

## ANALISIS MEDIA YOUTUBE FILM PENDEK “MAAF” SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SD MUHAMMADIYAH 1 NGAWI

Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi<sup>1</sup>, Waluyo Satrio Adji<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam

Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[ekashinta36@gmail.com](mailto:ekashinta36@gmail.com)

### ABSTRACT

The use of information technology-based learning media has become an essential need in today's educational landscape. One of the innovations implemented at SD Muhammadiyah 1 Ngawi is the use of YouTube media through a short film entitled “*Sorry*” (which means “*Sorry*”), containing moral messages and attractively packaged as a learning resource. This study aims to analyze the background of the film's production, its strengths and weaknesses, as well as the procedures for utilizing it in elementary school learning. The research employs a qualitative approach with a case study design. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The data were analyzed descriptively through the stages of data reduction, presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the production of the film “*Maaf*” was motivated by the need for contextual digital learning media. The film's strengths lie in the clarity of its moral messages, its relevance to the curriculum, its visual appeal, and its accessibility. Meanwhile, its weaknesses include limited information, the relatively low acting quality of students, a rather long duration, and limited learning interaction. The film is integrated into learning through modifications of lesson plans, reflective activities, creative projects, and evaluations covering cognitive, affective, and psychomotor aspects. In conclusion, the short film “*Maaf*” presented through YouTube has proven to be effective as a learning medium that enhances students' motivation and understanding, and it can be comprehensively integrated into the elementary school curriculum.

**Keywords:** Learning Media, YouTube, Short Films, Learning Resources, Elementary School

### ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi merupakan kebutuhan penting dalam dunia pendidikan saat ini. Salah satu inovasi yang diterapkan di SD Muhammadiyah 1 Ngawi adalah penggunaan media YouTube melalui film pendek berjudul “*Maaf*” yang memuat pesan moral dan dikemas secara menarik sebagai sumber belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis latar belakang pembuatan film, kelebihan dan kekurangannya, serta tata cara pemanfaatannya dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan film “*Maaf*” dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran digital yang kontekstual. Film ini memiliki kelebihan berupa kejelasan pesan moral, keterkaitan dengan kurikulum, daya

tarik visual, serta kemudahan akses. Adapun kekurangannya meliputi keterbatasan informasi, kualitas akting siswa yang masih rendah, durasi yang cukup panjang, dan interaksi pembelajaran yang terbatas. Pemanfaatan film diintegrasikan dalam pembelajaran melalui modifikasi RPP, kegiatan refleksi, proyek kreatif, serta evaluasi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kesimpulannya, film pendek "*Maaf*" yang ditayangkan melalui YouTube terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta dapat diintegrasikan secara komprehensif ke dalam kurikulum sekolah dasar.

**Kata-Kata Kunci:** Media Pembelajaran, YouTube, Film Pendek, Sumber Belajar, Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Inovasi digital tidak hanya memperluas akses terhadap informasi, tetapi juga menghadirkan berbagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi peserta didik. Salah satu media yang paling populer di era digital adalah YouTube, yang kini banyak dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sarana pembelajaran berbasis audio-visual. Kajian terkini menunjukkan bahwa media berbasis video digital mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan retensi belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Saputra & Rahmawati, 2023; Lestari, 2022).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi agar kegiatan belajar lebih bermakna. Menurut teori konstruktivisme (Piaget, 1972), pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman aktif dan reflektif terhadap lingkungan belajar. Sementara itu, teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2001) menekankan pentingnya perpaduan teks, gambar, dan suara untuk membantu proses pemahaman. Oleh karena itu, penggunaan film pendek sebagai media pembelajaran sejalan dengan prinsip bahwa visualisasi dan narasi dapat memperkuat daya tangkap dan empati peserta didik terhadap nilai-nilai yang diajarkan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas media digital dalam pembelajaran. Sarbaini, Bukit, dan Khasanah (2022) meneliti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar dan menemukan bahwa media tersebut meningkatkan partisipasi belajar siswa. Anggraeni dkk. (2023) menunjukkan bahwa film pendek dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi di tingkat menengah atas. Penelitian lain oleh Mulyosari dan Khosiyono (2023) menyoroti pengaruh media berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, sedangkan Nurmayanti dkk. (2023) menilai efektivitas penggunaan media berbasis ICT bagi guru. Namun, kajian-kajian tersebut belum secara spesifik meneliti pemanfaatan film pendek edukatif yang diunggah melalui platform YouTube sebagai sumber belajar di sekolah dasar.

Kesenjangan penelitian (research gap) ini menunjukkan perlunya analisis yang lebih mendalam mengenai bagaimana media YouTube dapat berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai sumber belajar yang terintegrasi dengan kurikulum dan penguatan karakter siswa. Penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) melalui analisis terhadap film pendek berjudul "*Maaf*" produksi SD Muhammadiyah 1 Ngawi, yang tidak hanya berfungsi sebagai produk

kreatif sekolah, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang mengandung pesan moral dan nilai-nilai karakter.

Fokus penelitian ini adalah menganalisis latar belakang pembuatan film pendek “Maaf”, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya sebagai media pembelajaran, serta mengeksplorasi bagaimana film tersebut dimanfaatkan dalam proses belajar siswa sekolah dasar. Melalui kajian ini, diharapkan diperoleh wawasan mengenai model pembelajaran berbasis media digital yang efektif, relevan dengan konteks pendidikan dasar, dan dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis teknologi di sekolah lainnya.

Secara ilmiah, penelitian ini berkontribusi pada penguatan kajian tentang inovasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi, terutama dalam konteks pendidikan dasar yang berorientasi pada pembentukan karakter. Penelitian ini juga memberikan sumbangan praktis bagi guru dalam mengintegrasikan media digital seperti YouTube ke dalam kegiatan belajar-mengajar yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

## KAJIAN LITERATUR

### Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Menurut Arsyad (2020), media merupakan sarana penyampai pesan pembelajaran agar informasi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami siswa. Dalam konteks modern, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada alat konvensional seperti gambar atau papan tulis, tetapi telah berkembang menjadi media digital berbasis teknologi informasi Mayer (2001) melalui teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa kombinasi unsur teks, suara, dan gambar dalam pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman karena melibatkan jalur kognitif ganda. Sementara itu, Heinich et al. (2002) menekankan bahwa teknologi dapat memperluas pengalaman belajar siswa dan memberikan kesempatan bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Dengan demikian, media berbasis teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai komponen utama dalam pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital dan kreativitas.

### YouTube sebagai Sumber Belajar

YouTube merupakan platform berbagi video yang kini banyak digunakan sebagai sumber belajar di berbagai jenjang pendidikan. Menurut Burke & Snyder (2018), YouTube mampu mendukung pembelajaran aktif karena memungkinkan siswa untuk belajar secara visual, mendengar penjelasan, dan merefleksikan pesan yang disampaikan. Penelitian Sarbaini, Bukit, & Khasanah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media digital di sekolah dasar dapat meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa. Demikian pula, Mulyosari & Khosiyono (2023) menemukan bahwa penggunaan media berbasis teknologi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih menitikberatkan pada aspek kognitif dan motivasional, sementara aspek nilai dan karakter belum dikaji secara mendalam.

Dengan kemampuannya menampilkan konten audio-visual yang dekat dengan kehidupan anak,

YouTube memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran karakter, bukan sekadar media hiburan atau penyampai informasi akademik.

### **Film Pendek Edukatif dalam Pembelajaran**

Film pendek sebagai salah satu bentuk media pembelajaran visual memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan moral dan sosial secara kontekstual. Gerbner (1998) menyebutkan bahwa film merupakan alat komunikasi massa yang mampu membentuk persepsi dan nilai sosial melalui simbol-simbol naratif dan visual. Dalam pendidikan, film pendek dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai karakter dan refleksi moral melalui cerita sederhana yang relevan dengan kehidupan siswa. Penelitian Anggraeni, Sutri, & Suprihatin (2023) menunjukkan bahwa film pendek meningkatkan kreativitas dan ekspresi siswa dalam pembelajaran menulis. Hasil ini mendukung pandangan Lickona (2013) bahwa nilai karakter lebih efektif ditanamkan melalui pengalaman langsung dan media yang menyentuh aspek emosional siswa.

Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji film pendek edukatif berbasis YouTube yang diproduksi oleh sekolah sebagai sumber belajar karakter di tingkat sekolah dasar.

### **Kesenjangan Penelitian dan Kebaruan (Research Gap and Novelty)**

Dari berbagai studi terdahulu, terlihat bahwa penelitian mengenai media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dilakukan, namun sebagian besar masih berfokus pada:

1. Efektivitas media digital dalam meningkatkan hasil belajar akademik;
2. Motivasi belajar siswa terhadap media berbasis teknologi; dan
3. Peran guru dalam adaptasi teknologi pembelajaran.

Belum ada kajian yang menyoroti secara mendalam pemanfaatan film pendek berbasis YouTube yang diproduksi oleh sekolah dasar sendiri sebagai media pembelajaran yang menanamkan nilai karakter. Penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) dengan menganalisis film pendek "*Maaf*" produksi SD Muhammadiyah 1 Ngawi sebagai bentuk inovasi media pembelajaran berbasis karakter di era digital. Kajian ini tidak hanya mengevaluasi aspek teknologinya, tetapi juga menggali nilai moral, keterlibatan siswa, serta strategi integrasi film ke dalam proses pembelajaran.

### **Kerangka Konseptual Penelitian**

Berdasarkan teori dan temuan sebelumnya, pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam tiga aspek utama:

1. Aspek teknologis, yaitu kemampuan guru memanfaatkan platform digital sebagai media ajar (Heinich et al., 2002);
2. Aspek pedagogis, yaitu penerapan media visual untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar (Mayer, 2001; Burke & Snyder, 2018);

3. Aspek afektif, yaitu penguatan nilai moral dan karakter melalui representasi visual dalam film (Lickona, 2013; Gerbner, 1998).

Dalam konteks ini, film pendek “Maaf” diposisikan sebagai media pembelajaran karakter yang diintegrasikan dalam kegiatan belajar di sekolah dasar melalui pendekatan visual-audio, diskusi reflektif, dan evaluasi nilai moral siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (*case study research*) karena berfokus pada pengkajian mendalam terhadap fenomena tertentu dalam konteks nyata, yaitu pemanfaatan media YouTube melalui film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai latar belakang, kelebihan, kekurangan, serta penerapan film tersebut dalam proses pembelajaran. Menurut Creswell (2014), pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali makna dan interpretasi mendalam dari perilaku, pengalaman, dan interaksi sosial partisipan dalam situasi alami.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Ngawi, Jawa Timur, yang dikenal aktif dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi melalui kanal YouTube “Muhasa TV”. Setting ini dipilih karena sekolah tersebut menjadi pionir dalam penggunaan film pendek edukatif yang diproduksi secara internal oleh guru dan siswa. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru pembuat film, serta guru pengguna film dalam proses pembelajaran. Ketiganya dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga prosedur utama. Pertama, observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati proses pembelajaran yang memanfaatkan film pendek “Maaf”, termasuk respons dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Kedua, wawancara mendalam dilakukan terhadap guru dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi tentang latar belakang pembuatan film, tujuan pendidikan yang ingin dicapai, serta pengalaman dalam penerapannya. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder berupa naskah film, foto kegiatan pembelajaran, rekaman video, dan dokumen perencanaan pembelajaran seperti RPP yang relevan.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1994) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan merangkum informasi penting yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami dan diinterpretasikan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengaitkan data lapangan dengan teori yang relevan untuk menemukan makna dan pola yang muncul. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan metode, yakni dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan penelitian.

## HASIL

### 1. Profil dan Latar Belakang Pembuatan Film Pendek “Maaf”

### 1.1 Identitas Film dan Konteks Produksi

Penelitian menunjukkan bahwa film pendek "*Maaf*" merupakan karya audio-visual yang diproduksi oleh Muhasa TV, media sekolah SD Muhammadiyah 1 Ngawi, dan dirilis pada 20 Maret 2024. Film terdiri dari tiga episode berdurasi ±20 menit, dengan genre drama moral yang mengangkat kehidupan sosial anak usia sekolah dasar. Bahasa yang digunakan merupakan kombinasi bahasa Indonesia dan bahasa Jawa, sehingga menciptakan kedekatan budaya dengan peserta didik dan relevan dengan konteks lokal. Film ini dibuat untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik visual anak sekolah dasar. Pemanfaatan dua bahasa berfungsi memperkuat nilai budaya serta meningkatkan aksesibilitas pesan moral.

### 1.2 Kebutuhan Pendidikan Digital

Latar belakang utama pembuatan film dipengaruhi oleh tingginya penggunaan media digital di kalangan siswa dan guru. Siswa terbiasa mengakses YouTube dalam kehidupan sehari-hari, sehingga platform tersebut menjadi media yang efektif untuk pembelajaran. Guru juga memanfaatkan YouTube sebagai sumber materi tambahan ketika buku teks tidak mencukupi. Tingkat literasi digital yang makin meningkat membuat sekolah memerlukan media pembelajaran yang lebih adaptif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, film "*Maaf*" dikembangkan sebagai bentuk respon terhadap kebutuhan pembelajaran digital yang terus berkembang. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui visualisasi yang menarik dan alur cerita yang sederhana.

### 1.3 Pertimbangan Pendekatan Visual dan Audio

Pembuatan film "*Maaf*" didasarkan pada pertimbangan pedagogis bahwa pendekatan visual dan audio lebih mudah diterima oleh siswa sekolah dasar. Visual berupa warna cerah, gerak yang dinamis, serta adegan yang kontekstual membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret. Sementara itu, audio yang jelas, intonasi yang bervariasi, dan musik latar yang sesuai meningkatkan fokus dan keterlibatan emosional siswa. Elemen visual-audio yang berpadu menjadikan film ini media yang efektif untuk pembelajaran langsung maupun pembelajaran jarak jauh.

### 1.4 Nilai-Nilai Pendidikan dalam Film

Film "*Maaf*" memuat nilai moral yang kuat, terutama tanggung jawab, empati, dan sikap saling memaafkan. Nilai-nilai ini diperlihatkan melalui alur cerita yang menampilkan konflik, pengakuan, dan perbaikan hubungan sosial antartokoh. Nilai moral tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan karakter nasional, sehingga film layak dijadikan sumber belajar dalam mata pelajaran PPKn, Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, maupun pembelajaran tematik berbasis karakter.

## 2. Pemanfaatan Film Pendek "*Maaf*" sebagai Sumber Belajar

## 2.1 Integrasi ke dalam Rencana Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film “*Maaf*” diintegrasikan secara sistematis ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru menentukan kompetensi dasar yang relevan dengan nilai moral dalam film. Pada kelas bawah, integrasi difokuskan pada satu kompetensi dasar terkait sifat pemaaf. Pada kelas atas, film dihubungkan dengan tiga kompetensi dasar dari mata pelajaran PAI, PPKn, dan Bahasa Indonesia. Setelah menentukan kompetensi dasar, guru memodifikasi RPP masing-masing dengan memasukkan aktivitas pemutaran film, diskusi moral, dan evaluasi sikap. Integrasi ini menunjukkan bahwa film tidak hanya digunakan sebagai media tambahan, tetapi menjadi bagian dari desain pembelajaran formal.

## 2.2 Panduan Aktivitas Pendukung

Untuk memaksimalkan penggunaan film, sekolah menyediakan beberapa perangkat pendukung pembelajaran, yaitu:

1. Jurnal refleksi harian, yang membantu siswa merenungkan perilaku setelah menonton film.
2. Proyek kreatif pembuatan video mini, yang memungkinkan siswa mengekspresikan pemahaman nilai moral melalui aksi nyata.
3. Lembar observasi cerita, untuk membantu siswa fokus pada alur cerita dan pesan moral.
4. Kartu pertanyaan diskusi, yang mendorong pemikiran kritis dan meningkatkan aktivitas kelompok kecil.

Perangkat tersebut menjadikan pembelajaran tidak bersifat pasif, melainkan aktif dan berpusat pada siswa.

## 2.3 Sistem Penilaian dan Umpan Balik

Penilaian terhadap hasil belajar siswa dilakukan melalui tiga aspek:

- Kognitif: pemahaman siswa terhadap isi cerita dan nilai moral.
- Afektif: sikap siswa dalam menerapkan nilai empati, tanggung jawab, dan perilaku memaafkan.
- Psikomotorik: kemampuan siswa mengekspresikan nilai melalui pembuatan video atau aktivitas kreatif lain.

Umpan balik diberikan melalui komentar lisan, catatan tertulis, serta penghargaan untuk karya terbaik. Penilaian ini menegaskan bahwa film digunakan dalam konteks pembelajaran autentik, bukan sekadar tontonan.

## 3. Kelebihan dan Kekurangan Film Pendek “Maaf” sebagai Media Pembelajaran

### 3.1 Kelebihan

Penelitian menemukan beberapa kelebihan film sebagai media pembelajaran:

1. Materi jelas dan fokus, hanya memuat satu nilai moral inti per episode sehingga mudah dipahami siswa.
2. Relevan dengan Kurikulum Merdeka, karena mendukung pembelajaran berbasis proyek dan refleksi nilai.
3. Menarik dan memotivasi, karena menggunakan alur visual yang dekat dengan kehidupan siswa.
4. Akses mudah, dapat ditonton kembali di rumah melalui YouTube dan didukung fasilitas sekolah seperti LCD dan internet.
5. Fleksibel, guru dapat menyesuaikan penggunaan film dengan berbagai model pembelajaran, termasuk Think–Pair–Share (TPS).

### 3.2 Kekurangan

Beberapa kekurangan juga ditemukan dalam penggunaan film:

1. Informasi tentang keberadaan film belum tersebar luas, sehingga tidak semua warga sekolah mengetahuinya.
2. Kualitas akting masih terbatas, karena sebagian besar pemeran adalah siswa yang masih belajar berakting.
3. Durasi cukup panjang, total tiga episode mencapai 1 jam 30 menit sehingga mudah menurunkan fokus siswa.
4. Minim interaksi saat pemutaran, karena siswa lebih banyak menonton secara pasif dan baru berdiskusi setelah film selesai.

Kekurangan ini mengindikasikan perlunya perbaikan strategi pembelajaran serta peningkatan kualitas produksi film agar penggunaan media lebih optimal.

## PEMBAHASAN

### 1. Latar Belakang Pembuatan Film “Maaf”

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa film pendek “Maaf” dirancang sebagai media pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai-nilai moral, terutama tanggung jawab, empati, dan sikap memaafkan. Film ini memanfaatkan konteks budaya lokal melalui penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa, sehingga sesuai dengan prinsip *Contextual Teaching and Learning* yang menekankan keterkaitan materi dengan kehidupan nyata siswa. Dari temuan lapangan terlihat bahwa siswa lebih mudah memahami pesan film karena konteks cerita, dialog, dan konflik yang dekat dengan pengalaman sosial mereka.

Secara pedagogis, desain visual dan audio film selaras dengan teori *Dual Coding* Paivio (1986), yang menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui saluran visual dan verbal secara simultan akan meningkatkan retensi dan pemahaman. Film ini mengadopsi prinsip tersebut melalui kombinasi narasi, musik latar, ekspresi tokoh, serta pengambilan gambar

yang jelas dan variatif. Selaras dengan teori *Multimedia Learning* oleh Mayer (2009), integrasi visual–audio dalam film “Maaf” memungkinkan siswa memproses informasi dengan lebih terstruktur dan bermakna.

Penelitian ini memperluas pemahaman bahwa media film tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai *medium budaya* yang menghubungkan nilai-nilai moral dengan konteks sosial peserta didik. Pendekatan lokal yang digunakan film “Maaf” menegaskan perlunya modifikasi teori CTL dengan memasukkan unsur budaya daerah sebagai variabel penting dalam efektivitas pembelajaran moral.

## 2. Pemanfaatan Film sebagai Sumber Belajar

Penelitian menemukan bahwa integrasi film “Maaf” dalam pembelajaran dilakukan secara sistematis melalui penyesuaian silabus dan RPP. Guru mengintegrasikan film ke dalam satu hingga tiga kompetensi dasar lintas mata pelajaran (PAI, Bahasa Indonesia, dan PPKn), sesuai karakteristik kelas bawah dan kelas atas. Strategi ini sejalan dengan model perencanaan pembelajaran Tyler (1949) yang menekankan keselarasan antara tujuan, pengalaman belajar, dan penilaian.

Aktivitas pendukung seperti jurnal refleksi, proyek kreatif, dan kartu diskusi menunjukkan penerapan teori konstruktivisme Bruner (1966), bahwa pembelajaran efektif ketika siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung dan reflektif. Tata cara pemanfaatan film ini diperkuat oleh penelitian Hidayati (2021), yang menunjukkan bahwa kegiatan reflektif pasca-menonton film meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa. Selain itu, penerapan asesmen kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi bukti implementasi Taksonomi Bloom revisi (Anderson & Krathwohl, 2001). Guru tidak hanya menilai pemahaman isi film, tetapi juga perubahan sikap dan kemampuan kreatif siswa, sehingga proses pembelajaran lebih holistik.

Sebagian besar penelitian film pendidikan (misalnya Sulastri, 2020; Hidayati, 2021) hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa integrasi lintas mata pelajaran, asesmen tiga ranah, dan aktivitas reflektif–kreatif yang kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa media film tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar pasif, tetapi dapat dirancang sebagai *ekosistem pembelajaran interdisipliner*. Penelitian ini memodifikasi kerangka TPACK (Mishra & Koehler, 2006) dengan menunjukkan bahwa efektivitas integrasi teknologi (film) dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh sinergi teknologi–pedagogi–konten, tetapi juga oleh *nilai moral* yang terkandung dalam media tersebut. Dengan demikian, aspek nilai menjadi variabel penting dalam desain pembelajaran berbasis teknologi digital.

## 3. Kelebihan dan Kekurangan Film sebagai Media Pembelajaran

Film “Maaf” memiliki empat keunggulan utama:

1. Materi ringkas dan bermuatan moral kuat, sesuai teori pendidikan karakter Lickona (2013).

2. Terintegrasi dengan model Think–Pair–Share, mendukung interaksi sosial dan refleksi (Utami, 2019).
3. Membangkitkan motivasi belajar, selaras dengan model ARCS Keller (2010).
4. Akses mudah melalui YouTube, mendukung fleksibilitas pembelajaran digital (Setiawan, 2021).

Kelebihan ini menegaskan bahwa film “Maaf” bukan hanya media hiburan edukatif, tetapi *stimulus pembelajaran moral* yang mampu memadukan pengalaman visual, emosional, dan kognitif siswa.

Beberapa kelemahan ditemukan, yaitu:

1. Representasi pengalaman sosial masih terbatas.
2. Kualitas akting yang belum optimal mengurangi daya serap pesan moral (Hidayat, 2020).
3. Durasi film yang panjang tidak sesuai dengan rentang konsentrasi siswa SD (Anderson, 2010).
4. Kurangnya interaksi siswa selama menonton, bertentangan dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky (1978).

Penelitian sebelumnya jarang membahas aspek produksi film seperti durasi, akting, dan estetika, padahal faktor tersebut terbukti berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Temuan ini memberikan kebaruan berupa *analisis pedagogis–artistik* dalam media pembelajaran digital. Hasil penelitian ini memodifikasi teori *Multimedia Learning* dengan menunjukkan bahwa kualitas emosional dalam akting dan desain visual film turut menentukan efektivitas pembelajaran nilai moral. Dengan kata lain, dimensi estetika menjadi bagian dari desain instruksional.

#### 4. Implikasi Hasil Penelitian

##### Implikasi Teoretis

1. Penelitian ini memperluas teori pembelajaran berbasis multimedia dengan memasukkan dimensi budaya, nilai moral, dan kualitas artistik sebagai variabel penting.
2. Memberikan model pengembangan media film pendidikan yang mengintegrasikan TPACK, CTL, dan pendidikan karakter.
3. Menawarkan dasar bagi pengembangan teori *Value-based Digital Learning* pada jenjang sekolah dasar.

##### Implikasi Praktis

1. Guru dapat menggunakan film pendek sebagai media inti bukan hanya pelengkap pembelajaran.
2. Perlu adanya segmentasi durasi film agar sesuai dengan karakteristik kognitif siswa SD.

3. Aktivitas reflektif dan kolaboratif wajib menyertai pemutaran film untuk mencegah pembelajaran pasif.
4. Warga sekolah dapat melibatkan siswa lebih banyak dalam produksi film untuk memperkaya konteks sosial dan meningkatkan autentisitas pesan moral.

#### Implikasi Kebijakan Sekolah

1. Sekolah dapat mengembangkan unit produksi media digital sebagai bagian dari inovasi kurikulum Merdeka Belajar.
2. YouTube dapat dijadikan kanal resmi edukasi sekolah untuk memperluas jangkauan pembelajaran.
3. Produksi film dapat menjadi sarana penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui proyek kolaboratif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa film pendek “Maaf” memiliki kontribusi besar dalam pembelajaran karakter di era digital. Kombinasi antara nilai moral, pendekatan visual-auditori, integrasi kurikulum, dan aktivitas reflektif menjadikan film ini contoh praktik baik pembelajaran multimedia yang relevan dan inovatif untuk sekolah dasar.

#### SIMPULAN

1. Penelitian ini menyimpulkan bahwa film pendek “Maaf” efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk menanamkan nilai moral pada siswa sekolah dasar. Integrasi konteks budaya lokal, pendekatan CTL, serta prinsip multimedia learning membuat pesan moral lebih mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman siswa.
2. Pemanfaatan film dalam pembelajaran terbukti mendukung integrasi lintas mata pelajaran, aktivitas reflektif, serta asesmen kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Film ini memiliki keunggulan dari sisi pesan moral, motivasi belajar, dan aksesibilitas, meskipun masih memiliki kelemahan seperti durasi yang kurang ideal, kualitas akting, dan keterbatasan representasi sosial.
3. Secara teoretis, penelitian ini memperluas kajian pembelajaran multimedia berbasis nilai dan budaya, sedangkan secara praktis memberikan panduan bagi guru dan sekolah untuk memanfaatkan film sebagai media inti pembelajaran. Secara keseluruhan, film “Maaf” berkontribusi signifikan terhadap penguatan pendidikan karakter di era digital.

#### REFERENSI

- Afwadzi, B Achlikul Zahwa, F., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 1, 68–70.
- Anggraeni Suriyanto, F. D., Sutri, & Suprihatin, D. (2023). Pemanfaatan media film pendek karya Paniradya Kaistimewan dalam menulis teks puisi kelas X di SMK PGRI 2 Karawang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*.
- Augina Mekarisce, A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 3, 150.

- Ceha, R., dkk. (2016). Peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pengabdian Masyarakat*, 1, 131–138..
- Dwanda Putra, L., Marin, W. A., Soleha, I., & Ravendra, P. K. (2023). Analisis media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SD Negeri Grogol. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 4, 108–109.
- Giri Prawiyogi, A., dkk. (2021). Penggunaan media Big Book untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 1, 449.
- Hapsari, R. (2021). Efektivitas penggunaan audio variatif dalam media pembelajaran terhadap daya ingat siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1).
- Hidayani Br. Tarigan, S., dkk. (2023). Pendidikan teknologi dalam Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1, 4028.
- Hidayat, M. (2020). Pengaruh kualitas performansi media terhadap pemahaman materi siswa. *Jurnal Media Pendidikan*, 7(2).
- Hidayati, S. (2021). Pengaruh aktivitas pendukung terhadap keterampilan berpikir kritis siswa setelah menonton media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 9(1).
- Ilyas Sidiq, E., & Syaripudi, C. R. (2022). Sumber belajar dan alat peraga sebagai media pembelajaran. *Jurnal Edukasi Non Formal*, 2, 595–596.
- Khotimah, H., dkk. (2019). Pendidikan berbasis teknologi (Permasalahan dan tantangan). *Jurnal Pendidikan*, 3, 357–359.
- Khusnul Hamidiyah, Y., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran augmented reality berbasis android materi keragaman rumah adat kelas IV sekolah dasar. *Jurnal PGSD Unesa*, 5, 930.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed., T. R. Rohidi, Trans.). Sage Publications/ UI-Press.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muhson, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2, 7–8.
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6).
- Mulyosari, W. S., Bukit, S., & Khasanah, S. N. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di SDN 101835 Bingkawan Kecamatan Sibolangit. *Jurnal Mahesa Center*, 1(1).
- Nurmaya, A. L. G., Irsan, Suarti, Gawise, & Cahyani, W. O. A. D. (2023). Analisis efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2).

- Putri, S. M., & Nugroho, A. (2020). Penggunaan media video untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Salsabila, U. H., dkk. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, 7.
- Setiawan, A. (2021). Pemanfaatan media digital berbasis video untuk pembelajaran mandiri. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 14(2).
- Sugiyono. (2010). Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Alfabeta.
- Sulastri, E. (2020). Integrasi media digital dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3).
- Suwarto, dkk. (2021). Pemanfaatan media YouTube sebagai media pembelajaran pada siswa kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawang Sari. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 1, 27.
- Triyono, dkk. (2018). Pentingnya pemanfaatan teknologi informasi oleh guru bimbingan dan konseling. *Jurnal Wahana Konseling*, 2, 77–78.
- Utami, D. (2019). Implementasi model pembelajaran think, pair, share (TPS) dalam meningkatkan interaksi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1)..
- Yoki Apriyanti, dkk. (2019). Kualitas pelayanan kesehatan pusat kesehatan masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 1, 74–75.