

Received: Mei 2023

Accepted: Juni 2023

Published: Juli 2023

Article DOI: <http://dx.doi.org/10.24903/jam.v7i02.2267>

Pembelajaran Menyenangkan dengan Menggunakan Media Interaksi Film Sejarah *Battle of Surabaya* di SDN 010 Samboja

*Ganjar Susilo**Universitas Balikpapan*ganjar.susilo@uniba-bpn.ac.id*Nirvani Marianti**Universitas Balikpapan*nirvanimarianti@gmail.com*Vanessa Regina Vetryx**Universitas Balikpapan*vr994272@gmail.com*Habib Fajar Saputra**Universitas Balikpapan*habibzfajar@gmail.com*Nur Hikmah**Universitas Balikpapan*Nurehikma7@gmail.com

Abstrak

Memanfaatkan media yang sesuai atau relevan di dalam kelas mampu membantu mengoptimalkan proses pembelajaran menyenangkan, mengkonkritkan konsep ataupun gagasan, memotivasi siswa berpikir kritis dan aktif belajar. Berdasarkan hal tersebut dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) Universitas Balikpapan (UNIBA) yang bertujuan untuk memberikan proses kegiatan belajar yang menyenangkan di sekolah dasar dengan media interaksi belajar menggunakan film sejarah berjudul *Battle of Surabaya*. Kegiatan PkM ini diikuti sebanyak 20 siswa kelas V SD Negeri 010 Samboja dengan pelaksana kegiatan oleh tim PkM UNIBA yang terdiri dari 1 dosen dan 10 mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari tahun 2023 sebanyak 4 kali pertemuan. Bentuk kegiatan ini adalah penayangan film *Battle of Surabaya* sebagai bentuk dari penyegaran proses belajar siswa yang monoton. Dampak dari kegiatan ini adalah siswa-siswa memberikan sikap positif berupa antusias dalam belajar meningkat, minat dan motivasi belajar dikelas menjadi lebih baik, serta siswa memiliki keberanian melakukan diskusi dan tanya jawab terhadap pelajaran yang telah disampaikan oleh guru dikelas. Perlu diketahui

pula bahwa kegiatan mengajar yang efektif ini tidak hanya berpengaruh oleh pendidik dan kondisi siswa namun, pembelajaran yang efektif juga bisa terpengaruh oleh lingkungan dan fasilitas sarana prasarana yang ada disekolah juga.

Kata Kunci: *pembelajaran, media, film*

Pendahuluan

Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses belajar yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, bersikap dan bertanggung jawab pada kegiatan yang dilakukan sehari-hari siswa (Setyawan et al., 2020). Dikarenakan hal tersebut kegiatan belajar mengajar seharusnya dilaksanakan secara efektif, efisien dan bermanfaat bagi siswa sehingga suasana pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan, terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa, dan bentuk pembelajaran juga tidak harus berada dikelas namun juga pembelajaran bisa dilakukan di luar kelas. Tujuan pembelajaran tersebut diharapkan mampu memperbaiki kondisi siswa yang awalnya tidak ingin belajar menjadi bermotivasi untuk melakukan kegiatan belajar (Pramanik et al., 2021; Simanjuntak et al., 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Apriliany & Hermiati (2021) untuk membuat kelas aktif dan suasana belajar menjadi menyenangkan, maka seorang guru harus memanfaatkan sebuah teknologi atau media pembelajaran yang mempunyai dampak positif bagi siswa, salah satunya adalah menggunakan media film.

Budhiharti & Hariyanto (2022) dan Apriliany & Hermiati (2021) menyatakan film merupakan media audio visual yang banyak digunakan dalam media komunikasi massa dan muncul menjadi media hiburan, pendidikan dan informasi. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran film, ada pengalaman belajar yang bisa diperoleh yaitu pengalaman langsung, pengalaman piktorial atau melalui gambar, dan pengalaman abstrak (Ridwan, 2018). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rini (2018) penggunaan media belajar dengan memperkenalkan film pendidikan akan merangsang keingintahuan siswa dan memotivasi siswa dalam belajar, hal ini disebabkan kondisi psikologis siswa dalam kondisi siap belajar. Film pendidikan dikatakan baik dan bermanfaat jika film tersebut sangat menarik, autentik, sesuai dengan umur perkembangan belajar siswa, bahasa yang digunakan baik dan tepat, serta mendorong siswa aktif untuk belajar (Rini, 2018). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Balikpapan, ditemukan beberapa kendala diawal pelajaran yang dilakukan oleh guru di SDN 010 Samboja terhadap siswa kelas V (lima) yaitu ada beberapa siswa tidak memberikan respon positif pada saat pembelajaran.

Bentuk respon tersebut diantaranya, ada beberapa siswa kurang minat atau rendahnya motivasi belajar untuk mengawali pembelajaran dengan baik, ketidaksiapan beberapa siswa mempersiapkan dirinya untuk belajar, siswa lebih cenderung mendengarkan guru menjelaskan materi daripada siswa melakukan kegiatan tanya jawab dengan gurunya, dan pada saat diwawancarai oleh tim PkM Universitas Balikpapan, yaitu salah satu mahasiswa yang ikut kegiatan PkM menyakan ke beberapa siswa tentang diawal pembelajarn diberikan film tentang sejarah salah satunya film animasi dengan judul *Battle of Surabaya*, para siswa tertarik dan berminat menonton, walaupun mereka belum pernah melihat ataupun menonton

film tersebut. Widiani et al (2018) menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbantuan film memiliki manfaat membantu proses komunikasi dan interaksi yang lebih hidup, sehingga tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Disisi lain, film merupakan alat komunikasi yang sangat efektif dikarenakan film merupakan media yang bisa dipandang oleh mata, mampu didengar oleh telinga, lebih mudah cepat dan lebih diingat daripada yang sekedar hanya dibaca ataupun didengar (Afriani, 2015).

Penggunaan film sebagai media pembelajaran yang menyenangkan akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Pembelajaran akan jauh lebih menarik jika media pembelajaran tersebut disiapkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang berasal dari dalam diri siswa tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung malas untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan kegiatan PkM sewabagi wujud salah satu Tridharma Perguruan Tinggi bagi dosen dan mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran film untuk kegiatan proses belajar mengajar di kelas menjadi nyaman, menyenangkan dan tidak memiliki tekanan belajar yang tinggi. Film yang digunakan pada kegiatan ini adalah film berjudul "*Battle Of Surabaya*" dimana didalam film tersebut terkandung nilai-nilai sejarah bangsa Indonesia dalam perjuangan mendapatkan kemerdekaan Indonesia. Manfaat film ini selain sebagai stimulus dalam belajar, diharapkan siswa yang menontonnya memperoleh inspirasi karakter para pahlawan yang berjuang keras demi memperoleh kemerdekaan bangsa Indonesia, sopan santun, kejujuran, berjiwa nasionalis, dan bekerjasama.

Metode

Kegiatan PkM ini dimulai dengan mengunjungi lokasi kegiatan di SD Negeri 010 Samboja di desa Bukit Raya Kecamatan Samboja bersama dosen dan beberapa mahasiswa UNIBA, kemudian melakukan observasi dan perencanaan program kegiatan. Setelah itu kegiatan yang akan dilakukan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan diawali dengan menonton film berjudul "*Battle of Surabaya*" dengan tujuan untuk memotivasi kegiatan belajar para siswa kelas V SD dan menjelaskan ke para siswa pentingnya sumber bacaan yang dibaca atau literasi dan numerasi dalam proses belajar mengajar dikelas. Kegiatan yang telah direncanakan kemudian dimulai dari tanggal 25 Januari 2023 sampai dengan 4 Februari 2023 setiap hari Jum'at dan Sabtu. Kelas yang menjadi sasaran penerapan media film pada awal pembelajaran yaitu kelas V. Banyak peserta yang mengikuti kegiatan ini yaitu 20 siswa kelas V SDN 010 Samboja Desa Bukit Raya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan untuk menumbuhkembangkan motivasi dan minat belajar siswa disekolah khususnya sekolah dasar sangat diperlukan untuk mendorong perbaikan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Bentuk rangsangan atau stimulus dalam belajar banyak dilakukan oleh guru atau pendidik di sekolah, salah satu bentuk stimulus untuk membangkitkan minat dan

motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media belajar berupa media audio dan visual berupa film sejarah. Media belajar menggunakan film menurut Widiani et al.,(2018) siswa terbiasa untuk mengolah informasi yang mereka peroleh dari hasil tayangan yang ditampilkan, selain itu pula siswa mampu membandingkan dan menghubungkan antar informasi satu dengan yang lainnya, tidak hanya itu saja siswa mampu menarik simpulan setelah tayangan film berakhir. Film yang digunakan pada kegiatan PkM ini yaitu film yang berjudul “*Battle of Surabaya*”. Film ini dibuat di tayangkan di tahun 2015, film ini pada dasarnya menceritakan perjuangan rakyat Indonesia di Kota Surabaya pada tanggal 10 November 1945 melawan tentara sekutu setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia 17 Agustus 1945. Durasi film ini yaitu 1 jam 39 menit.

Kegiatan menonton bersama dengan siswa kelas V SDN 010 Samboja dimulai tanggal 27 Januari 2023, dikarenakan durasi film ini berkisar 90 menit, oleh karena itu film ini dibagi menjadi 4 sesi menonton yaitu sekitar 20 menit. Sesi I dimulai di hari Jumat, 27 Januari 2023, Sesi II dimulai di hari Sabtu, 28 Januari 2023, Sesi III dimulai di hari Jumat, 3 Februari 2023 dan Sesi IV di hari Sabtu, 4 Februari 2023.

Sebelum melakukan aktifitas belajar siswa diberikan tayangan film ini di 20 menit pertama dan kegiatan ini dilakukan diawal jam pertama siswa akan belajar. Setiap sesi diperkenalkan beberapa karakter animasi seperti seorang anak remaja laki-laki bernama Musa yang tinggal di daerah Surabaya, dimana karakter Musa merupakan anak pemberani, baik, ikut berpartisipasi melawan segala bentuk penjajahan yang dilakukan oleh Jepang kemudian dilanjutkan oleh tentara sekutu yang berupaya menguasai kota Surabaya. karakter Selanjutnya ada Yumna seorang remaja perempuan yang juga ikut dalam perjuangan melawan tentara sekutu demi kemerdekaan Indonesia. Danu seorang militan perjuangan Indonesia yang awalnya mendukung sekutu namun kembali tersadarkan oleh Musa dan Yumna bahwa kemerdekaan Indonesia itu sangat penting daripada harus mendukung sekutu, serta beberapa karakter lainnya seperti Captain John Wright sebagai kapten tentara sekutu, Captain Yoshimura sebagai orang Jepang yang mendukung pergerakan pejuang kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi tim PkM UNIBA selama 4 sesi tayang film diawal pembelajaran, antusias siswa sangat tinggi terhadap kegiatan diawal pembelajaran melakukan menonton bersama. Siswa menjadi semangat untuk melakukan kegiatan belajar, bersama guru. Kondisi siswa saat setelah diberikan tayangan film bernuansa perjuangan kemerdekaan, membuat para siswa siap untuk menerima pelajaran dan mampu menghubungkan materi yang diberikan oleh guru dengan materi selanjutnya. Menurut Apriliany & Hermiati (2021) peran media film dalam pembelajaran sangat penting karena dengan adanya film dapat membentuk pendidikan karakter para siswa, selain itu pula dalam film yang ditayangkan mengandung pesan-pesan yang baik dan dapat dicontoh serta dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Sejalan dengan yang dikatakan Wembali et al. (2023), film sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa, dengan adanya film secara tidak langsung dapat membangun karakter jujur, disiplin, berwibawa, bijaksana, cinta tanah air, dan toleransi.



Gambar 1. Proses Penayangan Film *Battle of Surabaya*

Pada Gambar 1. Tim PkM Uniba memberikan pengarahan dan sinopsis film berjudul *Battle Of Surabaya*. Tim menjelaskan bahwa maksud penayangan film sebelum belajar mengajar dimulai, kemudian setelah film ini ditayangkan, siswa dituntut untuk bertanya berkaitan film yang ditayangkan.



Gambar 2. Siswa Melakukan Diskusi Setelah Penayangan Film

Pada kegiatan selanjutnya adalah kegiatan diskusi setelah ditayangkan film *Battle of Surabaya*, dimana para siswa diajak untuk mencoba bertanya berkaitan karakter atau nama-nama tokoh yang diperkenalkan pada sesi 1 yaitu 20 menit awal film dimulai. Sebagai contoh diskusi yang dilakukan terlihat pada Gambar 2 terlihat bahwa, salah satu siswa menanyakan waktu dan tempat peristiwa film ini terjadi. Dari satu pertanyaan tersebut menyusul siswa yang lain untuk bertanya alasan film ini dibuat dan alasan penyerangan tentara sekutu, alasan Jepang mundur dari Indonesia, dan lain-lain. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa menurut Ashari et al. (2017) merupakan perubahan siswa dalam belajar, dimana setelah siswa diberikan stimulus dalam belajar berupa media film maka sikap perubahan belajar dialami siswa diantaranya yaitu siswa dengan mudah memahami dan mencoba menanyakan permasalahan yang ada, kemudian permasalahan tersebut secara nyata ditampilkan dalam ilustrasi film yang telah ditayangkan, selain itu pula film tersebut juga menumbuhkan kesadaran sejarah yang dialami oleh bangsa Indonesia dari yang belum merdeka dikarenakan dijajah hingga terbebas oleh penjajah dengan perjuangan yang sangat luar biasa.

Setelah penayangan 20 menit awal film, proses belajar mengajar dilanjutkan seperti biasa. Pada proses belajar dikelas terlihat semangat siswa dalam belajar menunjukkan sikap positif dimana kondisi siswa tidak lesu dan lemas ketika belajar. Menurut Budhiaharti & Hariyanto (2022) media film dapat dijadikan salah satu alat untuk merubah siswa yang awalnya kurang menarik untuk belajar dapat menjadi bersemangat belajar, hal ini dikarenakan didalam penayangan film secara tidak sadar siswa meniru atau membayangkan sifat semangat para tokoh/karakter dalam memperoleh suatu harapan yang diimpikan yaitu perjuangan rakyat Indonesia untuk merdeka. Perjuangan ini bisa digambarkan seperti siswa harus rajin belajar agar ada perubahan dalam dirinya dari yang tidak baik menjadi baik bahkan menjadi lebih baik. Hal yang sama juga dilakukan pada penayangan di sesi II, III dan IV, dimana siswa juga sudah antusias dalam proses pembelajaran.

Berbeda dengan sesi I dan III, pada sesi tayang II dan IV yaitu pada hari Sabtu, 28 Januari 2023 dan 4 Februari 2023, sebelum memulai penayangan film, tim PkM UNIBA mengajak para siswa untuk melakukan aktivitas olahraga senam seperti gambar berikut



Gambar 3. Senam Sehat Jasmani

Tujuan dari kegiatan senam sehat jasmani yang dilakukan yaitu, mengajak siswa untuk berkegiatan diluar kelas agar siswa tidak menjadi bosan dalam belajar. Menurut Setyawan et al., (2020) jika siswa didalam kelas belajar dengan suasana yang tidak berubah mengakibatkan kejenuhan belajar, siswa tidak produktif dalam belajar dan lebih buruknya akan menyerang kondisi psikologis individunya berupa emosi yang tidak stabil. Oleh karena itu dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan seperti penayangan film, dan olahraga bersama dapat menumbuh kembangkan kreatifitas dan inovasi bagi siswa dalam belajar (Pramanik et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut penyegaran dalam belajar berupa media film sangat baik digunakan di waktu-waktu tertentu. Hal tersebut akan berpengaruh positif bagi proses kembang belajar siswa disekolah. Adanya media film dapat membentuk kepribadian siswa menjadi lebih baik dalam melaksanakan rutinitasnya sehari-hari. Penayangan film edukasi berupa film perjuangan kemerdekaan dapat dijadikan salah satu strategi dalam belajar yang bisa diterapkan sebagai upaya menarik minat dan mendorong motivasi serta menumbuhkan wawasan pengetahuan mengenai pendidikan. Adanya siswa yang kreatif dan inovatif dalam belajar serta cerdas secara intelegensi dan spiritual berupa karakter yang baik, maka kualitas pendidikan yang ada di desa Bukit Raya Kecamatan Samboja akan mengalami peningkatan secara signifikan.

Simpulan dan rekomendasi

Adanya pembelajaran yang menyenangkan berupa kegiatan penayangan film perjuangan dengan judul *Battle of Surabaya* dapat merubah kegiatan belajar yang terlihat monoton bagi siswa menjadi lebih menyenangkan serta membuat siswa dalam kondisi yang siap belajar. Bentuk pembelajaran seperti merupakan salah satu alternatif bagi guru di SDN 010 Samboja ataupun pendidik di desa Bukit Raya Kecamatan Samboja untuk memaksimalkan kegiatan proses belajar mengajar didaerah tersebut. Peran Kepala Desa dan perangkatnya, Kepala SD Negeri 010 Samboja dan guru harus mendukung kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Penayangan film tidak hanya bertema perjuangan saja, namun bisa juga dengan film animasi yang bertemakan bahaya narkoba, ataupun film animasi yang bertema saling tolong menolong atau film tentang kerjasama dan persatuan didalam kelompok.

Daftar Pustaka

- Afriani, R. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Cerpen Pada Siswa Kelas VII-C Melalui Model Pembelajaran Number Head Together Dan Talking Stick Serta Media Film Pendek Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2014/2015. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesusastraan*, 10(2), 121–132. <https://doi.org/10.26499/loa.v10i2.2047>
- Apriliany, L., & Hermiati, H. (2021). Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 191–199. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5605/4861>
- Ashari, H., Joebagy, H., & Isawati, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Dan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kesadaran Sejarah Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016. *Candi*, 15(1), 12–25. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sejarah/article/view/12350>
- Budhiharti, T. W., & Hariyanto, F. (2022). Media Film Sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Karakter Peserta Didik SD/MI Nurul Huda Cikampek. *Jurnal Politikom Indonesia*, 7(2), 111–122. <https://doi.org/10.35706/jpi.v7i2.8206>
- Pramanik, P. D., Achmadi, M., & Nasution, D. Z. (2021). Media Belajar Inovatif Bagi Siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta : PKM Dengan Konsep Service Learning. *Pengabdian Masyarakat (Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan)*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.1234/jpm.v1i3.43.g58>
- Ridwan, R. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Media Film dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Cempa Kabupaten Pinrang. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 144–153. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i2.747>
- Rini, S. (2018). Pembelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Media Film Animasi Syamil dan Dodo Pada Siswa Kelas II MIN Demangan Kota Madiun. *Dewantara*, VI, 245–257. <http://ejournal.iqrometro.co.id/index.php/pendidikan/article/view/pembelajaran-akidah-akhlak-menggunakan-media-film-animasi-syamil-dan-dodo>
- Setyawan, A., Azzahra, E. F., Astuti, I. T., Ica, I. E., Septyorini, E. A., & Susanti, S. D. (2020). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 238–243. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1040/362>
- Simanjuntak, H., Sembiring, E. L., Kudadiri, R. T., Sianturi, L., Tambunan, W. G., Sianturi, S. T. L., & Bangun, A. A. R. (2023). Pembelajaran Menyenangkan dengan Menggunakan Media Pembelajaran dan Metode Bervariasi pada Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 6–11. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5583>
- Wembali, R., Bahri, S., & Sastrawan, E. (2023). Peningkatan Pendidikan Karakter Melalui Program Kemitraan Masyarakat Di Desa Doda Melalui Pembelajaran Tambahan Dan Pemutaran Film Edukasi. *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service): Sasambo*,

5(2), 264–271. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i2.1129> Copyright©

Widiani, L. S., Darmawan, W., & Ma'mur, T. (2018). Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 7(1), 123–132. <https://doi.org/10.17509/factum.v7i1.11932>