



PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN LITERASI NUMERASI KELAS 1-2 SD MENGGUNAKAN KARAKTER BONEKA TANGAN

Marshella Sari Novita Putri¹, Michael Bezaleel², T. Arie Setiawan Prasida³

Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia

marshellasarinovita@gmail.com¹, michael.bezaleel@uksw.edu²,

arie.prasida@uksw.edu³

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Diterima : 06-06-2023

Direvisi : 19-06-2023

Disetujui : 20-06-2023

Kata kunci: Literasi Numerasi; video pembelajaran; *mise-en-scene*.

Literasi numerasi memiliki pengaruh yang besar dan perlu ditanamkan sejak dini. Namun, pada kenyataannya pembelajaran literasi numerasi pada anak masih belum berkembang dengan baik. Mendikbudristek Nadiem Makariem menyatakan bahwa 1 dari 2 peserta didik belum mencapai kompetensi literasi dan 2 dari 3 peserta didik belum mencapai nilai minimum numerasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SD kelas 1 dan 2, kurang lancarnya anak dalam membaca menjadi hambatan dalam pembelajaran literasi numerasi. Selain itu, terdapat kekurangan pada fasilitas pembelajaran literasi numerasi dan membutuhkan peningkatan serta variasi seperti penggunaan media video karena menarik dan mudah dipahami. Sebangku Games sebuah produser media pembelajaran anak telah memproduksi video pembelajaran menggunakan karakter boneka tangan. Terdapat beberapa kekurangan dari segi visual video pembelajaran yaitu pada setting dan pengambilan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah video pembelajaran Literasi Numerasi dengan memanfaatkan aspek *mise-en-scene* yang sesuai dengan karakter video. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan strategi linear. Hasil penelitian ini adalah video pembelajaran dapat menjadi media pembelajaran yang baru dan menarik bagi anak sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan keterampilan anak dalam bidang literasi dan numerasi. Video pembelajaran dapat membantu guru untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penerapan unsur *mise-en-scene* dapat meningkatkan kualitas visual video dan menambah pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Keywords: *Numerical literacy; learning videos; mise-en-scene.*

ABSTRACT

*Numerical literacy has a significant influence and needs to be instilled early. However, numerical literacy in kids' education must still be better developed. Minister of Education and Culture Nadiem Makariem stated that 1 out of 2 students have yet to achieve literacy competence, and 2 out of 3 students have yet to reach the minimum numeracy score. Based on the results of interviews with elementary school teachers in grades 1 and 2, children's lack of fluency in reading is an obstacle to learning numerical literacy. In addition, there are areas for improvement in numerical literacy learning facilities that require improvement and variety, such as using video because it is exciting and easy to understand. Sebangku Games, a children's learning media producer, has produced learning videos using hand puppet characters. There are several areas for improvement regarding visual learning videos, namely in settings and camera angles. This study aims to create a Numerical Literacy learning video using *mise-en-scene* aspects matching the video characters. The research method used is a qualitative method with a linear strategy. The result of this study is that learning videos can be a new and exciting learning media for children to increase learning motivation and develop children's skills in the field of literacy and*

numeracy. Learning videos can help teachers gauge students' understanding of the subject matter. Using mise-en-scene elements can improve the visual quality of the video and increase knowledge of the subject matter presented.

*Author: Marshella Sari Novita Putri

Email : marshellasarinovita@gmail.com

Pendahuluan

Literasi numerasi memiliki pengaruh yang besar tidak hanya untuk individu, tetapi juga masyarakat, bangsa, dan negara ([Darwanto & Putri, 2021](#)). Menurut Andreas Schleicher dari OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) kemampuan numerasi merupakan proteksi terbaik terhadap angka pengangguran, penghasilan yang rendah, dan kesehatan yang buruk ([Asrida et al., 2022](#)). Keterampilan numerasi perlu ditanamkan sejak dini agar anak mampu berpikir matematis dan logis, memiliki kecakapan dalam melakukan perencanaan yang baik, mampu melakukan perhitungan dan penafsiran terhadap data di dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu mengambil keputusan yang tepat di setiap aspek kehidupannya ([Siskawati et al., 2021](#)).

Namun, pada kenyataannya pembelajaran literasi numerasi pada anak masih belum berkembang dengan baik. Mendikbudristek Nadiem Makariem dalam peluncuran Rapor Pendidikan Indonesia (RPI) menyatakan bahwa 1 dari 2 peserta didik belum mencapai kompetensi literasi dan 2 dari 3 peserta didik belum mencapai nilai minimum numerasi. Peningkatan literasi dan numerasi berdampak besar pada keberlangsungan masyarakat ([Ambarwati & Kurniasih, 2021](#)). Anak-anak yang memiliki kompetensi literasi dan numerasi rendah akan mudah mengalami demotivasi, memiliki daya saing rendah, dan kesadaran rendah terhadap kemampuan memproses informasi secara kritis. Berdasarkan capaian kompetensi numerasi per jenjang, 18% satuan pendidikan di jenjang SD membutuhkan intervensi khusus, jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan jenjang lain seperti SMP (8%), SMA (6%), dan SMK (7%). Hal ini membuktikan bahwa prioritas intervensi di jenjang SD akan memberikan dampak yang lebih besar ([Sulistiyan et al., 2022](#)).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sukini, S.Pd selaku guru kelas 1 SD N 1 Pujiharjo, Wonogiri menyatakan bahwa kurang lancarnya anak dalam membaca menjadi hambatan dalam pembelajaran literasi numerasi. Oleh karena itu, diperlukannya inovasi dan variasi dalam sebuah media pembelajaran, dan video disebut sebagai media yang akan menarik untuk meningkatkan kemampuan siswa karena anak suka mengamati video dan bercerita tentang gambar tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, berdasarkan wawancara dengan Ibu Inna Sri Suharsini, S.Pd. selaku guru kelas 2 SDN 2 Ngadipiro, Wonogiri terdapat kekurangan pada fasilitas pembelajaran literasi numerasi dan membutuhkan peningkatan serta variasi seperti penggunaan media video karena mudah dipahami, terlebih bagi siswa yang mempunyai tipe belajar auditori ([Dantes & Handayani, 2021](#)).

Video sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dibandingkan dengan media konvensional seperti buku dan alat peraga yaitu mampu menjelaskan hal-hal yang dianggap abstrak dan memberikan pemahaman nyata melalui tampilan visual yang didukung penjelasan audio ([Anwar et al., 2022](#)). Selain itu, video dapat membantu pendidik atau guru dalam penyampaian materi dan menghemat waktu saat proses pembelajaran ([Mayasari et al., 2023](#)). Pionir serial pendidikan anak Sesame Street menggunakan rangkaian animasi dan karakter boneka tangan sebagai media.

Program ini mencapai kesuksesan besar dengan menggabungkan hiburan dan pendidikan yang dibuktikan dengan lebih dari 100 penghargaan Emmy Awards, ditayangkan di 120 negara dan mendapat 23 juta subscribers di platform Youtube dengan viewers rata-rata jutaan. Penggunaan boneka dalam pendidikan memiliki kegunaan seperti meningkatkan keterampilan berkomunikasi, mendukung lingkungan kelas yang positif, meningkatkan kreativitas, mendorong kerja sama serta integrasi dalam kelompok, dan membantu anak menyikapi perubahan situasi ([Kröger & Nupponen, 2019](#)).

Sebangku Games sebuah produser media pembelajaran anak telah memproduksi video pembelajaran menggunakan karakter boneka tangan dengan judul “Pipi si Sapi Pandai” dan video motion comic dengan judul “Petualangan Mari ke Rumah Bibi Megi”. Video tersebut telah diujikan kepada target audience yaitu siswa dan guru SD kelas 1-2. Dari pengujian tersebut, berdasarkan hasil wawancara dan observasi, para siswa lebih menyukai video dengan karakter boneka tangan karena memberikan kesan lebih nyata dan lucu sehingga menarik perhatian anak. Penyampaian cerita dan materi menggunakan karakter boneka tangan mudah diterima dan dipahami karena menggunakan pendekatan kegiatan sehari-hari sehingga anak-anak bisa langsung mempraktikkannya ([Alfariji et al., 2022](#)). Adanya storytelling dalam video pembelajaran membuat siswa mudah memahami materi pelajaran melalui pesan dan nilai moral yang disampaikan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa ([Dewi, 2015](#)).

Akan tetapi, terdapat beberapa kekurangan dari segi visual video pembelajaran. Hal tersebut terdapat pada penggunaan latar/setting dan pengambilan gambar. Latar tempat menggunakan panggung boneka dan background 2D dinilai kurang realistis sehingga kurang mampu mengembangkan daya pikir siswa. Selain itu, pengambilan gambar yang hanya menggunakan satu angle kamera dari depan dianggap monoton dan kurang bervariasi membuat tampilan video kurang menarik. Setting dan pengambilan gambar pada dasarnya berkaitan dengan aspek *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* berasal dari bahasa Prancis yang memiliki arti “*putting in the scene*” atau segala hal yang berada di depan kamera. Terdapat empat elemen pokok dalam *Mise-en-scene* yaitu setting, costumes and make up, lighting, dan staging. Unsur *mise-en-scene* bersama aspek sinematografi, editing, serta musik berpadu sempurna membentuk satu kesatuan yang utuh dan harmonis. Unsur-unsur *mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana mood sebuah film. ([Pratista, 2017](#)).

Berdasarkan latar belakang yang ada, dalam penelitian ini akan dirancang sebuah video pembelajaran Literasi Numerasi dengan memanfaatkan aspek *mise-en-scene* yang sesuai dengan karakter video.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur biasanya dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistic.

Tahap penelitian yang digunakan adalah strategi linear. Strategi linear menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan sederhana yang sudah dipahami

komponennya, dan telah berulang kali dilaksanakan. Suatu tahap dimulai setelah tahap sebelumnya diselesaikan, demikian seterusnya. Tahap penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahap Penelitian Strategi Linear

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan mengevaluasi kekurangan video pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan kepada target audience yaitu siswa dan guru SD kelas 1-2 didapatkan hasil berupa kualitas visual video yang kurang menarik. Hal tersebut terdapat pada unsur *mise-en-scene* khususnya latar/setting dan pengambilan gambar. Latar tempat dinilai kurang realistis karena menggunakan panggung boneka dan background 2D sehingga kurang mampu mengembangkan daya pikir siswa. Selain itu, pengambilan gambar monoton dan kurang bervariasi karena hanya menggunakan satu angle kamera dari depan membuat tampilan video kurang menarik.

2. Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer diperoleh dari wawancara pertama kepada Bapak Rizky, M.Kom. selaku Direktur Sebangku Games untuk memperoleh data mengenai media pembelajaran pada platform Marica. Data yang diperoleh adalah platform Marica mengembangkan media pembelajaran yang komunikatif, variatif, dan imajinatif. Media yang digunakan berupa video berbasis storytelling dengan menggabungkan materi pelajaran seperti worksheet. Materi yang diangkat adalah enam bidang literasi merujuk dari GLN (Gerakan Literasi Nasional). Materi pembelajaran dalam platform Marica dikemas menjadi cerita yang menghibur, ramah anak, serta memuat berbagai pengetahuan dan aktivitas yang dapat mengembangkan keterampilan anak. Beliau juga menambahkan bahwa untuk membuat video pembelajaran anak yang menarik diperlukan inovasi salah satunya pada kualitas visual video terutama dari segi pengambilan gambar sehingga lebih bervariasi dan tidak membosankan. Selain itu, pada penataan karakter boneka tangan dalam satu frame harus lebih diperhatikan agar tidak terlihat menumpuk sehingga menampilkan visual yang baik.

Wawancara kedua dilakukan kepada sivitas akademik Pendidikan Matematika Universitas Sebelas Maret yang terdiri dari dosen sekaligus peneliti media pembelajaran anak beserta mahasiswa tingkat akhir guna memperoleh data mengenai materi Literasi Numerasi untuk siswa SD. Data yang didapat adalah cakupan matematika Kurikulum 2013 di antaranya geometri, aljabar, bilangan, dan pengolahan data. Capaian pembelajaran dalam materi pengolahan data adalah peserta didik dapat

memahami besar-kecil suatu benda dan jumlah benda, membandingkan banyak-sedikit, serta mengurutkan banyak-sedikit dan besar-kecil.

Wawancara ketiga dilakukan kepada beberapa guru SD kelas 1-2 melalui kegiatan FGD Validasi Marica Pada Penelitian Matching Fund – Kedarireka (Pengembangan Innovative Digital Learning Environment Marica untuk Meningkatkan Literasi Dasar) yang dilaksanakan di Hotel Slamet Riyadi, Surakarta pada tanggal 6 Desember 2022. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memvalidasi platform Marica dari sudut pandang guru dilihat dari kesesuaian dengan pembelajaran di sekolah, keefektivitasan, dan ketertarikan siswa terhadap video pembelajaran. Hasil wawancara tersebut adalah platform Marica sudah sesuai dengan materi pelajaran sekolah dan sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila karena terdapat sikap saling tolong menolong. Alur cerita sudah baik dan mudah diterima oleh anak-anak karena menggunakan pendekatan sehari-hari. Namun, terdapat aspek yang bisa ditingkatkan yaitu penggunaan latar/setting yang dibuat lebih detail dan sesuai dengan tempat pada alur cerita sehingga mampu mengembangkan daya pikir siswa.

Pengumpulan data primer juga didukung dengan pengumpulan data sekunder. Data sekunder diperoleh dari sumber yang telah dipublikasikan sebelumnya yaitu buku, jurnal, dan literatur-literatur yang berkaitan dengan masalah. Hasil dari studi literatur adalah data berupa penjelasan mengenai unsur-unsur *mise-en-scene* dalam film yaitu setting, costumes and make up, lighting, dan staging yang dijadikan pedoman untuk meningkatkan kualitas visual video pembelajaran. Selain itu, pengumpulan data sekunder juga dilakukan melalui website untuk memperoleh data mengenai media boneka tangan serta program/acara yang sudah menerapkannya dan terbukti berhasil.

3. Analisis Data

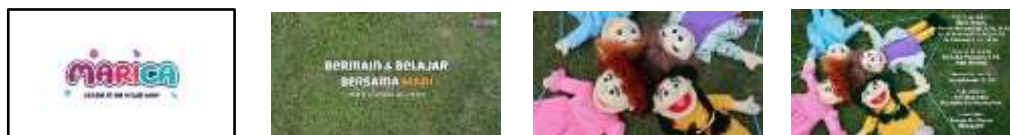
Tahap selanjutnya yaitu menganalisis data untuk dijadikan informasi sebagai panduan pengembangan materi kreatif dalam perancangan video pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis storytelling tidak hanya menyajikan cerita yang menghibur dan ramah anak, tetapi juga memuat materi bersifat akademik seperti Literasi Numerasi materi pengolahan data dengan capaian pembelajaran peserta didik dapat memahami besar-kecil suatu benda dan jumlah benda, membandingkan banyak-sedikit, serta mengurutkan banyak-sedikit dan besar-kecil. Penggunaan karakter boneka tangan dapat menarik perhatian anak dalam memahami materi dan cerita. Di sisi lain, untuk menghasilkan video pembelajaran yang baik diperlukan variasi dan inovasi seperti peningkatan kualitas dari segi visual dengan menerapkan unsur *mise-en-scene* khususnya pada aspek setting dan staging sehingga lebih menarik dan dapat memaksimalkan pesan yang ingin disampaikan.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil perancangan video pembelajaran Literasi Numerasi menggunakan karakter boneka tangan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk storytelling

yang menghibur, ramah anak, serta dapat mengembangkan keterampilan anak terutama dalam bidang literasi dan numerasi yang ditambah dengan penerapan unsur *mise-en-scene* khususnya setting dan staging untuk meningkatkan kualitas visual video. Penjelasan setiap scene dalam video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

Setiap episode menampilkan scene opening yang sama yaitu diawali dengan bumper logo Marica dilanjutkan dengan judul video *Bermain & Belajar Bersama Mari* dan kemunculan karakter Mari, Andi, Caca, dan Kak Ali yang berbaring di atas rumput menghadap ke atas dengan ekspresi gembira menggunakan pengambilan gambar medium shot dengan teknik *high angle*. Pencahayaan yang digunakan adalah *available light* siang hari. Pengaturan unsur *mise-en-scene* tersebut bertujuan untuk meningkatkan antusiasme siswa saat menonton video pembelajaran. Di akhir setiap episode juga ditampilkan *credit tittle*. Scene opening dan *credit tittle* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Scene Opening dan Credit Tittle

Scene 2 menampilkan pengenalan karakter yaitu Mari, Andi, dan Caca yang sedang bermain bola di lapangan. Setelah beberapa waktu, mereka merasa lelah dan beristirahat di bawah pohon rindang. Mereka berencana untuk pergi ke warung Kakek Caca untuk membeli camilan dan minuman. Jenis shot yang digunakan adalah medium close up dengan gerakan kamera *tilt down* untuk menunjukkan latar waktu dengan memvisualkan langit cerah pada siang hari dan latar tempat yang menunjukkan lapangan bola. Penataan karakter berada di tengah agar fokus penonton tertuju pada karakter. Pencahayaan menggunakan *available light* siang hari. Scene 2 dapat dilihat pada Gambar 9



Gambar 9 Scene 2 pengenalan karakter Mari, Andi, dan Caca

Scene 3 menunjukkan adegan Kak Ali yang berjalan menuju ke arah Mari, Andi, dan Caca membawakan kue kering dengan pengambilan gambar *over the shoulder* dan medium shot untuk menunjukkan adanya interaksi antar objek. Kak Ali kemudian memberikan penjelasan mengenai konsep besar-kecil suatu benda yang ditampilkan dengan *motion graphics*. Jenis shot yang digunakan adalah medium close up dengan

penataan karakter di tengah sehingga penonton dapat memusatkan perhatiannya pada materi yang disampaikan. Scene 3 dapat dilihat pada Gambar 10



Gambar 10 Scene 3 Kak Ali menjelaskan konsep besar-kecil suatu benda

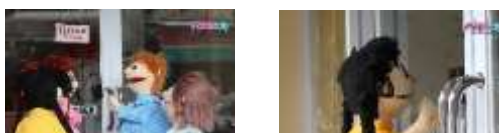
Scene 4 menampilkan adegan pembahasan Kak Ali menarik bagi Mari, lalu Kak Ali memberikan teka-teki tentang perbandingan jumlah benda yang ditampilkan dengan motion graphics. Mari dan teman-temannya pun berhasil menjawab pertanyaan Kak Ali dan menikmati kue dengan lahap. Teknik pengambilan gambar menggunakan medium close up dengan penataan karakter di tengah agar penonton tetap fokus pada materi pembelajaran. Scene 4 dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11

Scene 4 Kak Ali memberikan pertanyaan tentang perbandingan jumlah benda

Scene 5 menunjukkan adegan Mari, Andi, Caca, dan Kak Ali menuju warung Kakek Caca yang terlihat sepi. Medium shot digunakan pada pengambilan gambar scene ini untuk memperlihatkan latar tempat sebuah warung dengan penataan karakter yang saling berhadapan dengan ekspresi kebingungan untuk menunjukkan situasi yang terjadi. Jenis shot medium close up digunakan saat Mari mengetuk pintu warung untuk memperjelas aktivitas objek. Akhir scene 5 menampilkan credit tittle yang sama pada setiap episode. Scene 5 dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Scene 5 episode 1

Scene opening pada episode 2 merupakan scene yang sama dengan scene opening yang terdapat pada episode 1. Scene 2 menampilkan adegan Kakek Caca membuka pintu warung dengan terengah-engah. Kakek sedang kewalahan menata barang dagangannya. Shot close up digunakan untuk memperlihatkan aktivitas objek saat membuka pintu warung dengan lebih detail yang dilanjutkan dengan shot medium close up dengan penataan karakter Kakek berada di antara Mari dan Kak Ali untuk

menunjukkan Kakek yang menjadi fokus utama. Scene 2 dapat dilihat pada Gambar 13



Gambar 13 Scene 2 Kakek Caca kewalahan menata barang dagangannya

Scene 3 menunjukkan adegan Mari, Andi, Caca, dan Kak Ali memasuki warung untuk membantu Kakek menata barang dagangan dengan jenis shot medium shot untuk memperlihatkan aktivitas objek. Penataan karakter Mari, Caca, Kak Ali, dan Andi membelakangi kamera, Kakek berada di sisi kiri untuk memberikan jalan. Terlihat Kakek mendata barang dengan menulis di bukunya. Jenis shot yang digunakan adalah medium close up dengan penataan karakter di tengah agar fokus tertuju pada objek. Pencahayaan yang digunakan adalah soft light untuk menghasilkan gradasi bayangan yang halus. Scene 3 dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14 Scene 3 Mari, Andi, Caca, dan Kak Ali membantu Kakek

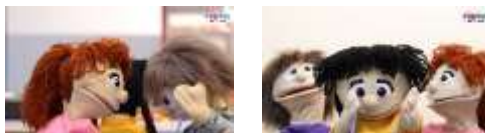
Scene 4 menampilkan adegan Kakek memberikan pertanyaan tentang menghitung jumlah setiap benda yang akan dijual lalu menilai benda manakah yang lebih banyak, lebih sedikit atau sama banyak yang ditampilkan dengan motion graphics. Medium close up digunakan sebagai jenis shot pada scene ini dengan penataan karakter di tengah untuk meningkatkan fokus pada objek. Scene 4 dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15 Scene 4 Kakek memberikan pertanyaan untuk mendata barang

Scene 5 menunjukkan adegan Kakek memberikan soal kedua yang membuat Andi dan Caca saling bertatapan dan terlihat lesu karena mereka sudah kelaparan dan kehausan. Mereka mendekati Mari dan mengeluhkannya. Mari pun kebingungan dengan reaksi Andi dan Caca. Jenis shot yang digunakan adalah medium close up

untuk memperlihatkan ekspresi objek secara lebih detail. Akhir scene 5 menampilkan credit tittle yang sama dengan episode 1. Scene 5 dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16 Scene 5 episode 2

Scene opening pada episode 3 merupakan scene yang sama dengan scene opening yang terdapat pada episode 1 dan 2. Scene 2 menampilkan adegan Mari menceritakan kegundahannya pada Kak Ali. Over the shoulder digunakan sebagai pengambilan gambar pada scene ini untuk menunjukkan interaksi antar objek. Kakek menyuruh Andi dan Caca ke dapur untuk mengambil camilan dan minuman, sedangkan Mari dan Kak Ali melanjutkan membantu Kakek. Jenis shot yang digunakan adalah medium close up dan medium shot untuk memperlihatkan aktivitas objek dan latar tempat di dalam warung. Scene 2 dapat dilihat pada Gambar 17.



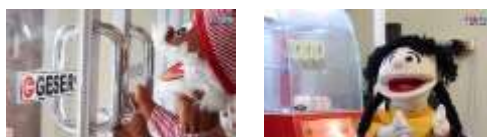
Gambar 17 Scene 2 Mari dan Kak Ali melanjutkan membantu Kakek

Scene 3 menunjukkan adegan Kakek mengajak Mari dan Kak Ali mendekati etalase. Kakek menjelaskan hal yang harus dikerjakan dan memberikan soal mengurutkan benda dari banyak-sedikit dan besar-kecil kepada Mari dan Kak Ali yang ditampilkan dengan motion graphics. Jenis shot yang digunakan adalah medium shot untuk memperlihatkan latar tempat yaitu etalase warung dan medium close up dengan penataan karakter di tengah agar fokus tertuju pada objek dan materi yang disampaikan. Scene 3 dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18 Scene 3 Kakek memberikan soal mengurutkan benda

Scene 4 menampilkan adegan Mari dan Kak Ali menyelesaikan soal yang diberikan Kakek. Barang dagangan pun sudah tertata rapi dan Kakek siap untuk membuka warung. Penggunaan shot medium close up dalam scene ini bertujuan untuk memperjelas adegan Kakek membuka pintu warung dan memperlihatkan ekspresi objek. Scene 4 dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19 Scene 4 Kakek membuka warung

Scene 5 menunjukkan adegan Mari dan teman-temannya menikmati camilan yang Kakek Caca siapkan dengan penataan karakter berkumpul saling berhadapan dengan jenis shot medium close up untuk menunjukkan ekspresi dan aktivitas objek serta medium shot untuk memperlihatkan latar tempat di dalam warung. Akhir scene 5 menampilkan credit tittle yang sama dengan episode 1 dan 2. Scene 5 dapat dilihat pada Gambar 20.



Gambar 20 Scene 5 episode 3

a. Pengujian

Pengujian pertama dilakukan kepada target audience yang terdiri dari 10 siswa SD kelas 1 dan 10 siswa SD kelas 2 untuk mengetahui apakah siswa tertarik dengan video pembelajaran dan mampu memahami materi serta cerita yang disampaikan. Pengujian ini dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap target audience saat video tersebut ditayangkan di kelas. Berdasarkan wawancara dan observasi, siswa sangat tertarik dengan video pembelajaran karena video dikemas sesuai dengan karakter, usia, dan tingkat pemahaman siswa. Siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami cerita karena alur cerita sangat jelas. Adanya worksheet mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari para siswa yang saling berebut untuk menjawab soal-soal yang tersedia. Karakter yang ditunjukkan dalam video menarik dan interaktif. Siswa merasa sangat senang karena mendapat suasana baru dan melihat video yang belum pernah ditonton sebelumnya.

Pengujian kedua dilakukan dengan wawancara kepada guru SD kelas 1 dan 2 untuk mengetahui video pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan capaian pembelajaran serta efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Hasil yang didapatkan adalah materi dalam video sudah sesuai dengan kurikulum dan capaian pembelajaran yang berlaku di tingkat satuan pendidikan. Video pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan baik. Adanya worksheet dalam video pembelajaran dapat membantu guru untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Selain mengajarkan materi Literasi Numerasi, video juga mengajarkan nilai-nilai budi pekerti bagi siswa untuk saling tolong menolong dan berkomunikasi dengan baik terhadap orang lain. Video pembelajaran sudah efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Pengujian ketiga dilakukan dengan wawancara kepada Bapak Ivan Sugiharto selaku Creative Director di PT Creative Indigo Production dan Executive Producer dari program Sesame Street versi Indonesia yaitu Jalan Sesama untuk menilai dan memberikan masukan mengenai penerapan unsur *mise-en-scene* dan pengambilan gambar dalam video pembelajaran. Hasil pengujian tersebut adalah unsur *mise-en-scene* yang diterapkan sudah baik. Pemilihan setting sudah sesuai dengan alur cerita yang disampaikan sehingga mampu menghidupkan cerita. Warna dan kostum yang digunakan sudah cocok dan menarik perhatian anak. Penggunaan lighting pada adegan indoor sudah baik, namun pada adegan outdoor sedikit kurang stabil terutama pada scene tilt down dari langit. Unsur staging pada umumnya sudah baik, namun pada penataan tiga karakter boneka lebih baik tidak berjejer karena head room-nya akan terlalu tinggi. Teknik pengambilan gambar sudah mampu memvisualkan pesan yang ingin disampaikan melalui setiap jenis shot dan camera movement. Secara keseluruhan video pembelajaran yang dibuat sudah menarik dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran anak.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, video pembelajaran Literasi Numerasi kelas 1-2 SD menggunakan karakter boneka tangan mampu dipahami dengan baik oleh siswa karena menampilkan visual yang jelas tentang materi dan cerita yang disampaikan melalui penerapan unsur *mise-en-scene* dan pengambilan gambar yang mendukung cerita dari setiap jenis shot dan camera movement. Video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu guru untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Video pembelajaran sudah memenuhi kebutuhan siswa dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Implementasi

Hasil video pembelajaran Literasi Numerasi kelas 1-2 SD menggunakan karakter boneka tangan diimplementasikan secara online melalui website ceritamarica.com dengan sistem freemium dan subscription di mana terdapat video yang dapat diakses secara gratis yang kemudian akan ditawarkan untuk berlangganan jika ingin mengakses video secara lengkap. Implementasi video pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 21 Implementasi Video Pembelajaran

Kesimpulan

Video pembelajaran Literasi Numerasi menggunakan karakter boneka tangan dapat menjadi media pembelajaran yang baru dan menarik bagi anak sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan keterampilan anak dalam bidang literasi dan numerasi. Video pembelajaran dapat membantu guru untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penerapan unsur *mise-en-scene* dapat meningkatkan kualitas visual video dan menambah pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pembuatan media pembelajaran anak sehingga memberikan variasi bahwa media pembelajaran dapat dikemas dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Bibliografi

- Alfariji, A. P., Sudiana, R., & Khaerunnisa, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Knisley Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Literasi Numerasi Pada Siswa Smp. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(3), 243–256. <https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i3.14007>
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning berbantuan media Youtube terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* TOHAR MEDIA.
- Asrida, P. D., Astuti, N. W. W., & Murniasih, N. N. (2022). Peningkatan Pembelajaran Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar Negeri 3 Ubud Melalui Pengabdian Masyarakat Program Studi Pendidikan Ekonomi Fkip Universitas Pgrj Mahadewa Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 26–33. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1953>
- Dantes, N., & Handayani, N. N. L. (2021). Peningkatan literasi sekolah dan literasi numerasi melalui model blended learning pada siswa kelas v sd kota singlaraja. *Widyalya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 269–283.
- Darwanto, D., & Putri, A. M. (2021). Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi pada Pembelajaran di Sekolah:(sebuah Upaya Menghadapi Era Digital dan Disrupsi). *Eksponen*, 11(2), 25–35.
- Dewi, F. (2015). Proyek buku digital: Upaya peningkatan keterampilan abad 21 calon guru sekolah dasar melalui model pembelajaran berbasis proyek. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Kröger, T., & Nupponen, A.-M. (2019). Puppet as a pedagogical tool: A literature review. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(4), 393–401.
- Mayasari, N., Magalhaes, A. D. J., Malahayati, E. N., Widayanti, F. D., Nanda, I., Rahman, A. A., Aryani, P., Kurniawan, A., & Putra, P. (2023). *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. Global Eksekutif Teknologi.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Montase press.
- Siskawati, F. S., Chandra, F. E., & Irawati, T. N. (2021). Profil kemampuan literasi numerasi di masa pandemi cov-19. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(1), 253–261.
- Sulistiyani, E., Khamida, K., Soleha, U., Amalia, R., Hartatik, S., Putra, R. S., Budiarti,

R. P., & Andini, A. (2022). Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Fakultas Kesehatan dan Non Kesehatan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 686–698.

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

