



Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Bermain Peran dalam Film Pendek

Kemas Sudirman

SD Negeri 70 Kota Jambi
kemassudirman@yahoo.co.id

Diterima 10 Maret 2017; Direview 15 April 2017; Diterima 5 Juni 2017

Diterbitkan online 17 Juni 2017

Abstract

Students will be encouraged to learn when they have an interest. Developing interest in student learning is one technique in increasing the motivation to learn. One logical way to motivate students in learning is to link learning experiences with the student's interest. There are some difficult when the subject matter is described with mere words. It is necessary dramatized, One material in Islamic education is difficult when only described with words is "Qada and Qadar". Through play a role in the/ short movie shown to increase motivation and student learning outcomes. Before learning through role play, students who achieve mastery as many as eight people or 40%, while the unfinished as many as 12 people or 60%. After the implementation of learning through role play, students who completed as many as 20 people or 100%.

Keywords: Motivation, Role Playing, Short Movie, Qada and Qadar

Abstrak

Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat. Pengembangan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam meningkatkan motivasi belajar. Salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan minat siswa. Ada beberapa materi pelajaran yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu didramatisasikan, Salah satu materi dalam Pendidikan Agama Islam yang sukar bila hanya dijelaskan dengan kata-kata adalah "Qada dan Qadar". Melalui bermain peran dalam film pendek terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sebelum pembelajaran melalui bermain peran, siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 8 orang atau 40% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 12 orang atau 60%. Setelah pelaksanaan pembelajaran melalui bermain peran, siswa yang tuntas sebanyak 20 orang atau 100%.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Bermain Peran, Film Pendek, Qada dan Qadar

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa terlepas dari perubahan yang ada dalam pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu wahana untuk Peningkatan sumber daya manusia. Untuk itu pemerintah selalu berusaha Peningkatan kualitas pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan dalam dunia pendidikan, maka keterpaduan antara kegiatan guru dengan kegiatan siswa sangat diperlukan. Oleh karena itu guru diharapkan mampu mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana

yang mampu memotivasi siswa untuk belajar. (Muktar, 2013: 17)

Sekolah dasar pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial yang diberi amanah atau tugas khusus oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis. Secara teknis pendidikan sekolah dasar dapat pula didefinisikan sebagai proses membimbing, mengajar dan melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya.(Rasyidi, 1993: 84)

Dunia anak-anak pada dasarnya adalah dunia yang penuh kebebasan dan kegembiraan tanpa beban dan tanpa pamrih apapun. Sebaliknya, dunia sekolah adalah dunia yang direkayasa oleh orang dewasa dengan berbagai tujuan dan pamrih melalui aktivitas belajar. Anak-anak dipaksa dan terpaksa untuk melaksanakan aktivitas yang tidak menyenangkan karena adanya target-target tertentu, apalagi ada hukuman dan sanksi jika gagal.

Di sekolah anak-anak tidak bisa bebas memilih kegiatan yang disukainya. Dalam kondisi semacam ini tak bisa dipungkiri sekolah telah merampas kebebasan dan kegembiraan anak-anak atas nama pendidikan. Lihatlah, betapa gembiranya anak-anak ketika mendengar bel berbunyi tanda istirahat atau pelajaran usai, mereka merasakan saat itu lah mereka kembali mendapatkan kebebasannya. Kebanyakan pendidik mengajar hanya untuk mengejar target tanpa memperdulikan pemahaman peserta didik. Padahal belajar adalah suatu bentuk aktivitas manusia yang memerlukan adanya motivasi untuk mencapai tujuan. Semakin tinggi motivasi yang didapat siswa maka semakin tinggi pula keberhasilan yang akan dicapai. (Musfiroh, 2008: 26)

Faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa bersumber dari dalam diri siswa maupun lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa disebut faktor internal sedangkan faktor dari luar diri siswa biasa disebut faktor eksternal. Semua faktor tersebut secara bersama-sama akan mempengaruhi proses dari belajar siswa. Tetapi motivasi merupakan faktor yang penting dari individu yang mempengaruhi proses dari hasil belajar. Pada umumnya motivasi tidak akan timbul begitu saja, tapi motivasi akan bangkit bila ada minat yang besar, proses pembelajaran akan dapat berhasil dengan baik apabila semua siswa mempunyai minat yang besar dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. (Musfiroh, 2008: 26)

Para ahli berpendapat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Seperti Herbert Spencer menyatakan bahwa anak senang bermain karena mempunyai energi berlebih. Energi ini yang mendorong mereka melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak-anak karena dengan bermain mereka dapat mengaktualisasikan dirinya sendiri. Selain itu penting juga bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka karena bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial dan sistem komunikasi. (Musfiroh, 2008: 27)

Seorang anak dapat mengembangkan rasa harga diri melalui bermain, karena dengan bermain dia memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuhnya, benda-benda, dan keterampilan sosial. Anak-anak bermain dengan cara berinteraksi dan belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain juga merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah, mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. (Musfiroh, 2008: 31)

Salah satu alternatif dari pemecahan masalah di atas adalah dengan bermain peran dalam film pendek qada dan qadar. Bermain peran mampu membangkitkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan dan memacu siswa untuk memandang suatu permasalahan dari sudut yang berbeda. Pada proses pembelajaran siswa dilibatkan sepenuhnya, maka teknik ini mengembangkan dimensi emosi, psikomotor dan kognitif siswa. Bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Pembelajaran melalui bermain peran dalam film pendek qada dan qadar dimaksudkan untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Melalui bermain peran ini diharapkan muncul kreativitas, daya pikir dan daya khayal dari siswa disamping itu siswa juga diharapkan mampu menikmati dan memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam inovasi pembelajaran ini adalah: “Bagaimanakah peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui bermain peran dalam film pendek qada dan qadar di kelas VI SD Negeri 70 Kota Jambi”?

C. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan inovasi pembelajaran ini adalah : Agar motivasi dan hasil belajar siswa melalui bermain peran dalam film pendek qada dan qadar di kelas VI SD Negeri 70 Kota Jambi dapat meningkat.

D. Manfaat

Diharapkan ada beberapa manfaat secara praktis maupun teoritis

1. Manfaat secara praktis yaitu:
 - a) Bagi peserta didik, memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
 - b) Bagi guru, diperolehnya suatu kreativitas variasi metode pembelajaran yang berbasis Kurikulum 2013
 - c) Bagi sekolah diperolehnya ketepatan Implementasi Pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013
2. Manfaat secara teoritis yaitu dapat menjadikan sumbangan pemikiran bagi guru-guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kepada peserta didik disekolah.

A. Motivasi Belajar

Pengertian motivasi belajar adalah membangkitkan dan memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan perbuatan belajar. (Mulyadi, 1991: 87)

Menurut Winkel motivasi belajar siswa merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual, peranannya yang khas adalah gairah atau semangat belajar, sehingga seorang siswa yang bermotivasi kuat, dia akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, siswa yang mempunyai motivasi kuat, dia akan mempunyai semangat dan gairah belajar yang tinggi, dan pada gilirannya akan dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi. (Winkel, 1983: 27)

Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar (Sanjaya, 2009: 29). Salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan minat siswa. (Djiwandono, 2006: 365).

Demikian pula tujuan pembelajaran yang penting adalah membangkitkan hasrat ingin tahu siswa mengenai pelajaran yang akan datang, dan karena itu pembelajaran akan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk mempelajari materi pembelajaran yang disajikan oleh guru. (Anni Catharina, 2006: 186).

Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi siswa. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar. Dengan pembelajaran yang menarik, maka akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa didalam kegiatan pembelajaran yang

LANDASAN TEORI

selanjutnya siswa akan termotivasi dalam pembelajaran.

Motivasi instrinsik untuk belajar sesuatu dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang menarik, dan juga penggunaan variasi metode pembelajaran. Misalnya, untuk membangkitkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan cara pemutaran film, mengundang pembicara tamu, demonstrasi, komputer, simulasi, permainan peran, belajar melalui radio, karya wisata, dan lainnya. (Anni Catharina, 2006: 186-187).

B. Bermain Peran

Metode *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam pentas. (Oemar Hamalik, 2004: 214).

Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru” (Oemar Hamalik, 2004: 214). Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur.

Adapun Uno menyatakan bahwa: Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya

dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. (H.B.Uno, 2008: 25).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa model *role playing* adalah model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.

C. Film Pendek

Film pendek adalah salah satu bentuk film paling sederhana dan paling rumit. Secara teknis film pendek merupakan film yang memiliki durasi tidak sampai 50 menit. Dilihat dari cara bercerita, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan penontonnya, kebebasan inilah yang menjadikan film pendek sangat bervariasi. Film pendek pun dapat memiliki durasi 60 detik, yang penting bagaimana ide dan pemanfaatan media komunikasi dapat berlangsung dengan efektif. Banyaknya variasi-variasi yang terdapat dalam film pendek mampu menciptakan berbagai cara pandang baru tentang bentuk film secara umum. Hal itu juga yang memberikan banyak masukan atau kontribusi untuk perkembangan Sinema. (https://id.wikipedia.org/wiki/Film_pendek diakses: 19 Juni 2016)

Sangat banyak manfaat dan keuntungan yang mampu didapat dari penggunaan media pembelajaran film pendek jika diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Arsyad, terdapat 7 keuntungan utama menggunakan film pendek, keuntungan tersebut antara lain: 1) Film pendek dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar

dan bahkan dapat menunjukkan objek secara normal tidak dapat dilihat, 2) Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. 3) Selain mendorong dan Peningkatan motivasi, film dapat Peningkatan segi-segi afektif lainnya. 4) Film yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. 5) Film dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung. 6) Film dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan. 7) Dengan kemampuan teknik pengambilan gambar frame demi frame film yang dalam kecepatan normal memakan satu minggu dapat ditampilkan secara singkat dalam beberapa menit. (Arsyad Azhar, 2013: 50).

Banyak keuntungan yang bisa didapat dari penggunaan film pendek dan sebagai media pembelajaran tersebut sangat terlihat bahwa guru dapat mengambil banyak manfaat dari film pendek. Film pendek memiliki fitur unik dan khusus yang tidak dimiliki media pembelajaran lain yaitu mampu menampilkan gerakan slide gambar dengan cepat dimana hal ini sangat menjadi keunggulan media pembelajaran film pendek.

D. Qada dan Qadar

Qada dan qadar secara bahasa artinya adalah ketetapan atau keputusan. Maksudnya keputusan atau ketetapan Allah, sejak zaman azali tentang suatu makhluk yang menyangkut baik dan buruk, senang dan susah, manfaat dan mudarat, sehat dan sakit, serta berbagai macam nasib lainnya. Segala yang menimpa manusia baik yang berupa kematian, kelahiran, jodoh rezeki, dan musibah merupakan ketentuan Allah.

Qada dan qadar adalah materi pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 6 semester 2. Materi ini dipilih

sebagai judul dalam film pendek dikarenakan akan lebih mudah dipahami oleh siswa melalui bermain peran.

KARYA INOVASI PEMBELAJARAN

A. Ide Dasar

Banyak materi pelajaran yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu didramatisasikan, atau siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa tersebut. Salah satu materi dalam Pendidikan Agama Islam yang sukar bila hanya dijelaskan dengan kata-kata adalah “Qada dan Qadar”, Maka dengan bermain peran dalam film pendek siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain. Ia bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka bisa memecahkan masalahnya.

Film pendek Qada dan Qadar ini menggunakan konsep film pendek yang mempunyai alur cerita berkisah hanya tiga hari, dengan konsep seperti itu diharapkan dapat menampilkan suatu karya yang berbentuk film pendek dengan durasi kurang lebih 18 menit dengan baik dan dapat diterima oleh audiens. Pada proses *shooting* berlangsung untuk pengambilan adegan pemain yang akan dimainkan dalam film, dilakukan secara *liveshot* menggunakan kamera camcorder.

B. Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran

a. Sintesis

a) Tujaun Visualisasi

Pembuatan film pendek Qada dan Qadar ini didasari oleh beberapa alasan. Salah satunya karena materi pembelajaran Qada dan Qadar akan lebih mudah tersampaikan melalui bermain peran. Cerita disajikan dalam bentuk film pendek fiksi, dengan durasi yang tidak terlalu panjang. Maka cerita harus ditampilkan dengan visualisasi yang menarik

dan tidak membosankan. Strategi komunikasi yang ingin di tampilkan adalah adegan dimana puncak dari cerita itu tampak. Sehingga menyentuh dan pesan cerita yang dimaksud dapat diterima oleh target audience. Selain itu juga dengan menampilkan penyampaian cerita dan alur cerita yang menarik dan tidak monoton.

b) Strategi Visualisasi

Untuk perancangan film pendek Qada dan Qada ini, media yang digunakan adalah DVD sebagai medium presentasi. Format ini di pilih karena media ini sudah bisa diakses oleh hampir seluruh orang. Menggunakan resolusi PAL DVD 720x576.

c) Sasaran Khalayak

Sasaran khalayak primer dari film pendek Qada dan Qadar ini terutama adalah anak-anak umur 7-12 tahun. Sedangkan sasaran sekunder umur 12 ke atas. Untuk pemutaran film pendek Qada dan Qadar ini ke anak-anak diperlukan peran pendamping sebagai pembimbing.

d) Sinopsis

Beni adalah seorang anak nelayan yang bercita-cita ingin menjadi seorang dokter. Ibunya sudah lama meninggal, dan dia hidup bersama ayahnya yang sedang sakit stroke. Untuk kehidupan sehari-hari, terpaksa Beni menjadi pemulung. Karena kesibukan memulung dan menjaga ayahnya yang sedang sakit, Beni tidak lagi dapat melanjutkan pendidikannya.

Sampai pada suatu hari dia melewati sebuah sekolah dasar, dan mengintip dari celah-celah pagar, maka saat itu timbul kembali keinginannya untuk menggapai impiannya.

Disaat Beni duduk termenung di luar pagar sekolah, datanglah seorang guru menghampiri dan

bertanya kepada Beni. Beni pun menceritakan keinginannya untuk sekolah, akan tetapi dikarenakan tidak mempunyai biaya dan ditambah dengan menjaga ayahnya yang sakit-sakitan, serta harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan dia dan ayahnya. Guru tersebut bersedia membantu Beni agar bisa bersekolah lagi, dan berjanji untuk membantu pengobatan ayahnya. Beni merasa senang, dan pulang untuk mengabarkan berita gembira tersebut kepada ayahnya. Dua hari kemudian, Beni mulai sekolah. Sepulang sekolah Beni masih melaksanakan aktifitasnya bekerja apa saja yang dia mampu. Tujuh hari kemudian, ketika Beni berangkat sekolah dia pamitan kepada ayahnya, dan merasa sedikit lega karena dilihatnya ayahnya sudah semakin membaik. Namun ketika Beni sampai di sekolah dan sedang asyik belajar, datang pemberitahuan kalau ayahnya meninggal dunia. Beni merasa sangat berduka dengan kejadian yang dialaminya, namun dia tetap tabah.

e) Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang dipakai menggunakan pendekatan 5C, yaitu:

- 1) *Close up*. Close up digunakan untuk menampilkan ekspresi karakter
- 2) *Continuity*. Kesenambungan dari seluruh scene yang ada di dalam cerita. Kesenambungan ini sangat penting, karena hal inilah yang menyebabkan audience tidak menjadi bingung dengan jalan cerita.
- 3) *Composition*. Komposisi film pendek Qada dan Qadar diperhatikan dengan cermat sehingga audience dapat menikmati cerita film ini.
- 4) *Cutting*. Teknik cutting menggunakan cut to cut, fade

in, dan fade out. Cut to cut digunakan bila suatu adegan mempunyai kesinambungan. Sedangkan fade out, fade in digunakan apabila antara adegan yang satu dengan yang lainnya mempunyai perbedaan waktu yang mencolok.

- 5) *Camera angle*. Camera angle ini digunakan untuk memperjelas adegan yang diambil dan juga untuk mendramatisir suasana. Tentunya camera angle ini juga harus memperhatikan estetika pengambilan gambar yang baik.

b. Proses Kreatif

a) Pra produksi

Dalam tahap pra produksi ini visualisasi yang ingin ditampilkan terlebih dahulu dibuat dalam bentuk script/naskah yang berisi tentang cerita yang akan dibuat, karakter-karakter dalam cerita, dan pengambilan gambar dalam cerita. Setelah naskah selesai dibuat, naskah tersebut diubah kedalam bentuk skenario, yang akan mempermudah proses pengambilan gambar. Audio yang akan digunakan dalam film juga dipersiapkan dalam tahap ini.

b) Produksi

Pada tahap produksi adalah pelaksanaan *shooting* berdasarkan skenario yang sudah selesai dibuat. Dalam pelaksanaan produksi film pendek Qada dan Qadar terdapat beberapa adegan tambahan yang tidak terdapat di dalam skenario. Hal ini dilakukan karena dianggap ada beberapa bagian penting dari adegan yang harus ditampilkan.

c) Pasca produksi

Pasca produksi adalah proses yang dilakukan setelah proses produksi selesai. Dalam proses ini dilakukan editing seperti memberi efek-efek transisi, suara, musik,

title, dan lain sebagainya. Setting yang digunakan dalam proyek film pendek ini adalah 720x576 PAL. Untuk format DVD dengan frame rate 25 fps. Pemakaian setting ini di karenakan untuk menampilkan kualitas gambar yang baik dari film. Dan tidak menurunkan kualitas pada waktu ditayangkan, dan terakhir finishing, yaitu mengemas DVD dalam kotak DVD dan diberi cover.

C. Proses Penemuan/Pembaharuan

Untuk meminimalkan dana dan waktu, produksi dilakukan selama 7 hari di 3 tempat yang berbeda. Proses pengambilan gambar pertama dilakukan di lingkungan sekolah, kemudian di daerah pinggiran Sungai Batanghari Jambi, dan dilanjutkan pengambilan gambar di perkampungan.

Proses pembuatan film pendek ini melalui langkah-langkah sederhana, yaitu : pembuatan skenario, pembimbingan talent, shooting, dan editing.

1. Proses Pembuatan Skenario

Skenario film pendek “Qada dan Qadar” dibuat secara sederhana dan mudah dipahami, sehingga dalam proses pengambilan gambar, dapat dengan mudah memahaminya.

2. Proses pembimbingan siswa/talent

Pembimbingan talent/siswa dilakukan di kelas dan dilokasi shooting



3. Proses Shooting

Pada pelaksanaan shooting atau pengambilan gambar, sebagai cameramen penulis dibantu oleh beberapa orang kru yang terdiri dari beberapa orang siswa.

- 1) Shooting di pinggiran sungai Batanghari Jambi, untuk mengambil beberapa adegan



- 2) Shooting di perkampungan



- 3) Shooting di sekolah
Pengambilan gambar di sekolah, dilakukan pada saat jam istirahat dan pada jam pelajaran seni.



4. Proses Editing

- 1) Proses pemilihan video
Proses awal menyeleksi beberapa *stock shoot* yang telah diambil selama 7 hari. Pemilihan

berdasarkan kelayakan gambar secara visual dan audio.

- 2) Proses Penataan *Stock Shoot*
Proses ini dilakukan dengan bantuan aplikasi video editing, setelah melakukan pemilihan video *stock shoot*, proses selanjutnya melakukan penataan yang mengacu kepada storyboard.
- 3) Proses *Colour Grading effect*
Dalam proses ini adalah memodifikasi warna terhadap gambar sehingga menimbulkan kesan tertentu. Pemilihan warna sesungguhnya tidak didasari oleh teori khusus melainkan hanya untuk penajamkan dan memberikan nilai estetika tersendiri.
- 4) Sound Editing
Dalam proses ini penambahan musik dilakukan guna mendukung tatanan visual.
- 5) Rendering
Adalah proses akhir dari pasca produksi dimana semua proses editing *stock shoot* disatukan menjadi sebuah format media. Proses rendering memiliki pengaturan tersendiri sesuai hasil yang diinginkan.

D. Aplikasi Praktis Dalam Pembelajaran

Selain dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, manfaat dari film pendek Qada dan Qadar adalah mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran diantaranya adalah: film yang dibuat dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, mengembangkan imajinasi siswa, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis, sangat kuat mempengaruhi seseorang, mudah diperbanyak, dan dapat dipergunakan untuk mata pelajaran lainnya.

E. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui bermain peran dalam film pendek Qada dan Qadar mendapat tanggapan yang positif dari siswa, hal ini terbukti dari adanya peningkatan indikator-indikator motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang meliputi siswa yang memiliki kesiapan untuk mengikuti pelajaran, siswa yang serius dalam memperhatikan penjelasan guru, dan siswa

yang rajin mengerjakan tugas yang diberikan, serta peningkatan prestasi belajar siswa.

Tabel 1
Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah pelaksanaan pembelajaran melalui bermain peran dalam film pendek Qada dan Qadar

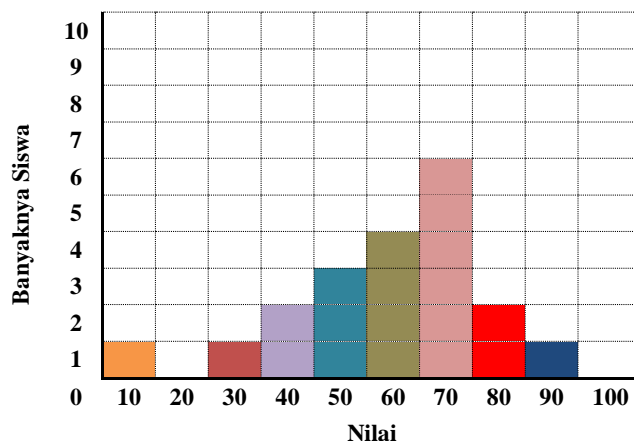
Tindakan	Kesiapan Mengikuti Pelajaran	Memperhatikan Penjelasan Guru	Mengerjakan tugas yang diberikan
Sebelum	10 (50%)	8 (12,5%)	15 (66,6%)
Sesudah	20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)

Tabel 2
Prestasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah pelaksanaan pembelajaran melalui bermain peran dalam film pendek Qada dan Qadar

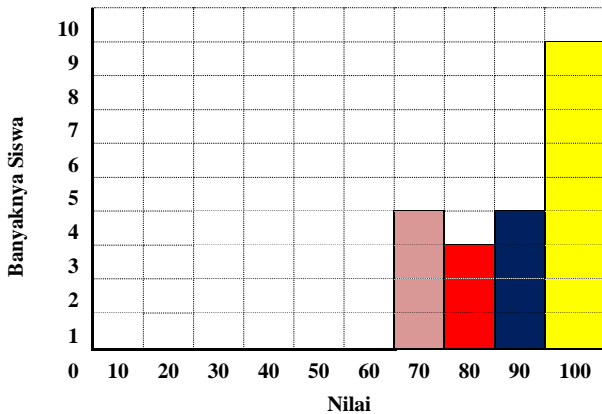
No	Nama Siswa	Sebelum		Setelah	
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan
1	Abid Ubaidillah	40	✗	70	✓
2	Alby Syahputra	50	✗	70	✓
3	Chrisna Syahputra	70	✓	90	✓
4	Dayang Kirana	60	✗	100	✓
5	Fitri Lestari	40	✗	70	✓
6	Kemas	10	✗	80	✓

Beni					
7	Muhamad Aldo	50	✗	80	✓
8	M. Ilham Aditya Rahmadi	70	✓	100	✓
9	Miftahul Khairani	80	✓	100	✓
10	Melati Wulandari	70	✓	100	✓
11	Neta Istiqomah	60	✗	90	✓
12	Rd. Afrialdi	70	✓	100	✓
13	Rd. Ilham Bintang	60	✗	90	✓
14	Rama Sanjaya	50	✗	80	✓
15	Reza Fahlevi	70	✓	90	✓
16	Rita Sahara	70	✗	100	✓
17	Shella Garellita	90	✓	100	✓
18	Sindi Puspita	60	✗	100	✓
19	Putri Lestari	30	✗	70	✓
20	Kurnia Hikmah Syuhada	80	✓	100	✓
Jumlah yang Tuntas			8		20
Jumlah yang belum Tuntas			12		0

Grafik 1 Prestasi Belajar Siswa Sebelum Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Bermain Peran dalam Film Pendek Qada dan Qadar



Grafik 2 Prestasi Belajar Siswa Setelah Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Bermain Peran dalam Film Pendek Qada dan Qadar



F. Analisis Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VI dengan Materi Qada dan Qadar melalui bermain peran dalam film pendek terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, ini tergambar dalam tabel motivasi belajar siswa, sebelum pembelajaran melalui bermain peran siswa yang mempunyai kesiapan mengikuti pelajaran sebanyak 10 orang atau 50%, siswa yang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 8 orang atau 12,5% dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan sebanyak 15 orang atau 66,6%. Setelah pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui bermain peran dalam film pendek Qada dan Qadar, kesiapan mengikuti pelajaran sebanyak 20 orang atau 100%, siswa yang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 20 orang atau 100% dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan sebanyak 20 orang atau 100%.

Sedangkan prestasi belajar siswa juga meningkat drastis, sebelum pembelajaran melalui bermain peran, siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 8 orang atau 40% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 12 orang atau 60%. Setelah pelaksanaan pembelajaran melalui bermain peran,

siswa yang tuntas sebanyak 20 orang atau 100%.

SIMPULAN

Melalui bermain anak dapat mengembangkan rasa percaya diri, memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuhnya, benda-benda, dan keterampilan sosial. Bermain bagi anak-anak juga merupakan cara dan jalan untuk berpikir dan menyelesaikan masalah, anak-anak membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. Melalui pembelajaran yang menarik, maka akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya siswa akan termotivasi dalam pembelajaran. Bermain Peran dalam Film Pendek Qada dan Qadar, mampu membangkitkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan dan memacu siswa untuk memandang suatu permasalahan dari sudut yang berbeda.

REFERENSI

- Anni, Catharina T.. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press
- Azhar. Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Djiwandono, S.E.W. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Grasindo
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Mukhtar. 2003. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Misaka Galiza.
- Mulyadi. 1991. *Psikologi Pendidikan*. Malang: Biro Ilmiah, FT. IAIN Sunan Ampel.
- Rasyidi, W. 1993. *Karakteristik Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: RosdaKarya
- Takdirotun, M. 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple*

Intelligence Anak Sejak Usia Dini.
Jakarta: Grasindo.

Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Cetakan Ketiga. Jakarta: Bumi Aksara.

Wina. Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Winkel. WS. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar.* Jakarta: Gramedia.