *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, h95, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411> . di akses pada 01 september 2022 pukul 15:54

visual memudahkan pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan informasi dalam gambar. Secara mental, anak lebih tertarik pada gambar dari pada tulisan. Ada kemungkinan bahwa ini memfasilitasi pemahaman dan memori informasi yang disampaikan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi menjadi empat kelompok media. Keempat kelompok tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Media hasil teknologi cetak, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis,
- 2) Media hasil audio-visual, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis atau elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual,
- 3) Media berdasarkan hasil teknologi komputer, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.<sup>5</sup>

Menurut Wintra Putra pengelompokan media pembelajaran adalah sebagai berikut .

- 1) Media Visual,

---

<sup>5</sup>Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta, h9 diakses pada 1 September 2022 pukul

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang paling banyak digunakan oleh pendidik-pendidik untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projectedvisual) dan media yang dapat diproyeksikan (projected visual). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam (still pictures) atau bergerak (motion pictures). Media visual dalam pembelajaran cerita pendek dapat berupa teks cerita pendek yang dicetak, teks cerita pendek yang ditampilkan melalui LCD Proyektor dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi presentasi seperti powerpoint, presenter, dan lain sebagainya.

Kelemahan media visual yaitu dalam media ini hanya kemampuan indera penglihat saja yang terasah kemampuannya, sehingga peserta didik hanya mampu melihat gambar tersebut tanpa mengasah indera peraba dan indera pendengaran, serta terbatas bagi yang mempunyai kelainan penglihatan atau buta.

## 2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk audiktif ( hanya dapat didengar ) yang dapat merangsang pikiran, prasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suaradan program radio adalah bentuk dari media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya. Media audio dalam

pembelajaran cerita pendek sebatas pada rekaman pembacaan cerita pendek yang diperdengarkan. Kelemahan media auditif yaitu dalam media ini hanya mengasah indera pendengarsaja, tanpa dapat mengasah indera lain seperti indera penglihat dan peraba. Selain itu media ini sangat terbatas bagi yangm mempunyai kelainan tunarungu. Mediaini belum begitu menarik.

3) Media Audio-Visual,

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual. Apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada para peserta didik.<sup>6</sup>

3. Film pendek

a. Pengertian Film Pendek

Film merupakan medi masa yang sifatnya kompleks. Film yang terdiri atas audio dan visual gambar memiliki kemampuan dalam mempengaruhi emosional penonton dari visual gambar yang dihadirkan. Film yang sering di artikan sebagai potongan gambar yang di satukan menjadi kesatuan tentu tidak luput dari sejarah panjang awal munculnya film. Adanya kemunculan film tidak luput dari kemajuan teknologidan ilmu pengetahuan sehingga menghasilakn sebuah pencapaian yang besar dalam visual dan seni film.

Film dalam kamus besar Bahasa Indonesia, memiliki arti sebagai cerminan tipis yang terbuat dari seluloid yang bekerja sebagai tempat gambar negatif yang akan dibuat potret maupun gambar positif yang akan dimainkan di bioskop. Selain itu, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Sebagai bagian dari industri, film juga memiliki arti sebagai sesuatu bagian dari

---

<sup>6</sup>Winatraputra,*Materi dan Pendeddikan Pembelajaran PKn SD,,*h5-8 diakses pada 1 september 2022 pukul: 15.3

produksi ekonomi di suatu masyarakat dan film mesti dilihat dalam hubungannya dengan produk produk lainnya.<sup>7</sup>

Secara harfiah film adalah cinematographie, cinematographie berasal dari kata cinema yang memiliki arti "gerak". Tho atau phytos yang memiliki arti (cahaya). Oleh karena itu, film juga dapat diartikan sebagai melukiskan sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya. Selanjutnya, film juga memiliki arti dokumen sosial dan budaya yang membantu mengkomunikasikan zaman ketika film itu pernah dibuat bahkan pernah dibuat untuk itu.

Film merupakan rangkaian dari gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan sebutan film atau video. Film sebagai media audio visual yang terdiri dari potongan gambar yang disatukan menjadi kesatuan utuh, dan memiliki kemampuan dalam menangkap realita sosial budaya, membuat film mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya dalam bentuk media visual .<sup>8</sup>

Film pendek biasanya mempunyai durasi 60 menit. Pada kelompok tertentu film cerita pendek dipakai untuk bereksperimen dan merupakan batu loncatan agar memahaminya segala hal tentang dunia film sebelum kelompok tersebut membuat film cerita panjang. Jenis film cerita pendek sering dilakukan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/ kelompok yang menyenangi dunia film sebagai tahap latihan. Selain itu ada juga yang khusus memproduksi cerita pendek untuk konsumsi acara televisi.<sup>9</sup>

#### b. Tujuan Film Pendek

---

<sup>7</sup><https://kemdikbud.go.id/entri/film>. diakses pada tanggal 1 september 2022 pukul 22:14 WIB

<sup>8</sup>Muhammad ali mursid,2022, Dani manesa, *pengantar teori film*,hal 2-3,

<sup>9</sup> Effendy, Heru, ”*Mari Membuat Film*”, Konfiden, Jakarta, 2002

Pada zaman sekarang, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menjalankan proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran tidak lagi hanya untuk mencerdaskan, melainkan juga menghibur dan menginspirasi. Dengan demikian, para siswa akan semakin terdorong untuk mencari tahu lebih lanjut. Film pendek sebagai media memiliki peran dan tujuan yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Film pendek sebagai media dapat menampilkan informasi melalui sara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain, buku, tape recorder, kaset, video, kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi dan komputer.

Pemanfaatan media film pendek dalam proses pembelajaran hendaknya memerhatikan hal-hal berikut.

- 1) Film pendek harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
- 3) Sesudah film dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disiapkan sebelumnya.
- 4) Pada pemutaran film tertentu, perlu diputar dua kali atau lebih untuk memerhatikan aspek-aspek tertentu.
- 5) Agar siswa tidak memandang film sebagai media hiburan belaka, maka sebelumnya perlu ditugaskan untuk memerhatikan bagian-bagian tertentu.

6) Setelah pemutaran film, perlu diadakan tes untuk mengetahui seberapa banyak pesan yang telah diterima.<sup>10</sup>

Media merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan lebih baik, lebih sempurna. Dipilihnya film sebagai bahan media pembelajaran bukan tanpa dasar, film sangat baik untuk menjelaskan suatu proses dan menjelaskan suatu keterampilan dan semua siswa dapat belajar dari film karena mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Terlebih untuk film pendek, dengan menggunakan film yang memiliki durasi pendek, yaitu kurang dari 30 menit. Dengan durasi yang tidak panjang, guru dapat leluasa menyesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran di kelas. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan media film pendek, menjadikan peserta didik memperoleh cukup banyak pengetahuan, mereka diharapkan bisa menerapkan hasil pemahaman dari film pendek tersebut.

c. Prinsip Film Pendek

1) Prinsip Visible

Prinsip visible merupakan prinsip yang mengatur penerapan kemudahan media film pendek untuk dilihat dengan tujuan penjelasan pesan. Prinsip tersebut digunakan untuk menata wadah VCD media film pendek bermuatan pendidikan moral pada pembelajaran PKn. Perwajahan VCD media film

---

<sup>10</sup><https://text-id.123dok.com/document/dzx2487wq-pengertian-film-pendek-pemanfaatan-film-pendek-sebagai-media-pembelajaran.html#:~:text=Film%20pendek%20dalam%20media%20pembelajaran%20ini%20menayangkan%20gambaran,karakter%20yang%20patut%20diteladani%20dari%20sosok%20tokoh%20tersebut.> Di akses pada 2 september 2022 pukul 09:36

pendek bermuatan pendidikan moral diatur agar dapat memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai isi film pendek, jenis font, jenis gambar, dan pemilihan warna sampul diatur sedemikian rupa sehingga dapat terlihat dan terbaca.

## 2) Prinsip Atensi

Prinsip atensi merupakan yang digunakan pada kemenarikan sebuah media pembelajaran. Prinsip ini dijadikan acuan pengembangan media film pendek bermuatan pendidikan moral dalam menentukan objek film. Pemilihan gambar, jenis font, dan perpaduan warna diatur sedemikian rupa agar dapat menarik minat peserta didik. Pemilihan jenis media audio visual yaitu film pendek bermuatan pendidikan mora pada pembelajaran PKnI membutuhkan acuan agar peserta didik tertarik.

## 3) Prinsip Kognitif

Prinsip kognitif yang mengungkapkan bahwa media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi. Media film dapat membawa peserta didik melihat suatu proses yang tidak dapat dilihat disekitar mereka. Selain itu media film juga sangat tepat bila digunakan untuk mengembangkan pikiran, pendapat, dan imajinasi peserta didik. Film pendek bermuatan pendidikan moral pada pembelajaran PKn mengajak peserta didik untuk mengembangkan sebuah ide untuk mengonstruksi teks cerita pendek.

## 4) Prinsip Kesederhanaan

Prinsip kesederhanaan mengatur durasi dalam media film pendek bermuatan pendidikan moral pada pembelajaran PKn

menjadi salah satu unsur yang dikembangkan dengan acuan kesederhanaan yaitu 6 menit dengan mempertimbangkan cerita yang dapat dimuat dalam film pendek bermuatan pendidikan moral. Durasi yang tidak terlalu panjang akan membuat peserta didik lebih mudah dalam mengembangkan suatu ide cerita yang akan di jadikan sbuah teks cerita pendek.

5) Prinsip keterpaduan

Prinsip keterpaduan mengatur backsound/iringan musik yang timbul dalam sebuah media audio visual. Prinsip keterpaduan menentukan editor film pendek untuk mengolaborasikan suara dialog tokoh dan sound efect. Pengaturan volume sound efect sangat diperhatikan agar dapat menimbulkan efek dramatis namun tidak mengganggu dialog yang ingin disampaikan. Selain menjadi penunjang adegan film pendek, keterpaduan iringan musik juga berfungsi meningkatkan kemampuan mendengar peserta didik.

6) Prinsip Teknis

Prinsip teknis mengacu pada pembuatan film pendek bermuatan pendidikan moral pada pembelajaran PKn. Dari sekian banyak unsur dan suber, pengembangan media film pendek bermuatan pendidikan moral memfokuskan pada beberapa prinsip yang sejalan dengan tujuan pengembangan media film pendek sendiri. Adapun teknis tersebut antara lain cerita, alur, durasi, dan genre. Hal tersebut diharapkan mampu menyajikan film yang dapat membantu peserta didik menemukan ide untuk mengostruksi sebuah teks cerita pendek.

d. Syarat Film Pendek Sebagai Media Pembelajaran

Film pendek dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh pendidikapabila memenuhi syarat berikut:

- 1) Dapat menarik minat peserta didik sehingga pembelajaran berjalan dengan baik,
- 2) Benar dan autentik. Film dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila film tersebut benar dan asli,
- 3) Sesuai dengan kematangan peserta didik. Film yang digunakan sebagai media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan keadaan peserta didik,
- 4) Perbendaharaan bahasa yang digunakan baik dan benar. Film sebagai media pembelajaran tentunya mengandung kata-kata yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik,
- 5) Kesatuan dan urutannya cukup teratur agar pesan yang disampaikan oleh film tersebut tersampaikan.<sup>11</sup>

#### 4. Era Society 5.0

##### a. Pengertian Era Society 5.0

Istilah society 5.0, atau masyarakat 5.0 pertama kali dikenalkan Jepang pada tahun 2016. Konsep Society 5.0 diadopsi Pemerintah Jepang sebagai antisipasi terhadap tren global sebagai akibat dari munculnya revolusi industri 4.0. Society 5.0 diartikan sebagai masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan atau permasalahan kehidupan/sosial dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada (era revolusi industri 4.0). Era revolusi industri 4.0 ini ditandai oleh teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti internet atau digitalisasi. Sebelumnya, era revolusi 1.0 ditandai oleh penggunaan mesin uap untuk menggantikan tenaga manusia dan hewan. Era revolusi 2.0 ditandai oleh pemanfaatan tenaga listrik pada produksi, dan era revolusi 3.0 ditandai dengan penggunaan teknologi otomasi dalam kegiatan industri. Jadi

---

<sup>11</sup>Lutfiyah,Media film sebagai media pembelajaran,2012, di akses dari <https://elly-lutfiyah.blogspot.com/pada tanggal 2 september 2022 , pukul 10:05>

sebenarnya society 5.0 merupakan kelanjutan dari era revolusi sebelumnya dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membantu dan memudahkan manusia dalam kehidupannya.<sup>12</sup>

Pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan realitas sosial di era Society 5.0. Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan dapat mendorong masyarakat untuk beradaptasi dengan mewaspadaai teknologi. Sedangkan dalam konteks mikro, pendidikan dapat memberikan pengetahuan kepada orang terpelajar (siswa) dalam pemanfaatan teknologi. Di era Society 5.0, peran pendidikan semakin besar dan kompleks. Persyaratan ini termasuk memberikan pengetahuan yang mempersiapkan siswa untuk berpikir, berperilaku, dan berperilaku cerdas teknologi dan menggunakan teknologi secara bijaksana.

b. Pendidikan di Era Society 5.0

Pendidikan merupakan cara yang paling efektif untuk mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi terhadap masyarakat. Melalui pendidikan, orang akan mendapatkan orientasi, klarifikasi dan pelatihan tentang cara untuk memaksimalkan dampak positif dan mengurangi dampak negatif teknologi.

Dalam konteks pendidikan di sekolah, belajar Siswa akan merasakan dampak positif dari penggunaan teknologi untuk mempermudah pembelajaran khusus, dan dari penerapan teknologi di luar kelas. Di kelas, setiap pelajaran sesuai dengan karakteristiknya memiliki pendekatan yang berbeda dengan mengorientasikan siswa ke arah penggunaan/penerapan teknologi di era masyarakat 5.0.

---

<sup>12</sup>Transformasi Pendidikan Abad 21 Menuju Society 5.0 di akses dari [http://repository.lppm.unila.ac.id/15111/1/Artikel\\_Sugeng%20Sutiarso\\_SEMNAS%20FKIP%202019.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/15111/1/Artikel_Sugeng%20Sutiarso_SEMNAS%20FKIP%202019.pdf), pada tanggal 2 september 2022 ,pukul 10:21

Hampir serupa dengan era 4.0, tantangan yang juga akan muncul di era society 5.0 sangat kompleks. infrastruktur digital seperti era 4.0, tapi juga akan bersentuhan langsung dengan sistem integrasi ruang maya yang dibentuk dan dibuat seperti halnya pada ruang fisik. Artinya, kemampuan dikombinasikan dengan robot manusia. Itu artinya ada alat yang dicipta, direkayasa dan dibentuk untuk membantu peran manusia dalam bekerja di berbagai bidang.

Dalam konsep yang lain, era 5.0 akan memutakhirkan teknologi informasi yang tidak hapada aspek bisnis semata, melainkan juga pada konektifitas kehidupan antar umat manusia. Persoalannya, transformasi teknologi dan informasi yang semakin canggih di era 5.0 akan memicu beragam efek sosial. Dimungkinkan era 5,0 akan menghilangkan dinding pembatas antara dunia maya dan dunia nyata yang dapat berdampak negatif pada pudarnya karakter bangsa dan masuknya baragam yang bertolak belakang dengan misi dakwah.<sup>13</sup>

#### 5. Siswa

Siswa atau biasa di kenal dengan sebutan peserta didik adalah seseorang yang mengembangkan potensi dalam dirinya melalui proses pendidikan dan pembelajaran pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik bertindak sebagai pelaku pencari, penerima dan penyimpan dari proses pembelajaran, dan untuk mengembangkan potensi tersebut sangat membutuh kan seorang tenaga pendidik/guru.

Dalam defenisi lain peserta didik adalah individu yang memiliki potensi untuk berkembang, dan mereka berusaha mengembangkan potensinya itu melalui proses pendidikan pada jalur dan jenis

---

<sup>13</sup>Ari wibowo, Profesionalisme Dai di Era Society 5.0: *Mengulas Profil dan Strategi Pengembangan Dakwah*,2021,hal 1-113

pendidikan tertentu. Dalam perkembangan peserta didik ini, secara hakiki memiliki kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi. Pemenuhan kebutuhan peserta didik tumbuh dan berkembang mencapai kematangan fisik dan psikis. Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh pendidik diantaranya: <sup>14</sup>

Menurut Samsul Nizar beberapa hakikat peserta didik dan implikasinya terhadap pendidikan Islam, yaitu:

- a. Peserta didik bukan merupakan miniatur orang dewasa, akan tetapi memiliki dunia sendiri.
- b. Peserta didik adalah manusia yang memiliki diferensiasi pridesasi perkembangan dan pertumbuhan.
- c. Peserta didik adalah manusia yang memiliki kebutuhan, baik yang menyangkut kebutuhan jasmani maupun rohani yang harus dipenuhi.
- d. Peserta didik adalah makhluk Allah yang memiliki perbedaan individual.
- e. Peserta didik adalah manusia yang memiliki potensi (fitrah) yang dapat dikembangkan dan berkembang secara dinamis<sup>15</sup>.

## **B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan**

1. Wisnu Kristanto, "Pengembangan Film Pendek Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini" Penelitian bertujuan mengembangkan sebuah film pendek berbasis karakter yang dimainkan oleh anak usia dini. Metode penelitian dan pengembangan media video pembelajaran karakter ini menggunakan siklus tahapan R&D dari Dick dan Carey yang di tempuh dalam 10 tahap. Hasil menunjukkan terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control bahwa dengan menggunakan media film berbasis karakter ini dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam bidang moral dan agama. Kesimpulan

---

<sup>14</sup>Pasal 1 ayat 4, Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 23.

<sup>15</sup>Samsul Nizar, op. cit., hlm. 78.

anak usia dini yang menggunakan Media Audio Visual (FILM) lebih tertarik dan lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran, terutama dalam aspek nilai moral dan agama (sesuai dengan basis dari film karakter).<sup>16</sup>

2. Umrotul Hasanah, Luman Nulhakim, “Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran fotosintesis” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran film animasi pada konsep fotosintesis dan untuk mengetahui hasil penilaian uji ahli terhadap media pembelajaran film animasi pada konsep fotosintesis. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R & D). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Aspek penilaian dari segi media meliputi aspek kualitas teknik, narasi dan musik/efek suara. Aspek penilaian dari segi materi meliputi aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan materi, urutan materi, komunikatif, kesesuaian soal evaluasi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, hubungan materi dengan kemampuan berpikir kritis dan hubungan materi dengan motivasi. Uji ahli terhadap media film animasi “Cahaya dan Fotosintesis” dilakukan oleh ahli media dengan perolehan persentase 80,6% dengan kategori baik, dan ahli materi 92,5% yaitu kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli media film animasi “Cahaya dan Fotosintesis” dapat diujikan kepada siswa secara terbatas, setelah kekurangan media tersebut diperbaiki.<sup>17</sup>

3. Dimas sabil haq “Pengembangan Media Film Pendek Bermuatan Pendidikan Moral Untuk Pembelajaran Mengonstruksi Teks Cerita Pendek Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma” Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Peneliti melalui produk yang dihasilkan

---

<sup>16</sup>Wisnu Kristanto, 'Pengembangan film Pendek Berbasis karakter Pada anak usia dini' Jurnal pendidikan anak usia dini, vol 12, (2018)

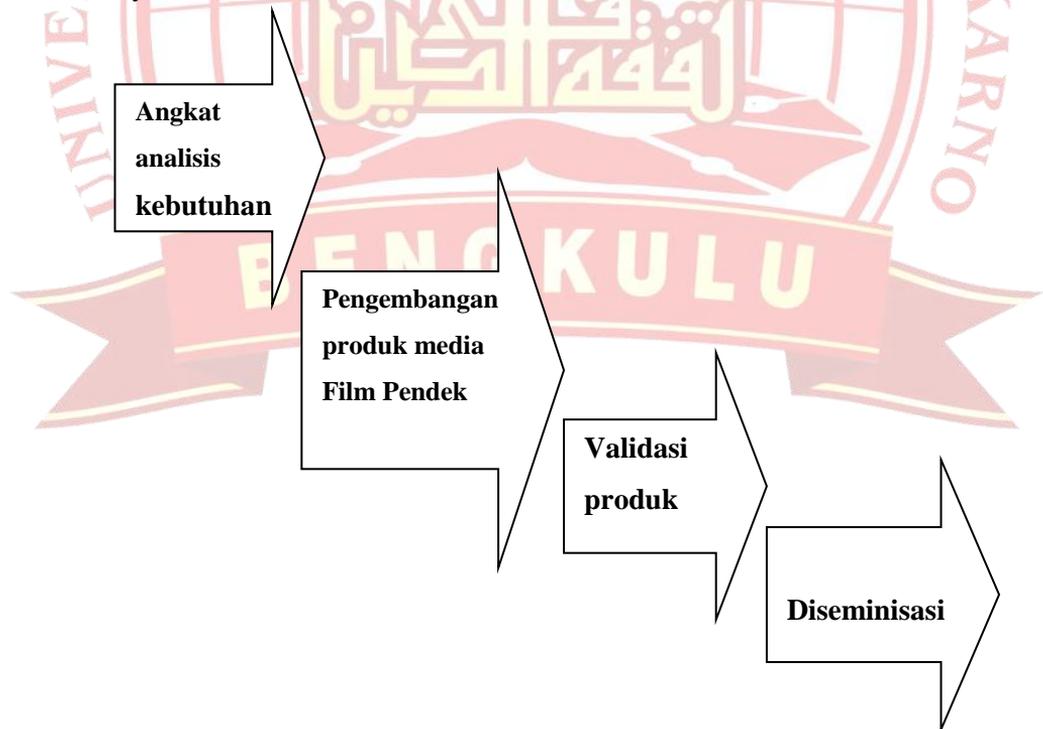
<sup>17</sup>Umrotul Hasanah, Luman Nulhakim, “Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran fotosintesis”, vol 1, no 1 (2015)

berusaha mengemas sebuah media pembelajaran mengonstruksi teks cerita pendek menggunakan film pendek bermuatan pendidikan moral untuk membantu menyelesaikan kendala yang dialami oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran mengonstruksi teks cerita pendek di SMA. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian pengembangan media ini, antara lain (1) analisis kebutuhan media pembelajaran mengonstruksi teks cerita pendek dalam bentuk film pendek bermuatan pendidikan moral, (2) desain media film pendek bermuatan pendidikan moral, (3) saran dan penilaian ahli terhadap media pembelajaran mengonstruksi teks cerita pendek dalam bentuk film pendek bermuatan pendidikan moral, (4) hasil perbaikan media film pendek bermuatan pendidikan moral pembelajaran mengonstruksi teks cerita pendek. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), dengan penyesuaian sebagai berikut (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Dalam penelitian ini terdapat dua data, yaitu data berupa skor kecenderungan angket kebutuhan terhadap pengembangan media film pendek bermuatan pendidikan moral dan data yang diperoleh berupa skor penilaian uji validasi terhadap pengembangan media film pendek bermuatan pendidikan moral. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu melalui pemaparan data dan verifikasi/simpulan data. Setelah penelitian dilaksanakan, diperoleh hasil sebagai berikut, (1) bentuk fisik media film pendek bermuatan pendidikan moral dan buku panduan media sesuai dengan kondisi psikologis peserta didik, (2) prinsip-prinsip pengembangan media film pendek bermuatan pendidikan moral yaitu, visibel, atensi, kognitif, kesederhanaan, keterpaduan, dan teknis, (3) desain media yang berisi tentang Persahabatan antara dua orang remaja SMA, yaitu Ganang dan Yusuf mengalami hubungan yang sedang tidak

baik. Ganang yang suka bercanda tidak sengaja membuat Yusuf menjadi tersinggung, dengan alur maju, durasi 6 menit 43 detik, suara pokok adalah dialog tokoh dengan diberi musik secukupnya. (4) berbekal penilaian ahli, perbaikan desain media antara lain, sampul dan Wadah VCD dari unsur judul diubah menjadi “film pendek bermuatan pendidikan moral sebagai media pembelajaran mengonstruksi teks cerita pendek”.

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengembangan media pendidikan moral berbasis film pendek di era Society 5.0 untuk siswa kelas V SDN 60 Kota Bengkulu sangat di perlukan, karna dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pendidikan moral yang perlu di tampilkan untuk siswa di era society 5.0.



Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir

