

Pengembangan Film Dokumenter untuk Mengenal Gantala Jarang Sebagai Budaya Lokal Butta Turatea pada Siswa SMA

Sulkarnain^{1*}, Pattaufi², Citra Rosalyn Anwar³

^{1*,2,3}Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Sarjana, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 16, 2026

Accepted Jul 08, 2026

Published Online Aug 25, 2026

Keywords:

Film Dokumenter

Budaya Lokal

Gantala Jarang

Media Pembelajaran

ADDIE

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan film dokumenter sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan Gantala Jarang sebagai budaya lokal Butta Turatea kepada siswa SMA Al-Bahra Jenepono. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas XI, satu guru Seni Budaya, serta dua validator ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan, validasi, serta respons pengguna. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase skor terhadap skor maksimal ideal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media audiovisual untuk mendukung pembelajaran budaya lokal. Produk yang dikembangkan berupa film dokumenter berjudul “Gantala Jarang di Butta Turatea” dengan durasi 8 menit 30 detik. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 95,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh 97,1% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan pada kelompok kecil memperoleh 89% dan kelompok besar 93,8%, keduanya berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, film dokumenter yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan budaya lokal Gantala Jarang kepada siswa SMA.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Sulkarnain,

Program Studi Teknologi Pendidikan,

Program Sarjana,

Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia,

Jalan Tamalate No. 14, Karunrung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: sulkarnainjpt@gmail.com

How to cite: Sulkarnain, S., Pattaufi, P., & Anwar, C. R. (2026). Pengembangan Film Dokumenter untuk Mengenal Gantala Jarang Sebagai Budaya Lokal Butta Turatea pada Siswa SMA. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 1061–1070. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5522>

Pengembangan Film Dokumenter untuk Mengenal Gantala Jarang Sebagai Budaya Lokal Butta Turatea pada Siswa SMA

1. Pendahuluan

Pada umumnya Indonesia memiliki banyak keanekaragaman, mulai dari perbedaan ras, agama, suku dan budaya. Keanekaragaman ini tentunya memiliki ciri khas tersendiri setiap daerah. Di Indonesia sendiri terdapat 1.340 suku dan 2.500 bahasa daerah (Saraswati, et al., 2023). Sebagai negara yang multikultural, setiap wilayah Indonesia memiliki keberagaman budaya yang unik dan khas. Keragaman budaya Indonesia yang kaya melahirkan berbagai kearifan lokal yang berharga dan diwariskan secara turun-temurun. Kearifan lokal ini tertanam dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat dan menjadi warisan budaya yang penting untuk dilestarikan.

Kearifan lokal sangat erat kaitannya dengan kebudayaan masyarakat. Kearifan lokal merupakan kebiasaan positif yang terjalin antara manusia dengan alam atau lingkungan sekitar yang memiliki nilai-nilai dan menjadi karakteristik pada masyarakat tertentu (Wijaya, et al., 2021). Sedangkan menurut Njatrijani, (2018) menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dari beberapa pengertian kearifan lokal di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kearifan lokal merupakan kebiasaan atau ilmu pengetahuan yang diwariskan secara turun-temurun dan memiliki nilai-nilai yang menjadi karakteristik masyarakat tertentu. Kearifan lokal juga memiliki nilai penting dalam menjaga keberlanjutan lingkungan dan keberlangsungan hidup masyarakat. Salah satu provinsi yang memiliki begitu banyak warisan kearifan lokal adalah Sulawesi Selatan.

Sulawesi Selatan merupakan kepulauan yang terletak di wilayah timur Indonesia yang terdiri dari 21 Kabupaten dan 3 Kota ini sarat akan kebudayaan dan tradisi yang telah diwariskan beratus-ratus tahun yang lalu. Data Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Provinsi Sulawesi Selatan menunjukkan jumlah penduduk Sulawesi Selatan tahun 2025 sebanyak 9,581,839 jiwa (dukcapil.sulselprov.go.id, 2025). Sebagai salah satu wilayah yang memiliki empat suku besar yaitu bugis, makassar, toraja dan mandar maka tentunya memiliki begitu beraneka ragam kearifan lokal berbagai perwujudan dari arus peradaban masyarakatnya. Keanekaragaman budaya daerah Sulawesi Selatan, antara lain berupa peninggalan sejarah, tradisi, dan adat istiadat (Saleh, et al., 2021). Salah satunya tradisi masyarakat Sulawesi Selatan yang masih terjaga hingga hari ini ialah makanan tradisional.

Kabupaten jeneponto atau lebih dikenal dengan nama Butta Turatea merupakan salah satu daerah yang ada di Sulawesi Selatan. Jeneponto dikenal dengan keberadaan kuda, yang diabadikan dalam bentuk patung kuda sebagai simbol daerah. Beberapa makanan khas yang berbahan dasar daging kuda, seperti gantala jarang dan coto kuda yang sering disajikan dalam acara keluarga (Pratama, et al., 2025). Gantala jarang berasal dari kata Gantala yang berarti saus, padahal kata gantala mengacu pada Bahasa makassar yaitu kuda (Nurul, et al., 2020). Gantala jarang telah menjadi makanan khas jeneponto karena dari 24 Kabupaten kota yang ada di Sulawesi Selatan, hanya jeneponto yang mengonsumsi dan menjadikan kuda sebagai makanan utama dalam setiap acara besar. Dikalangan masyarakat jeneponto, gantala jarang menjadi salah satu hidangan yang wajib ada diberbagai acara seperti pernikahan, adat, khitanan, aqiqah dan syukuran. Hal ini menarik untuk diperkenalkan dan diajarkan dengan menggunakan media agar tidak hilang. Salah satunya ialah dengan menggunakan media film.

Film atau sering disebut *movie* adalah salah satu jenis seni yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Film merupakan media audiovisual yang dominan dalam media komunikasi massa dan muncul menjadi media hiburan, pendidikan dan informasi pada media film dan televisi. Film terbagi menjadi dua yaitu film dokumenter dan non dokumenter. Film

dokumenter pada dasarnya merupakan salah satu karya budaya bangsa sebagai perwujudan cipta, rasa, dan karsa manusia serta mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang pembangunan, khususnya pembangunan pendidikan, penelitian, pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penyebaran informasi (Sofyan, et al., 2024). Film merupakan karya seni dan budaya yang memiliki peran penting dalam masyarakat. Film dapat menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai pesan, hiburan, pendidikan dan informasi (Susanto, et al., 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan September 2025 dengan memberikan angket yang disebar kepada siswa dan guru dengan melakukan wawancara di SMA Al-Bahra Jeneponto. Permasalahan yang ditemukan sebelumnya adalah proses pembelajaran sebagian besar masih dilakukan dengan menggunakan media berbasis cetak atau buku, buku yang digunakan kurang menarik karena pada buku kurang jelas dan masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam menjelaskan materi budaya lokal pada proses pembelajaran di sekolah tersebut. Berdasarkan informasi tersebut, maka dilaksanakanlah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan agar menghasilkan produk media pembelajaran. Pertama, dilakukan wawancara kepada siswa dengan memberikan jenis pilihan media yaitu media cetak, media visual, media audio visual dan media berbasis komputer, hasil angket menunjukkan 25 dari 30 siswa memilih media audio visual atau film dan 5 siswa diantaranya memilih media cetak. Kedua hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa masih kurang memahami budaya lokal yang ada di butta turatea, disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media dalam memberikan edukasi mengenai budaya lokal di sekolah tersebut. Maka berdasarkan observasi awal, peneliti menganggap perlu adanya upaya menghadirkan media edukasi yang menyenangkan dan mudah dipahami.

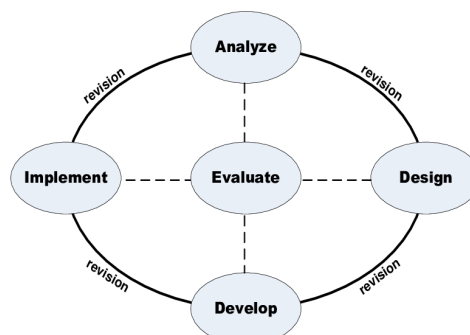
2. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick and Carry*. Proses implementasi model pengembangan ini terdiri dari beberapa tahapan, meliputi analisis, desain media audiovisual berupa film dokumenter, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Proses analisis merupakan langkah awal untuk mengkaji dan mengamati karakteristik dan kebutuhan materi siswa kelas XI di SMA Al-Bahra Jeneponto yang berjumlah 30 orang siswa yang menjadi fokus penelitian.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMA Al-Bahra Jeneponto dengan melibatkan 30 orang siswa sebagai subjek, 1 orang guru dan terdiri dari 2 orang validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan kepada siswa dengan membagi kedalam 2 kelompok, yaitu kelompok besar yang terdiri dari 30 orang siswa dan kelompok kecil yang terdiri dari 7 orang siswa.



Gambar 1. Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk

Prosedur Penelitian Model ADDIE

- a. **Tahap Analysis:** Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan film dokumenter yang dikembangkan yaitu analisis karakteristik peserta didik, dengan sasaran produk media film dokumenter dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Al-Bahra Jeneponto dan analisis kebutuhan materi, Adapun materi dalam media ini ialah tentang gantala jarang.
- b. **Tahap Design:** Tahap desain dilakukan langkah-langkah yang meliputi penyusunan konsep, struktur dan pembuatan skenario atau *storyboard*.
- c. **Tahap development:** Pada tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan media film dokumenter sesuai dengan naskah dan rancangan desain yang telah dibuat. Kemudian validasi produk oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat validitas produk dan dilakukan uji kepraktisan produk oleh siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan produk.
- d. **Tahap Implementation:** Pada tahap ini, tidak dilakukan pengimplementasian produk, namun hanya di uji cobakan kepada siswa karena produk yang dikembangkan hanya sampai tahap uji kepraktisan yang telah dilakukan pada tahap pengembangan yaitu tahap uji coba.
- e. **Tahap Evaluation:** Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan film dokumenter.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman observasi, mencakup proses pembelajaran, kondisi nyata sekolah, dan lingkungan belajar siswa. Kemudian pedoman wawancara, yaitu berupa kumpulan pertanyaan mencakup materi budaya lokal. Dan lembar angket, yaitu angket kebutuhan siswa dengan 9 butir pertanyaan, angket validasi oleh ahli dengan 9 butir pertanyaan dan angket respon guru dan siswa dengan 8 butir pertanyaan.

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil *review* validator yaitu ahli materi dan ahli media. Kemudian analisis data kuantitatif dilakukan dengan menganalisis data kualitatif berupa angka

$$\text{Persentase ideal} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Skor yang telah didapatkan selanjutnya dihitung rata-rata ke dalam data kuantitatif dengan acuan:

Tabel 1 Kriteria Tingkat Ideal

Interval	Tingkat Ideal
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 81%	Baik
40% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber Data: diadaptasi dari Reski (2024)

Apabila hasil uji berada pada pencapaian nilai 61%-100% atau pada tingkat baik sampai dengan sangat baik, maka produk dinyatakan ideal atau dibutuhkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Film Dokumenter

Produk yang dihasilkan berupa media film dokumenter untuk mengenal gantala jarang

sebagai budaya lokal butta turatea dengan durasi 8 menit 30 detik dengan judul “Gantala Jarang di Butta Turatea” dengan format *talking head* atau narasi. Tampilan produk akhir film dokumenter disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan Akhir Produk Film Dokumenter

Hasil Identifikasi Kebutuhan

Tahapan ini dilakukan dengan memberikan angket identifikasi kebutuhan kepada 30 orang siswa kelas XI SMA Al-Bahra Jeneponto yang berisi 5 butir pertanyaan.

Tabel 1. Identifikasi Kebutuhan Siswa

Kategori Respon	Skor
Setuju	95
Kadang-Kadang	50
Tidak Setuju	5

Dari hasil analisis kebutuhan siswa di atas, jawaban YA dengan skor 95, jawaban KADANG-KADANG dengan skor 50, dan jawaban TIDAK dengan skor 5. Maka berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, berada pada Tingkat Dibutuhkan.

Hasil Validasi Media dan Materi

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan teknis dan isi film dokumenter. Rekapitulasi penilaian ahli media disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skala
1	Media film dokumenter dapat dilihat di <i>platform</i> youtube	5
2	Kejelasan visual media film dokumenter	5
3	Kejelasan <i>audio</i> pada film dokumenter	5
4	Kesesuaian teks pada film dokumenter	5
5	Narasi pada film dokumenter mudah dipahami	4
6	Media film dokumenter sangat menarik	5
7	Penggunaan <i>background</i> dalam film dokumenter sudah sesuai	4
8	Kualitas tampilan atau desain media	5
9	Ketepatan penggunaan <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca	5
Total		43
Persentase Kelayakan		95,5%
Kategori		Sangat Valid

Data pada Tabel 2 menunjukkan hasil validasi dengan persentase kelayakan media 95,5% berada pada kualifikasi sangat valid dengan beberapa poin yang perlu direvisi. Saran perbaikan meliputi menambahkan elemen dan subtitle. Adapun rekapitulasi hasil penilaian ahli

materi disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala
1	Kesesuaian materi film dokumenter dengan tujuan pembelajaran	5
2	Akurasi data tentang gantala jarang dengan film dokumenter ini relevan	4
3	Fakta tentang gantala jarang dengan media film dokumenter ini relevan	4
4	Ketepatan judul dengan isi materi film dokumenter	5
5	Materi yang disampaikan dalam media film dokumenter jelas dan mudah dipahami	5
6	Materi yang disampaikan dalam media film dokumenter ini sesuai dengan makanan gantala jarang sebagai makanan khas jeneponto	5
7	Bahasa yang digunakan dalam isi materi media film dokumenter mudah dipahami siswa	5
Skor		34
Persentase Kelayakan		97,1%
Kategori		Sangat Valid

Data pada Tabel 3 menunjukkan hasil validasi dengan persentase kelayakan media 97,1% berada pada kualifikasi sangat valid dan tidak perlu direvisi.

Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji coba dilakukan kepada siswa yang terbagi dalam 2 kelompok untuk menilai kepraktisan film dokumenter. Hasil rekapitulasi penilaian kelompok kecil pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Kelompok Kecil

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Film dokumenter Budaya Gantala Jarang menarik untuk ditonton	89%	Sangat Praktis
2	Film dokumenter Budaya Gantala Jarang ini informatif dalam menjelaskan tentang Gantala Jarang sebagai makanan khas Jeneponto	89%	Sangat Praktis
3	Media film dokumenter ini praktis digunakan dalam pembelajaran	86%	Sangat Praktis
4	Media film dokumenter ini mudah dilihat di berbagai perangkat	86%	Sangat Praktis
5	Durasi film ini sesuai dengan materi yang disampaikan	80%	Praktis
6	Informasi dalam media film dokumenter ini mudah dipahami	89%	Sangat Praktis
7	Visualisasi dalam media film dokumenter ini menarik	89%	Sangat Praktis
8	Media film dokumenter ini memberikan informasi yang edukasi tentang Budaya	89%	Sangat Praktis

lokal Gantala Jarang	
Persentase	89%
Kategori	Sangat Praktis

Data pada Tabel 4 menunjukkan hasil penilaian kelompok kecil dengan persentase kepraktisan 89% berada pada kualifikasi sangat praktis, artinya produk film dokumenter tidak perlu direvisi. Adapun hasil rekapitulasi penilaian kelompok besar pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Kelompok Besar

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Film dokumenter Budaya Gantala Jarang menarik untuk ditonton	95%	Praktis
2	Film dokumenter Budaya Gantala Jarang ini informatif dalam menjelaskan tentang Gantala Jarang sebagai makanan khas Jeneponto	95%	Praktis
3	Media film dokumenter ini praktis digunakan dalam pembelajaran	93%	Sangat Praktis
4	Media film dokumenter ini mudah dilihat di berbagai perangkat	94%	Sangat Praktis
5	Durasi film ini sesuai dengan materi yang disampaikan	95%	Praktis
6	Informasi dalam media film dokumenter ini mudah dipahami	93%	Praktis
7	Visualisasi dalam media film dokumenter ini menarik	91%	Sangat Praktis
8	Media film dokumenter ini memberikan informasi yang edukasi tentang Budaya Digital Gantala Jarang	95%	Praktis
	Persentase		93,8%
	Kategori		Sangat Praktis

Data pada Tabel 5 menunjukkan hasil penilaian kelompok besar dengan persentase kepraktisan 93,8% berada pada kualifikasi sangat praktis, artinya produk film dokumenter tidak perlu direvisi.

Pembahasan

Hasil rekapitulasi tingkat kebutuhan mendapat skor 95 yang berada pada tingkat dibutuhkan. Sehingga dari hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa pengembangan film dokumenter gantala jarang sangat diperlukan sebagai media pembelajaran siswa. Film dokumenter dibutuhkan karena mampu menyajikan informasi secara audiovisual melalui gambar, video, suara, dan narasi. Media audiovisual dapat membantu siswa melihat langsung proses budaya gantala jarang sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan menarik. Dengan adanya tampilan visual yang nyata, siswa lebih mudah memahami sejarah, proses pelaksanaan, nilai budaya, serta makna tradisi gantala jarang. Hal ini dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh Rusdiyani, et al., (2019) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Audivisual pada Subtema Kebergaman Budaya Bangsaku di MI negeri 4 Sragen menyatakan bahwa “media audiovisual sangat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran dalam proses pembelajaran”.

Pengembangan film dokumenter dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran budaya lokal. Film dokumenter dirancang untuk menyajikan informasi mengenai gantala jarang secara sistematis, menarik, praktis, dan mudah dipahami. Isi film mencakup sejarah gantala jarang, proses pelaksanaan, perlengkapan yang digunakan, nilai

budaya yang terkandung, serta makna budaya bagi masyarakat jenepono. Sejalan dengan pendapat Arie, et al., (2020) yang mengemukakan bahwa “pemanfaatan media pembelajaran guru harus melihat tujuan yang diapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu”. Sehingga desain film dokumenter gantala jarang disusun secara sistematis dan menarik agar dapat menjadi media pembelajaran budaya lokal yang praktis bagi siswa SMA Al-Bahra jenepono.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa kualitas tampilan film dokumenter berada pada kategori baik. Visual film dinilai cukup jelas, penggunaan gambar dan transisi menarik, serta audio narasi dapat didengar dengan baik, kombinasi gambar, musik, dan narasi mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, validator juga memberikan beberapa saran perbaikan seperti penambahan subtitle pada beberapa bagian video, pengaturan volume audio agar lebih stabil, dan penyempurnaan beberapa transisi gambar. Saran tersebut kemudian digunakan peneliti untuk melakukan revisi produk agar lebih baik dan layak digunakan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Mollah, et al., (2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI SD Negeri menunjukkan bahwa “berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis film pendek yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang valid dan efektif”.

Berdasarkan hasil respon guru, film dokumenter dinilai praktis digunakan dalam pembelajaran. Guru merasa terbantu karena materi budaya lokal dapat disampaikan secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan film dokumenter juga membuat siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, hasil respon siswa menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik belajar menggunakan film dokumenter. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan metode ceramah biasa. Tampilan video, gambar budaya, musik tradisional, dan narasi membuat siswa lebih mudah memahami materi mengenai gantala jarang. Selain itu, siswa merasa lebih mengenal budaya daerahnya sendiri dan menyadari pentingnya menjaga budaya lokal agar tidak hilang. Berdasarkan hasil respon guru dan siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa film dokumenter gantala jarang memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan sangat membantu proses pembelajaran budaya lokal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sofyan, (2024) dengan judul penelitian Pengembangan Film Dokumenter Suku Kajang sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas X SMAN 10 Bulukumba, hasil penelitian menunjukkan film dokumenter suku kajang sangat praktis.

4. Kesimpulan

Identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SMA Al-Bahra Jeneponto membutuhkan produk film dokumenter validitas, sehingga peneliti menjadikan sebagai patokan dalam pengembangan produk media film dokumenter. Desain pengembangan film dokumenter memuat berupa film yang berdurasi 8 menit 30 detik dengan judul Gantala Jarang di Butta Turatea dengan format talking head atau narasi. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi/materi memperoleh skor dengan kualifikasi sangat baik dan ahli media yang memperoleh skor yang berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kepraktisan dilakukan dengan cara uji coba siswa yang memperoleh skor berada pada kualifikasi sangat praktis, serta uji coba oleh guru mata pelajaran yang memperoleh skor kualifikasi sangat praktis.

Terkait hasil identifikasi kebutuhan, diharapkan pihak sekolah dan guru dapat menyediakan dan mengembangkan lebih banyak media pembelajaran berbasis budaya lokal agar pembelajaran di kelas lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Terkait desain durasi pengembangan produk, diharapkan desain film dokumenter ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam membuat media film dokumenter dengan struktur yang sistematis dan durasi

yang efektif bagi siswa. Terkait hasil validasi ahli, diharapkan film dokumenter gantala jarang yang telah dinyatakan sangat layak ini dapat dijadikan referensi pengembangan media pembelajaran budaya lokal lainnya oleh guru dan sekolah. Terkait hasil uji kepraktisan, diharapkan guru dapat secara rutin menggunakan film dokumenter ini dalam pembelajaran seni budaya, dan siswa diharapkan dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar mandiri untuk meningkatkan pemahaman dan rasa cinta terhadap budaya lokal butta turatea.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada pihak SMA Al-Bahra Jeneponto yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian ini, khususnya guru Seni budaya dan Siswa kelas XI yang telah berpartisipasi aktif selama proses uji coba media pembelajaran. Apresiasi juga penulis sampaikan kepada para validator ahli yang telah memberikan masukan, saran yang konstruktif dalam proses pengembangan film dokumenter, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

6. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

7. Kontribusi Penulis

S. berkontribusi dalam perancangan penelitian, pengembangan media pembelajaran budaya lokal film dokumenter, pengumpulan dan analisis data, serta penyusunan naskah artikel. (P. dan C.R.) memberikan kontribusi dalam perumusan metodologi penelitian, supervisi akademik, serta peninjauan dan revisi substansi ilmiah naskah, kemudian dalam konseptual penelitian, pemberian masukan terhadap analisis data, dan penyempurnaan naskah akhir sebelum publikasi. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi makalah ini adalah: S. 70%, P. 15% dan C.R 15%.

8. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, S., atas permintaan yang wajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arie Atwa Magriyanti, & Hendri Rasminto. (2020). Film Dokumenter Sebagai Media Informasi Kompetensi Keahlian SMK Negeri 11 Semarang. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 123–132. <https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.322>
- DISDUKCAPIL. (2025). Jumlah Penduduk Sulawesi Selatan Semester I Tahun 2025. Dukcapil. <https://dukcapil.sulselprov.go.id/>
- Mollah, MK, Hikmah, N., Sa'diyah, S., Sembiring, IM, & Zulkifli, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 3 (4), 531–539. Diperoleh dari <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3553>
- Nurul Fajrianti. (2020). Latar Belakang Pemberian Gelar Kebangsawanan Novel Djarina Karya Atte Shenylia: Tinjauan Sosiologi Sastra. *Neologial*, no. 2 Juni, 4-5
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Kota Semarang. *Gema keadilan*, 5(1), 16-31.
- Pratama, M. R., & Rengko, S. (2025). Ternak di Kabupaten Jeneponto: Lebih dari Sekadar Kuda.
- Reski, M., Nurhikmah, H., & Febriati, F. (2024). *Pengembangan E-Book Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Smp Negeri 02 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Skripsi*. Makassar: Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar.

- Rusdiyani, E., & Almuntaqo Zainuddin, M. S. I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Audio Visual Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Di MI Negeri 4 Sragen* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah surakarta).
- Saleh, A. M., & Wekke, I. S. (2021). Eksistensi Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Di Sulawesi Selatan. *Academia* https://www.academia.edu/113457760/Eksistensi_Kearifan_Lokal_Dalam_Pendidikan_di_Sulawesi_Selatan.
- Saraswati, A. R., Karmina, V. A., Efendi, M. P., Candrakanti, Z., & Rakhmawati, N. A. (2023). Analisis pengaruh ChatGPT terhadap tingkat kemalasan berpikir mahasiswa ITS dalam proses pengerjaan tugas. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(4), 40-48.
- Sofyan. 2024. Pengembangan Film Dokumenter Suku Kajang Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMA Negeri 10 Bulukumba. Skripsi, Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.
- Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65. <https://doi.org/10.24127/hj.v9i1.2980>
- Wijaya, R., Viozeza, N., & Marpaung, JB (2021). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar matematika. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (hlm. 579-587).

Biografi Penulis

	Sulkarnain adalah seorang peneliti di bidang Teknologi Pendidikan dan Pengembangan Media Pembelajaran. Ia menyelesaikan pendidikan sarjana pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan memiliki minat penelitian pada pengembangan media pembelajaran, khususnya pemanfaatan media film dokumenter sebagai media pembelajaran Budaya Lokal untuk melestarikan budaya lokal yang ada di daerah. Email: sulkarnainjpt@gmail.com
	Pattaufi adalah Ketua STIMIK KHARISMA Makassar (2025-2029) dan dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Dosen pakar dalam pengembangan <i>smart teaching</i> dan media berbasis <i>augmented reality</i>, beliau aktif melakukan riset inovasi pembelajaran serta pernah menjabat sebagai Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Email: pattaufi@unm.ac.id
	Citra Rosalyn Anwar adalah dosen dan Kepala Lab Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang berfokus pada literasi digital dan desain pesan pembelajaran. Beliau aktif sebagai peneliti dan penulis buku, dengan kontribusi signifikan pada publikasi jurnal nasional maupun internasional terkait integrasi teknologi dalam dunia pendidikan. Email: citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id