Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication

Jl. Tamalate I Tidung
[Malassar – 90222]

Merrisa Monoarfa:
+62821-9175-9996
Sri Wahyuningsih:
+62852-5581-6055
Fajrin Baids:
+62853-4351-0765

jetclc@unm.ac.id

https://ojs.unm.ac.id/JETCLC

Armin Super

Film Edukasi Silariang bagi Remaja di Dusun Palambuta Kabupaten Jeneponto

Submitted: 2022-01-25
Accepted: 2022-04-29
Published: 2022-04-30

Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication
Volume 2 Nomor 2 April 2022 Hal. 36-42
p-ISSN: 2808 – 8050
e-ISSN: 2774 – 8405

Film Edukasi Silariang bagi Remaja di Dusun Palambuta Kabupaten Jeneponto

Armin Super[1*]
[1]Teknologi Pendidikan / Universitas Negeri Makassar
Email: super111204@gmail.com

©2022 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

***ABSTRACT**:*
This study aims to describe the level of need for character education film media as crossbreeding education for adolescents in the Palambuta hamlet, Jeneponto district, Develop a character education film media for silariang education for adolescents in order to avoid the bad effects of elopement. Analyzing the level of validity and practicality of character education film media as cross-cultural education for adolescents in Palambuta. This research will design a character education film product as a media for celebratory education for teenagers in the village of Palmambuta. The development model in this study was developed by Borg & Gall. The researcher's needs are divided into four research steps, namely: Information gathering, Planning, Development of the initial form of the product and Field testing, revision and final product. the level of analysis of the character education needs of the youth of the Palambuta hamlet in the district requires a character education film media. Character education film media products are believed to be able to help educate about the bad effects of elopement. In addition, character education film media will attract the attention of teenagers if it is displayed in the form of a drama genre fiction film.

***Keywords**: character building, siri', film*

ABSTRAK:
Penelitian ini bertujuan untuk mengambarkan tingkat kebutuhan media film pendidikan karakter sebagai edukasi silariang terhadap remaja di dusun Palambuta kabupaten Jeneponto, Mengembangkan media film pendidikan karakter edukasi silariang terhadap remaja agar terhindar dari dampak buruk kawin lari. Menganalisis tingkat validitas dan kepraktisan media film pendidikan karakter sebagai edukasi silariang terhadap remaja di dusun Palambuta. Penelitian ini akan merancang suatu produk film pendidikan karakter sebagai media edukasi silariang bagi remaja di dusun palambuta. Model pengembangan dalam penelitian ini dikembangkan oleh Borg & Gall. Kebutuhan peneliti menjadi empat langkah penelitian, yaitu: Pengumpulan informasi, Perencanaan, Pengembangan bentuk awal produk dan Uji lapangan, revisi dan produk akhir. tingkat analisis dari kebutuhan pendidikan kerakter para remaja dusun Palambuta di Kabupaten membutuhkan sebuah media film pendidikan karakter. Produk media film pendidikan karakter diyakini mampu membantu dalam mengedukasi tentang dampak buruk kawin lari. Selain itu, media film pendidikan karakter akan lebih menarik perhatian remaja jika di tampilkan dalam bentuk film fiksi bergendre drama.

***Kata kunci:** pendidikan karakter, siri', film*

PENDAHULUAN

Kawasan teknologi pendidikan merupakan suatu pekerjaan yang memfasilitasi pembelajaran pada manusia melalui identifikasi, pengembangan, pengorganisasian, pemanfaatan, dan pengelolaan. Hal ini yang di fokuskan adalah pengembangan teknologi pendidikan. Menurut Warsita (2013) teknologi pendidikan merupakan proses mengembangkan berbagai jenis media sesuai kebutuhan seperti pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Adapun kajian pustaka yang di jelaskan memiliki hubungan satu sama lain yaitu:

1. Media Pembelajaran

Sanjaya (2016) menyatakan bahwa media memiliki tiga macam yaitu: media auditif, yaitu media yang hanya memiliki unsur suara, seperti

radio. Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, seperti poster. Serta Media audiovisual, yaitu media yang dapat dilihat dan didengar seperti film. Disisi lain Ramli (2012) menyatakan bahwa media di desain dengan cara yang berbeda beda dan memiliki tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat memperjelas sebuah pesan yang ingin disampaikan agar Penonton terikat dan dapat memahami.

2. Remaja

Menurut Jannah, (2016) Usia remaja adalah usia yang paling banyak mengalami perubahan baik fisik dan psikis seseorang, jika individu tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap dan tugas perkembangan maka ia akan menjadi remaja yang tangguh tanpa merasa ada yang terlewati dan kehilangan fase yang sangat indah, dan mampu menjalani tugas kehidupan selanjutnya yakni usia dewasa yang paling panjang dalam rentang kehidupan manusia. Perubahan dan pertumbuhan fisik dan psikis.

3. Silariang

Menurut Israpil, (2015) silariang merupakan perkawinan yang dilakukan antara sepasang laki-laki dan perempuan yang sepakat lari bersama karena tidak direstui oleh keluarga. Beberapa alasan terjadinya silariang:

a. menentang perjodohan (kawin paksa),
b. faktor ekonomi Persyaratan berupa uang belanja (doe' panai) tidak dapat dipenuhi oleh pihak laki-laki,
c. lamaran ditolak,
d. tingkah laku laki-laki buruk Jika orang tua melihat, kehidupan pemuda yang melamar.

4. Pendidikan Karakter

Menurut Lickona (Sudrajat, 2011) pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai nilai etika. Pengertian yang di sampaikan lickona memperlihatkan adanya proses perkembangan yang melibatkan pengetahuan (*moral knowing*), perasaaan (*moral feeling*), dan tindakan (*moral action*).

3. Film

Film merupakan media informasi yang lengkap dari visual, audio, audiovisual, dan memiliki alur cerita yang terstruktur sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat lebih mudah dimengerti. Menurut Javandalasta (Aprilianty, 2021) film merupakan gambar yang bergerak yang memiliki bentuk alur cerita yang bermakna dan nyata pesannya kepada masyarakat atau penonton. Film memiliki 4 penjelasan yang berbeda beda yaitu:

a. Film menghadirkan pengaruh emosional.
b. Film mengilustrasikan kontras visual.
c. Film berkomunikasi dengan para penontonnya.
d. Film memotivasi penonton.

METODE

Penelitian ini membuat media film pendidikan karakter sehingga jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model *Borg & Gall* yang terbagi empat tahapan yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk dan uji coba, revisi dan produk akhir. Subjek penelitian dilakukan terhadap 30 remaja dusun Palambuta, dua validator ahli media dan isi. Objek pengembangan adalah edukasi silariang pada remaja dusun Palambuta Kabupaten Jeneponto. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket tertutup, selanjutnya analisis data dilakukan mengunakan teknik analisis deskrtiptif kualitatif dan statistik deskrtiptif. Rumus berikut digunakan untuk menghitung presentase:

$$Presentase = \frac{\sum Jawaban \times bobot\ tiap\ pilihan}{N \times bobot\ tertinggi} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media film pendidikan karakter edukasi silariang dilakukan mengunakan model *Borg & Gall* yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk dan uji lapangan, revisi dan produk akhir.

1. Tahap Pengumpulan Informasi.

Tahap pengumpulan informasi terdapat 2 tahapan yaitu studi pustaka berupa kegiatan yang mengumpulkan sumber informasi yang berkaitan dengan pengembangan media film pendidikan karakter. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapat gambaran umum mengenai media film yang akan dikembangkan. Media film pendidikan karakter sebagai media edukasi bagi remaja dalam memahami dampak silariang. Film ini di buat secara khusus oleh peneliti untuk mengurangi dampak silariang yang terjadi di daerah tersebut.

Tabel 3.1 Uraian identifikasi kebutuhan media film bagi remaja dusun palambuta

Pertanyaan	Jumlah Remaja Yang Menjawab	
	Ya	Tidak
Apakah anda menyukai film	40	4
Apakah anda menyukai film lokal	38	6
Apakah anda bisa memahami pesan yang tersirat pada film	33	11
Apakah anda serius menonton film dari awal sampai akhir	37	7
Apakah anda lebih menyukai film pendek dari pada film panjang	32	12
Apakah Anda pernah mempelajari watak pemain dalam sebuah film	27	17
Apakah anda suka menonton film di youtube	38	6
Apakah anda tahu tentang silariang	39	5
Apakah Anda pernah di edukasi tentang silariang	16	28
Menurut anda, apakah media film dapat mendidik anda tentang dampak silariang anak di bawah umur	37	7
Apakah anda setuju jika di produksi sebuah film lokal tentang pendidikan karakter untuk mencegah silariang	41	3
Jumlah skor	**378**	**106**
Presentase (%)	**78%**	**21%**

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan Media film bagi remaja pada tabel 4.1 responden sebanyak 44 remaja mendapatkan jumalah score pada kategori YA sebanyak 378 dan mendapatkan hasil presentasi 78% berada pada kategori sangat dibutuhkan. Selanjutnya pada ketegori TIDAK sebanyak 106 mendapatkan hasil presentasi 21% berada pada kategori cukup di butuhkan.

2. Tahap Perencanaan

Tahapan pembuatan media film terdiri atas tiga tahapan yaitu Pra produksi, Produksi dan Pasca produksi.

3. Tahap Pengembangan Bentuk Awal Produk

Pengembangan bentuk awal produk terdiri dari hasil validasi ahli isi atau materi pada di bawah ini:

Tabel 3.2 Hasil validasi oleh ahli isi atau materi terhadap Media Film Pendidikan Karakter Edukasi *Silariang* Bagi Remaja

Aspek yang dinilai	Skala
Kesesuaian materi dengan film pendidikan karakter	4
Kesesuaian materi dengan tujuan edukasi	3
Ketetapan judul dengan isi materi	4
Kejelasan latar tempat pada film	4
Kesesuaian alur dengan isi materi	4
Kesesuaian film dengan isi materi	4
Kesesuaian bahasa dengan isi materi	4
Kesesuaian materi dan karakteristik remaja	4
Kejelasan latar waktu pada film	4
Kejelasan pesan yang di sampaikan	4
Kesesuaian skenariio film dengan isi materi	4
Kesesuaian bahasa dialog dengan isi materi	4
Kesesuaian bahasan dengan karakteristik remaja	4
Jumlah skor	**51**
Presentase	**78%**

Berdasarkan hasil review ahli isi/ materi, media film pendidikan karakter sebagai edukasi silariang bagi remaja dusun palambuta kabupaten jeneponto berada pada kualifikasi 78% baik tidak perlu direvisi.

Tabel 3.3 Hasil validasi oleh ahli media terhadap Media Film Pendidikan Karakter Edukasi *Silariang* bagi Remaja

Aspek yang dinilai	Skala
Kualitas/ tampilan desain media film	5
Kejelasan setiap adegan pada film	5
Penggunaan instrument music pada film	5
Kesesuaian karakter pemain pada film	4
Ketetapan warna pada film	5
Kesesuaian teks pada film	4
Kesesuaian bahasa/ kejelasan audio pada film	5
Kesesuaian animasi pada film	5
Penggunaan audiovisual pada film	5
Kemudahan operasional	5
Penggunaan pencahayaan pada film	5
Kualitas pengambilan gambar pada film	5
Jumlah skor	**58**
Presentase	**96%**

Masukan saran dan komentar ahli desain dan media yaitu: pada sebuah adegan yang ada yang patah 2,59, penggambaran bulan dan bintang kurang realistis, ada teks berbahasa inggris kurang penting. Berdasarkan hasil desain dan media film pendidikan karakter sebagai edukasi silariang bagi remaja dusun palambuta kabupaten jeneponto berada pada kualifikasi 96% artinya sangat baik tidak perlu direvisi.

Adapun *software* yang digunakan yaitu *Filmora X* digunakan untuk mengedit media film pendidikan karakter secara keseluruhan dari gabungan visual yang di satukan, warna film dan lainnya dengan formatnya MP4. *Adobe photoshop* digunakan berupa desainan teks, poster, judul film dan lainya sehingga menarik dipandang dan tidak mencolok. *Adobe audition* di gunakan memperkaulitas dan menjernihkan audio pada media film ini. *Trelby* di gunakan sebagai tempat penulisan skenario film dan memberikan kualitas skenario film yang baik dan benar. Adapun faktor pendukung perkembangan produk media film pendidikan karakter diperoleh melalui angket validasi kepada para ahli media dan materi, observasi, dokumentasi dan brainstorming terhadap dosen pembimbing dan kepala dusun palambuta. Tingkat analisis kebutuhan media film pendidikan karakter Berdasarkan identifikasi kebutuhan yang diperoleh dilapangan pada remaja di dusun palambuta di kabupaten jeneponto bahwa remaja tertarik dan membutuhkan sebuah media film pendidikan karakter. Sehingga memudahkan remaja dalam memahmi pesan yang ingin disampaikan dalam film tersebut. Dari hasil validasi ini produk media film pendidikan karakter yang berbasis audio visual ini yaitu valid, hasil validasi ahli media dan desain terhadap produk media film ini, mendapatkan kualifikasi sangat baik. Sedangkan hasil validasi ahli isi/materi terhadap produk media film ini, mendapatkan kualifikasi sangat baik.

4. Tahap Uji Coba Produk, Revisi dan Produk Akhir.

Uji betha merupakan uji coba produk yang dilakukan kepada pengguna (user). Produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media dan ahli isi atau materi selanjutnya diuji coba kepada 15 orang remaja dusun palambuta kabupaten jeneponto. Berdasarkan hasil rerata 15 siswa sebesar 94% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik. bisa dimengerti dengan mudah. Hasil rekapitulasi skor penilaian dari uji coba kelompok kecil ke remaja berikut.

Tabel 3.4 Hasil angket penilaian uji coba kelompok kecil

Aspek yang Dinilai	Rerata Skor		
	Klp1	Klp2	Klp3
Kualitas/tampilan media film ini menarik			
Kejelasan pengunaan bahasa			
Kejelasan latar tempat/waktu			

Karakteristik pemeran yang di tampilkan dalam film ini, sangat menjiwai			
Kesesuaian pengunaan kostum			
Kesesuaian pengunaan warna			
Kesesuaian isi/materi film dengan tujuan yang akan dicapai			
Kesesuaian film dengan materi	93%	95%	94%
Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca			
Kesesuaian animasi dengan materi			
Audio dalam film ini sanga bagus			
Ketertarikan menonton film ini			
cerita angkat film sangat tepat pada situasisekarang			
Rerata Presentase		**94%**	

Uji coba ke remaja dilakukan yaitu untuk mendapatkan respon serta kinerja media film ketika dioperasikan oleh remaja dalam edukasi silariang sehingga diketahui bobot kepraktisan dari media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil rerata 30 remaja sebesar 94% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik. bisa dimengerti dengan mudah.

Berdasarkan Validasi Materi, Isi Media, uji coba ke remaja dan uji coba ke kepala dusun Palambuta, terdapat beberapa hal yang mesti di revisi sebelum memperoleh hasil berupa produk media film sebagai media pendidikan di dusun Palambuta Kabupaten Jeneponto. Hasil yang telah di dapat pada uji coba alpha dan betha digunakan sebagai bahan evaluasi media film. Masukan atau saran untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan. Media sudah valid berdasarkan pada aspek kepraktisan dan validitas. Valid berdasarkan ahli media dan ahli isi, serta praktis berdasarkan uji coba pada remaja dan kepala desa. Pada tahap Produk Akhir, masukan dari ahli media dan ahli isi yang memberikan saran telah dilakukan pada tahap pengembangan. Evaluasi media berdasarkan Uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba kelompok besar ke remaja secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Hasil angket penilaian uji coba kelompok besar

Aspek yang Dinilai	**Rerata Skor**			
	Klp1	Klp2	Klp3	Klp4
Kualitas/tampilan media film ini menarik				
Kejelasan pengunaan Bahasa				
Kejelasan latar tempat/waktu				
Karakteristik pemeran yang di tampilkan dalam film ini, sangat menjiwai				
Kesesuaian pengunaan kostum				
Kesesuaian pengunaan warna				
Kesesuaian isi/materi film dengan tujuan yang akan dicapai	90%	94%	95%	99%
Kesesuaian film dengan materi				
Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca				
Kesesuaian animasi dengan materi				
Audio dalam film ini sanga bagus				
Ketertarikan menonton film ini				
Cerita angkat film sangat tepat pada situasisekarang				
Rerata Presentase		**94%**		

Uji betha yang dilakukan selanjutnya yaitu uji coba kepala dusun. Penilaian yang terdapat pada angket penilaian uji coba kepala dusun sama dengan remaja yang mencakup aspek tampilan dan aspek media film pendidikan karakter yang terdiri dari 12 butir pertanyaan.

Tabel 3.6 Hasil angket penilaian kepala dusun

Aspek yang dinilai	Skala
Kualitas/ tampilan desain media film	5
Kejelasan setiap adegan pada film	5
Penggunaan instrument music pada film	5
Kesesuaian karakter pemain pada film	4
Ketetapan warna pada film	5
Kesesuaian teks pada film	4
Kesesuaian bahasa/ kejelasan audio pada film	5
Kesesuaian animasi pada film	5
Penggunaan audiovisual pada film	5
Kemudahan operasional	5
Penggunaan pencahayaan pada film	5
Kualitas pengambilan gambar pada film	5
Jumlah skor	**58**
Presentase	**96%**

Pembahasan

Proses pengembangan produk media film pendidikan karakter ini mulai dikembangkan pada bulan juli 2021 yang diawali dengan penyusunan naskah film pada tahap pra produksi hingga dapat diselesaikan pada akhir november 2021. Faktor-faktor pendukung yang melatarbelakangi perkembangan produk media film pendidikan karakter telah dikumpulkan melalui angket identifikasi kebutuhan media, angket validasi, angket uji coba, dokumentasi dan brainstorming terhadap dosen pembimbing dan kepala Dusun Palambuta. Proses pengembangan produk media film pendidikan karakter melibatkan software seperti *Filmora X* digunakan untuk mengedit media film pendidikan karakter secara keseluruhan dari gabungan visual yang di satukan, warna film dan lainnya dengan formatnya MP4. *Adobe photoshop* digunakan berupa desainan teks, poster, judul film dan lainya sehingga menarik dipandang dan tidak mencolok. *Adobe audition* di gunakan memperkaulitas dan menjernihkan audio pada media film ini. *Trelby* di gunakan sebagai tempat penulisan skenario film dan memberikan kualitas skenario film yang baik dan benar.

Selain itu Mengukur validitas dan kepraktisan produk media film pendidikan karakter yang berbasis audio visual ini, telah dilakukan validasi dan pengujian kelompok kecil dan pengujian kelompok besar yang melibatkan berbagai pihak, dengan hasil yang dicapai yakni produk media film pendidikan karakter ini merupakan produk yang valid dan praktis berdasarkan penelitian tim ahli, remaja, kepala Dusun Palambuta dan dosen pembimbing.

Sehingga peneliti merancang produk media film pendidikan karakter ini yang telah dilakukan oleh peneliti berfokus pada pengembangan media film pendidikan karakter bagi remaja di dusun Palambuta Kabupaten Jeneponto, yang selain dapat digunakan sebagai media edukasi dampak kawin lari bagi remaja. Media film ini juga dapat digunakan di masyarakat umum sebagai media pendidikan diluar dari lingkungan masyarakat yang ada, serta penggunaan media film pendidikan karakter yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis, inovasi dan memiliki cara menyampaikan informasi secara nyata dalam proses mengedukasi, mendidik dan memotivasi oleh remaja dan masyarakat.

Gambar 3.1 Poster Produk Media Film Pendidikan Karakter berjudul *Siri*

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Identifikasi kebutuhan media menunjukkan bahwa kepada remaja Dusun Palambuta membutuhkan produk media film pendidikan karakter yang hasil data berada pada kualifikasi dibutuhkan. Hasil identifikasi kebutuhan media remaja yang menjawab ya berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan remaja, yang menjawab tidak berada pada kualifikasi sangat kurang dibutuhkan sehingga peneliti menjadi patokan dalam mengembangkan produk media film pendidikan karakter. Hasil identifikasi kepala dusun Palambuta terhadap media film pendidikan karakter yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan.

Spesifikasi produk media film pendidikan karakter yaitu media film ini sebagai media edukasi tentang dampak silariang bagi remaja dusun Palambuta serta dapat diakses di youtube peneliti, media film pendidikan karakter ini berjudul siri' bergendre drama pendidikan karakter dan memiliki durasi 15 menit. Menampilkan secara jelas audiovisual yang sinematic, alur cerita yang epic dan pesan moral pendidikan karakter yang sangat mendidik, sehingga memudahkan remaja dalam memahmi pesan yang ingin disampaikan dalam film tersebut.

Saran

Bagi kepala dusun untuk lebih kreatif dan aktif dalam mengedukasi, memotivasi dan mendorong remaja di dusun palambuta kabupaten jeneponto agar menghindari terjadinya kawin lari. Bagi remaja, tetap belajar, produktif dan berpendidikan. dengan penggunaan media film sebagai pembelajaran maka remaja lebih memahami segala sesuatu yang buruk atau baik dalam hidup

DAFTAR RUJUKAN

Apriliany, Lenny dan Hermiati. 2021. Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* Volume 1, Nomor 1 (halaman 192). Palembang: PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.

Israpil. 2015. "Silariang Dalam Perspektif Budaya Siri' Pada Suku Makassar" dalam *jurnal Pusaka*. Balai Litbang Agama Makassar

Miftahul Jannah. 2016. "Remaja Dan Tugas Tugas Perkembangnya Dalam Islam" dalam *Jurnal Psikoislamedia* Volume 1, Nomor 1 (halaman 254-255). Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Ramli, M. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Bajarmasin: IAIN Antasari Press.

Sanjaya, Wina. 2016. Strategi Pembelajaran. Jakarta: PRENADAMEDIA Group

Sudrajat, Ajat. 2011. "Mengapa Pendidikan Karakter?" dalam *Jurnal Pendidikan Karakter Tahun I*, Nomor 1 (halaman 49-54). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Warsita, Bambang. 2013. "Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah" dalam *Jurnal KWANGSAN* Tahun I, Nomor 2 (halaman 76 & 83). Yogyakarta: PUSTEKKOM.