

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

SKRIPSI

OLEH

EKASHINTA AGUSTINA YUSMANIAR SUWARDI

NIM. 200103110081



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

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

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi salah satu persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi

NIM. 200103110081



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi
NIM : 200103110081

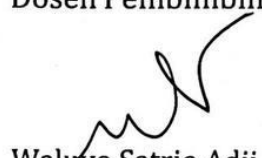
Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi
NIM : 200103110081
Judul : Analisis Media Youtube Film Pendek "Maaf" Sebagai Sumber Belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

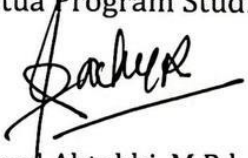
Dosen Pembimbing,


Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 198712142015031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi,


Ahmad Abtokhi, M.Pd.

NIP. 197610032003121009

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS MEDIA YOUTUBE FILM PENDEK "MAAF" SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SD MUHAMMADIYAH 1 NGAWI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ekashinta Agustina Yusmaniar S (200103110081)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 31 Oktober 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

TandaTangan

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

:

AnggotaPenguji

Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP. 197807072008011021

:

Sekretaris Penguji

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 198712142015031003

:

DosenPembimbing

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 198712142015031003

:

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas
Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

NOTA PEMBIMBING

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 26 September 2025

Hal : Skripsi Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi

Lamp : 4 (Empat) Ekslembar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum, Wr, Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun, teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi

NIM : 200103110081

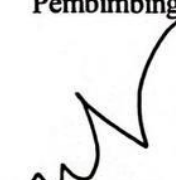
Jurusan: : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Analisis Media Youtube Film Pendek "Maaf" Sebagai Sumber Belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya

Wassalamu'alaikum, Wr, Wb

Pembimbing,


Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 198712142015031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi

NIM : 200103110081

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judu Skripsi : Analisis Media Youtube Film Pendek “Maaf” Sebagai Sumber Belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagias dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 26 September 2025

Hormat saya,



Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi

NIM.200103110081

MOTTO

“Gagal yang sesungguhnya adalah berhenti untuk mencoba.”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Alm. Bapak Parni dan Ibu Suminem selaku orang tua peneliti
2. Haidar Ali Akbar Ahmadiy selaku patner peneliti
3. Dan teman-teman serta keluarga peneliti

Yang selalu menjadi motivator untuk segera menyelesaikan skripsi ini, serta memberikan do'a dan nasehat baik sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya kami bisa menyelesaikan skripsi ini tanpa kurang suatu apapun dengan judul “Analisis Media Youtube Film Pendek “Maaf” Sebagai Sumber Belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi”. Laporan skripsi ini dibuat sebagai salah satu persyaratan untuk melanjutkan pelaksanaan penulisan skripsi pada tingkat program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sholawat serta salam saya sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa cahaya dari zaman kebodohan hingga mencapai zaman serba berpengetahuan seperti sekarang ini.

Penulis mengakui bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengungkapkan rasa berterimakasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya selama penulis menyusun skripsi ini.
2. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, CAHRM, CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing yang sangat tegas dan

teliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selain itu terimakasih telah memberikan bimbingan, saran, kritik dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Joko Santoso, M.Pd. selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 Ngawi yang mengizinkan penelitian sekaligus menjadi salah satu narasumber.

6. Sunarti, S.Pd. selaku narasumber dan wali kelas.

7. Heni Indarwati, S.Pd. selaku narasumber sekaligus penulis naskah film.

8. Teruntuk Ayahanda Almarhum Bapak Parni beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan selama menempuh pendidikan.

Alhamdulillah penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan bapak ditempat yang mulia di sisi Allah SWT, Aamiin.

9. Teruntuk malaikat hidupku yang menjadikan alasan penulis bertahan sampai saat ini, Ibu Suminem wanita hebat yang selalu sabar dan tiada henti- hentinya memberikan semangat, dorongan serta motivasi kepada penulis agar cepat menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Teruntuk patner penulis Haidar Ali Akbar Ahmadiy yang selalu memberikan semangat, dorongan dan motivasi serta canda tawa.

11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada peneliti yang tidak bisa

peneliti sebutkan satu per satu dalam menyelesaikan tugas akhir ini

12. Yang terakhir untuk diriku sendiri, terimakasih sudah mau berjuang dan tidakberhenti mencoba. Meskipun didalam penyelesaian tugas akhir ini penuh dengan keraguan, kebimbangan, dan rasa tidak percaya diri, tetapi diri ini selalu mencoba menguatkan, mengokohkan dan tetap semangat dan yakin dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan, baik bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 26 September 2025

Hormat Saya,



Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi

NIM.200103110081

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No.0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang dan Vokal Diftong

Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u)panjang = û

Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

يا = ÿ

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
ملخص	xx

BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Orisinalitas Penelitian	5
F. Definisi Istilah	9
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori.....	15
B. Perspektif Teori dalam Islam	25
C. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
B. Lokasi Penelitian	29
C. Subjek Penelitian	31
D. Data dan Sumber Data	31
E. Instrumen Penelitian	33
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	38
H. Analisis Data	39
I. Prosedur Penelitian	42

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	45
A. Paparan Data	45
B. Hasil Penelitian	61
BAB V PEMBAHASAN	80
BAB VI PENUTUP	102
A. Simpulan	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108
RIWAYAT HIDUP	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian Kualitatif	6
Tabel 1.2 Kerangka Berpikir	27
Tabel 1.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	34
Tabel 1.4 Kisi-kisi Pedoman Observasi	36
Tabel 1.5 Prosedur Penelitian Kualitatif Sudjhana	44

DAFTAR GAMBAR

1.1 Ruang Kelas	49
1.2 LCD & Speaker	50
1.3 Tempat Duduk dan Meja	50

DAFTAR LAMPIRAN

1.1 Surat Izin Penelitian	98
1.2 Dokumentasi Penelitian	99

ABSTRAK

Suwardi, Ekashinta Agustina Yusmaniar. 2025. Analisis Media YouTube Film Pendek “Maaf” Sebagai Sumber Belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

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

Pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam dunia pendidikan, khususnya untuk meningkatkan kreativitas guru dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu inovasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Ngawi adalah pemanfaatan media YouTube melalui film pendek berjudul “Maaf” yang mengandung pesan moral serta 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.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan realitas sosial yang terjadi dalam pemanfaatan media YouTube sebagai sumber belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan film “Maaf” didorong oleh kebutuhan pendidikan digital dan pertimbangan pendekatan visual-audio yang efektif bagi siswa. Kelebihan film ini antara lain kejelasan materi bermuatan moral, keterhubungan dengan kurikulum, daya tarik tinggi, serta kemudahan akses. Namun, ditemukan pula beberapa kekurangan, seperti keterbatasan informasi, kualitas akting siswa yang belum optimal, durasi film yang cukup panjang, serta kurangnya interaksi dalam pembelajaran. Pemanfaatan film ini diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran melalui modifikasi RPP, penyediaan aktivitas pendukung seperti jurnal refleksi dan proyek kreatif, serta penerapan sistem penilaian yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan umpan balik berupa komentar, tindakan nyata, dan penghargaan.

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan film pendek “Maaf” melalui media YouTube terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum secara komprehensif dengan dukungan aktivitas pembelajaran dan evaluasi yang relevan.

ABSTRACT

Suwardi, Ekashinta Agustina Yusmaniar. 2025. Analysis of YouTube Short Film “Sorry” as a Learning Resource at SD Muhammadiyah 1 Ngawi. Undergraduate Thesis. Elementary Islamic School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I.

Keywords: Learning Media, YouTube, Short Film, Learning Resources, Elementary School

The importance of utilizing information technology-based learning media in education, particularly to enhance teachers’ creativity and students’ engagement in the learning process. One of the innovations carried out at SD Muhammadiyah 1 Ngawi is the use of YouTube media through a short film entitled “Sorry”, which contains moral values and is packaged attractively as a learning resource. This study aims to analyze the background of the film production, its strengths and weaknesses, as well as the procedures for its implementation in elementary school learning.

This research employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed descriptively to portray the social realities related to the use of YouTube as a learning medium.

The results indicate that the production of the film “Sorry” was driven by the need for digital education and the consideration of effective visual-audio approaches for students. The strengths of this film include clarity of moral content, relevance to the curriculum, strong student motivation, and ease of access. However, several weaknesses were identified, such as limited information dissemination, immature acting skills of student performers, relatively long film duration, and limited classroom interaction. The integration of the film into learning was carried out through lesson plan modifications, the provision of supporting activities such as reflection journals and creative projects, as well as the implementation of an assessment system covering cognitive, affective, and psychomotor aspects with feedback in the form of written and oral comments, concrete actions, and rewards.

In conclusion, the use of the short film “Sorry” via YouTube has proven effective as a learning medium that enhances students’ motivation and understanding. Moreover, it can be comprehensively integrated into the curriculum with supporting activities and relevant evaluation systems.

الملخص

سوواردي إكاشينتا أغوستينا يوسمانيار. 2025. تحليل وسائط يوتيوب من خلال الفيلم القصير "عفوًا" كمصدر للتعليم في المدرسة الابتدائية المحمدية 1 نغوي. رسالة جامعية، برنامج إعداد معلمي مرحلة التعليم الأساسي (الابتدائية الإسلامية)، كلية التربية (التربية والعلوم التربوية)، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية – مالانغ.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية، يوتيوب، الفيلم القصير، مصادر التعلم، المدرسة الابتدائية

تستند هذه الدراسة إلى أهمية استخدام وسائل التعليم المعتمدة على تكنولوجيا المعلومات في مجال التربية، وخاصة من أجل زيادة إبداع المعلم ومشاركة التلاميذ في عملية التعلم. ومن بين الابتكارات التي نُفذت في المدرسة الابتدائية المحمدية 1 نغوي استخدام وسائط يوتيوب من خلال فيلم قصير بعنوان "عفوًا"، يتضمن قيمًا أخلاقية ويُقدّم بشكل جذاب كمصدر للتعلم. وتهدف هذه الدراسة إلى تحليل خلفية إنتاج الفيلم، ومزاياه وعيوبه، إضافةً إلى طرق توظيفه في تعلم تلاميذ المرحلة الابتدائية.

استخدم هذا البحث المنهج النوعي بتصميم دراسة حالة. وقد جُمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والوثائق، ثم خُللت تحليلًا وصفيًا لتصوير الواقع الاجتماعي المتعلق باستخدام يوتيوب كوسيلة تعليمية.

تشير النتائج إلى أن إنتاج الفيلم "عفوًا" كان مدفوعًا بالحاجة إلى التعليم الرقمي، وكذلك بالاعتبارات المتعلقة بالأسلوبين البصري والسمعي اللذين يُعدان أكثر فاعلية بالنسبة للتلاميذ. وتشمل مزايا هذا الفيلم وضوح المحتوى الأخلاقي، وارتباطه بالمناهج الدراسية، وتحفيزه القوي للتلاميذ، وسهولة الوصول إليه. ومع ذلك، ظهرت بعض السلبيات، مثل محدودية نشر المعلومات، وضعف خبرة التمثيل لدى المشاركين من التلاميذ، وطول مدة الفيلم نسبيًا، وقلة التفاعل أثناء الدروس. وقد جرى دمج الفيلم في عملية التعليم من خلال تعديل خطط الدروس، وتوفير أنشطة داعمة مثل اليوميات التأملية والمشاريع الإبداعية، إضافةً إلى تطبيق نظام تقييم يشمل الجوانب المعرفية والوجدانية والحركية، مع تغذية راجعة عبر التعليقات الشفهية والكتابية، والإجراءات العملية، وتقديم المكافآت.

خلصت الدراسة إلى أن استخدام الفيلم القصير "عفوًا" عبر يوتيوب قد أثبتت فعاليته كوسيلة تعليمية تُسهم في تعزيز دافعية التلاميذ وفهمهم، كما يمكن دمجه بشكل شامل في المنهج الدراسي من خلال أنشطة داعمة وأنظمة تقييم مناسبة.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting yang memengaruhi perubahan dan perkembangan manusia. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh berbagai pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah dialami. Pengalaman tersebut sangat penting bagi keberlangsungan hidup manusia, terutama dalam menghadapi perkembangan zaman yang terus berubah.

Dalam dunia pendidikan saat ini, pemanfaatan media dan sumber pembelajaran berbasis teknologi informasi telah menjadi hal yang umum. Namun, pada kenyataannya, penggunaan media tersebut sering kali hanya terbatas pada kegiatan pembelajaran dasar, seperti mencari informasi dari berbagai sumber, berkomunikasi secara daring, atau menayangkan video kegiatan sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran masih terbatas, sehingga siswa cenderung kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan sumber serta media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Apabila kemajuan teknologi informasi dimanfaatkan dengan baik dan strategis, hal tersebut dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Teknologi informasi sendiri merupakan seperangkat alat yang berfungsi untuk mengirim, menerima,

memproses, menyimpan, menganalisis, serta mengelola data menjadi informasi yang bermakna, tepat waktu, dan relevan.

Pada era perkembangan teknologi yang pesat ini, anak-anak bahkan sering kali lebih memahami penggunaan teknologi dibandingkan orang dewasa. Kemudahan akses terhadap teknologi informasi menuntut guru dan orang tua untuk lebih cakap dalam mengelola dan memanfaatkannya secara bijak, agar teknologi dapat berperan positif dalam mendukung proses pendidikan.

Teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Perkembangan tersebut mendorong pergeseran dari pembelajaran tatap muka tradisional menuju pembelajaran yang lebih terbuka dan berbasis media digital. Sejalan dengan hal itu, pendidikan di era milenial harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik agar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik sejak dini.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau materi pendidikan kepada peserta didik. Media tersebut mencakup berbagai bentuk alat, sumber, maupun teknologi yang digunakan untuk merekam, memproses, dan menyajikan informasi, baik secara visual maupun verbal. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Salah satu bentuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SD Muhammadiyah 1 Ngawi adalah penggunaan platform YouTube melalui kanal MuhasaTV. Sekolah ini tidak hanya mengunggah video kegiatan sekolah, tetapi juga memproduksi film pendek berjudul “Maaf” yang melibatkan

siswa sebagai pemeran utama. Film pendek tersebut memuat berbagai pesan moral yang relevan dengan pembentukan karakter siswa sekolah dasar serta dikemas secara menarik sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang inspiratif. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai pemanfaatan media YouTube, khususnya melalui film pendek sebagai sumber belajar di lingkungan sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang, maka rumusan masalahnya yakni :

1. Bagaimana profil serta latar belakang pembuatan film pendek “*Maaf*” sebagai media pembelajaran yang dipublikasikan melalui kanal YouTube Muhasa TV?
2. Bagaimana tata cara pemanfaatan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi?
3. Apa kelebihan dan kekurangan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar pada siswa di SD Muhammadiyah 1 Ngawi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui profil serta latar belakang pembuatan film pendek “*Maaf*” sebagai media pembelajaran yang dipublikasikan melalui kanal YouTube Muhasa TV.

2. Untuk mengetahui tata cara pemanfaatan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar pada siswa di SD Muhammadiyah 1 Ngawi

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Pada penelitian ini mempunyai dua manfaat yaitu manfaat teoretis dan juga praktis sebagai berikut:

a) Dari Segi Teoretis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan pemikiran terkait teori-teori pembelajaran siswa sekolah dasar berbasis teknologi dalam pemanfaatan media pembelajaran di era teknologi ini.

b) Dari Segi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat bagi :

1) Bagi Pendidik

Tujuannya adalah dengan melakukan penelitian ini, para pendidik dapat menambah pengetahuan, memberikan layanan

pendidikan berbasis teknologi terbaik kepada anak-anak, dan menjadikan pembelajaran lebih relevan sehingga dapat melahirkan peserta didik yang sukses dan bermanfaat bagi bangsa dan negara.

2) Bagi Siswa

Dilaksanakannya penelitian ini, peserta didik dapat lebih menyesuaikan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan teknologi yang berkembang saat ini. Karena masing-masing mereka pun juga sudah pasti mengikuti perkembangan teknologi di rumah mereka masing-masing.

3) Bagi Sekolah

Dilaksanakannya penelitian ini pihak sekolah dapat mengetahui sejauh mana kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran berbasis teknologi.

4) Bagi Peneliti

Dilaksanakannya penelitian ini tentunya akan memperluas dan menambah wawasan penulis mengenai pendidikan sekolah dasar yang berbasis teknologi.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal

yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan dan akan diketahui pula letak persamaan antara peneliti dengan penelitian terdahulu. Dalam hal ini akan lebih mudah dipahami, jika peneliti menyajikannya dalam bentuk tabel dibandingkan dengan menyajikan dalam bentuk uraian. Oleh karena itu, peneliti memaparkannya dalam bentuk tabel seperti di bawah ini :

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian Kualitatif

No	Nama Peneliti, Tahun dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Weni Sarbaini, Servista Bukit, Siska Nidaul Khasanah. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di SDN 101835 Bingkawan Kecamatan Sibolangit. (Jurnal Mahesa center, Vol. 1, No. 1, 2022)	Sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk penelitian di sekolah dasar.	Disini penelitiannya lebih di tekankan untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital.	Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar.
2.	Fitri Dewi Anggraeni Suriyanto, Sutri, Dewi Suprihatin. Pemanfaatan Media Film Pendek Karya Paniradya Kaistimeiwan dalam Menulis Teks Puisi Kelas X di SMK PGRI 2	Sama-sama menganalisis pemanfaatan media film pendek.	Lebih fokus meneliti untuk menulis teks puisi kelas X di SMK PGRI 2 Karawang.	Manfaat media film pendek karya Paniradya Kaistimeiwan dalam menulis teks puisi kelas X di SMK PGRI 2 Karawang

	Karawang. (Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 2023)			
3.	Lovandri Dwanda Putra, Wina Amelia Marin, Ilmiatus Soleha, Pratama Kafka Ravendra. Analisis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di SD Negeri Grogol. (Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, Vol. 4, No. 1, 2023)	Sama-sama penelitian tentang media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.	Lebih fokus dalam penelitian media pembelajaran berbasis teknologi informasi.	Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di sekolah dasar.
4.	Endah Trie Mulyosari, Banun Havifah Cahyo Khosiyono, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, (Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 5, No. 6, 2023)	Sama-sama meneliti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.	Lebih fokus dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.	Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar Siswa Sekolah Dasar
5.	Andi Lely Nurmaya G, Irsan, Suarti, Gawise, Wa Ode Anggits Dwi Cahyani, Analisis Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Bagi Guru	Sama-sama menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.	Lebih fokus terhadap efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT bagi Guru Sekolah Dasar	Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT bagi Guru Sekolah Dasar

	Sekolah Dasar (Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 5, No. 2, 2023)			
--	---	--	--	--

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa terdapat sejumlah penelitian yang memiliki keterkaitan tema dengan penelitian ini, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Persamaan dari penelitian-penelitian tersebut terletak pada fokus utama yang menyoroti pentingnya penerapan media berbasis teknologi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar maupun menengah. Setiap penelitian sama-sama memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Meskipun demikian, masing-masing penelitian memiliki perbedaan pada aspek fokus kajian dan konteks penerapannya. Penelitian yang dilakukan oleh Weni Sarbaini, Servista Bukit, dan Siska Nidaul Khasanah (2022) menitikberatkan pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar. Sementara itu, penelitian oleh Fitri Dewi Anggraeni Suriyanto, Sutri, dan Dewi Suprihatin (2023) lebih memusatkan perhatian pada pemanfaatan media film pendek sebagai sarana pembelajaran menulis teks puisi di tingkat SMK. Adapun Lovandri Dwanda Putra, Wina Amelia Marin, Ilmiatus Soleha, dan Pratama Kafka Ravendra (2023) mengkaji media pembelajaran berbasis teknologi

informasi di SD Negeri Grogol. Selanjutnya, Endah Trie Mulyosari dan Banun Havifah Cahyo Khosiyono (2023) meneliti pengaruh penggunaan media berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, sedangkan Andi Lely Nurmaya G. dan rekan-rekan (2023) meneliti efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT bagi guru sekolah dasar.

Dengan demikian, orisinalitas penelitian ini terletak pada analisis media YouTube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi. Penelitian ini memiliki kebaruan karena memadukan penggunaan film pendek berbasis platform digital YouTube sebagai media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta belum pernah dikaji secara spesifik dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran kreatif dan inovatif di tingkat sekolah dasar.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus pada judul dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Youtube untuk pendidikan

Pengetahuan bahwa teknologi saat ini sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa berfungsi sebagai landasan bagi strategi pemecahan masalah. Salah satunya adalah menggunakan konten YouTube sebagai strategi pengajaran baru. Pengguna dapat membuat film sekreatif dan berkualitas tinggi menggunakan aplikasi YouTube. Ada alternatif platform lain, termasuk

platform pendidikan, bahkan di dalam aplikasi YouTube. Berikut langkah-langkah penerapan pendekatan pembelajaran baru ini melalui platform media YouTube. Agar siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran, ada sejumlah persyaratan yang harus dipenuhi saat menyiapkan bahan ajar.¹

Sebenarnya bahan ajar itu sendiri tersusun dari sejumlah komponen yang kemudian disatukan, seperti judul, panduan belajar, isi utama atau kemampuan mendasar, data tambahan, latihan, petunjuk alur kerja, dan evaluasi. Banyak sekali persiapan berbeda yang harus dilakukan dalam mengembangkan konsep video pembelajaran. Penting untuk mempelajari masing-masing secara menyeluruh sambil mencari titik tertinggi. Oleh karena itu, ada beberapa tahapan yang harus dipersiapkan sebelum membuat ide video pembelajaran, seperti:

- a. Pemilihan topik atau konten yang akan diberikan berdasarkan materi pelajaran.
 - b. Isinya harus singkat dan mudah dipahami. Hal ini juga harus disusun dalam beberapa kategori agar lebih mudah dipahami.
 - c. Di sampaikan melalui pembuatan storyboard dan naskah.
2. Film pendek youtube yang dibuat

Ada baiknya memahami fungsi dan penggunaan semua peralatan yang di perlukan untuk memproduksi film pendek, termasuk komputer, ponsel, kamera, dan mikrofon. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan film pendek adalah :

¹Suwarto, dkk, "Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawangsari", Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran, no. 1 (2021): hlm. 27

- a. Menyiapkan peralatan yang diperlukan pastikan semuanya berfungsi dengan baik dan,
- b. Rekaman ini dapat dilakukan sendiri atau bekerja sama dengan orang lain. memastikan pencatatannya sesuai dengan program atau strategi yang telah ditetapkan.
- c. Menambahkan ilustrasi: setelah selesai merekam semuanya, Anda perlu memastikan video tersebut dicadangkan dengan visual yang tepat, seperti tabel, grafik, animasi, gambar, atau data lainnya
- d. Proses penyuntingan. Saatnya mengedit film pembelajaran setelah gambar dan rekaman video dikumpulkan. Banyak program yang tersedia untuk digunakan, seperti Corel Video Studio, Adobe Premiere, Windows Movie Maker, dan lain-lain.²

Guru harus menggunakan kreativitas dalam proses ini untuk memastikan bahwa film pembelajaran yang mereka buat tidak membuat siswa bosan. Setelah animasi dan video digabungkan, video dapat dihasilkan dalam format mp4 atau format lain sesuai pedoman. Hal terakhir yang harus dilakukan adalah mempostingnya ke website seperti YouTube atau portal pembelajaran setelah semuanya selesai.

Harap pastikan bahwa Anda memiliki akun di website yang dipilih sebelum mengupload video yang di produksi. Guru dapat memberikan tautan URL ke video instruksional kepada siswa jika prosedur pengunggahan berhasil. setelah selesainya produksi video dan

²Suwarto, dkk, "Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawangsari", Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran, no. 1 (2021): hlm. 28

dikirimkan ke saluran YouTube. Guru dapat menggunakan konten video tertentu untuk membantu pembelajaran. Guru dan siswa dapat membicarakan konten yang telah mereka bahas di bagian komentar.

3. Sumber belajar siswa

Apabila pengertian sumber belajar berbeda dengan pengertian pengajar atau peserta didik, maka cara pandang tersebut tidak tepat. Pengajar berfungsi sebagai sumber utama pembelajaran artinya, segala materi pembelajaran dapat diperoleh dari guru berkat luasnya pengetahuan, pemahaman keilmuan, bakat, dan kemampuannya. kategori sumber belajar, termasuk manusia, benda, tempat, peralatan, dan aktivitas. Manusia dapat diciptakan sebagai sumber belajar, dan dalam hal ini manusia terbagi dalam dua kategori. Kelompok pertama terdiri dari manusia atau individu yang telah mendapat pelatihan khusus untuk dijadikan sebagai sumber belajar melalui pendidikan khusus, seperti pendidik, konselor, administrator, dan lain-lain. Yang kedua yaitu di jadikan informan terkait pembahasan sesuai keahlian informan tersebut.³

Berikutnya adalah bahan segala sesuatu yang menyampaikan pesan untuk pembelajaran efektif. Seperti dalam CD interaktif dan buku. Kemudian lingkungan sekitar untuk menciptakan lingkungan yang nyaman untuk kegiatan pembelajaran seperti di dalam ruang kelas dan tempat pendukung lainnya yang mengandung informasi seperti museum. Sumber pembelajaran berupa alat dan perlengkapan antara

³Elan Ilyas Sidiq and Cecep Rif'at Syaripudi, "Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran", Jurnal Edukasi Non Formal, no. 2 (2022): hlm. 595-596

lain seperti bagaimana komputer digunakan untuk mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer, TV digunakan untuk membuat program pembelajaran jarak jauh, dan tape recorder digunakan untuk membuat program pembelajaran audio yang mendalam untuk kelas bahasa Inggris, khususnya saat mengajarkan keterampilan mendengarkan.

G. Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Bab 1 terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Bab II memaparkan landasan teori, perspektif teori Islam dan kerangka berpikir.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab III berisi secara detail metode penelitian yakni pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, analisis data dan prosedur penelitian.

4. BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Bab IV membahas paparan hasil penelitian yang didapat dari hasil observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah 1 Ngawi.

5. BAB V Pembahasan

Bab V menjelaskan rincian pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang telah dilaksanakan dan bagaimana rata-rata kemampuan guru di sana dalam mengelola teknologi.

6. BAB VI Penutup

Bab VI berisi tentang kesimpulan dan saran tentang pembahasan yang telah dipaparkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

a. Media pembelajaran

Istilah latin media, yang berarti “medium” dalam bentuk jamak, adalah asal muasal nama tersebut menunjukkan pengantar atau perantara dalam istilah sebenarnya. Yang dapat digunakan untuk mentransfer informasi dari sumber informasi ke penerima informasi adalah penafsiran yang luas. Ungkapan yang digunakan di media ini sangat terkenal di industri komunikasi. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, karena tindakan belajar mengajar pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi.⁴

Banyak ahli menganjurkan pembatasan media pendidikan. Menurut AECT, misalnya, media pembelajaran bisa berupa apa saja yang digunakan individu untuk menyebarkan pesan. Media, menurut Gagne, adalah sejenis elemen yang dapat digunakan dalam lingkungan belajar mendorong mereka untuk menimba ilmu. Sejalan dengan itu, Briggs menggambarkan media sebagai alat untuk menstimulasi siswa agar pembelajaran berlangsung dengan lancar. Tentu saja, media pendidikan digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena pendidikan merupakan suatu proses komunikasi.

⁴Iwan Falahudin, “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran,” Jurnal Lingkar Widyaishwara, no. 4 (2014): hlm. 108-109

Maka media pendidikan pada hakikatnya juga merupakan media komunikasi. Berbeda dengan media pembelajaran, media pendidikan mempunyai pengertian yang lebih luas, begitu pula dengan pengertian pendidikan itu sendiri. Sebaliknya media pembelajaran lebih terfokus yaitu bahan ajar yang diciptakan khusus untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dirancang khusus. Meskipun tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, maka semua media pembelajaran tidak diragukan lagi termasuk dalam media pendidikan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil media pembelajaran berbasis teknologi yang terkhusus adalah youtube, di dalam youtube terdapat video-video edukasi yang dapat dijadikan sumber belajar.⁵

b. Teknologi

Sistem lengkap penyediaan produk yang diperlukan untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia dikenal sebagai teknologi. Manusia pertama kali memanfaatkan teknologi ketika mereka mengubah bahan-bahan alami menjadi peralatan dasar. Mesin cetak, telepon, dan Internet adalah contoh kemajuan teknologi terkini yang telah menurunkan hambatan komunikasi tatap muka dan memungkinkan masyarakat untuk terlibat secara bebas dan efektif dalam skala dunia maya.

Teknologi mengacu pada penciptaan dan penggunaan berbagai alat atau sistem untuk mengatasi masalah yang dihadapi manusia sehari-hari. Istilah "prosedur" dan "teknologi" memiliki arti yang serupa dalam bahasa

⁵Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," Jurnal Lingkar Widyaiswara, no. 4 (2014): hlm. 108-109

umum.⁶ Teknologi merupakan hasil kognisi manusia untuk menciptakan sistem atau prosedur tertentu dan menerapkannya dalam kehidupannya untuk mengatasi permasalahan. Setelah membahas pengertian teknologi secara luas di atas, kita akan membahas tentang bagaimana perkembangan teknologi, yaitu teknologi informasi dan komunikasi.

Orang selalu ingin berbagi informasi dan pengalaman mereka dengan orang lain. Pesan atau informasi adalah pengalaman atau pengetahuan yang dibagikan kepada orang lain. Oleh karena itu, diperlukan kehadiran pihak lain untuk berbagi informasi. Istilah latin *communicare* yang artinya berbagi atau menyampaikan berita, pesan, dan informasi kepada orang lain, dari sinilah kata komunikasi berasal. Jelas dari definisi yang diberikan di atas bahwa yang dimaksud dengan teknologi Informasi adalah suatu metode atau sistem yang digunakan orang untuk mengkomunikasikan ide atau data.

Pengertian teknologi informasi dan komunikasi dapat dipahami sebagai pemanfaatan perangkat komputer dan perangkat lainnya sebagai alat untuk mengolah, menyajikan, dan mengelola data dan informasi berdasarkan peralatan komunikasi. Pemahaman ini berjalan seiring dengan perkembangan komputer dan peralatan komunikasi modern. Saat ini, kita hidup di era Teknologi Informasi (TI). Di setiap tahapan dan aspek kehidupan masa kini, fungsi personel TI, infrastruktur, dan fasilitas menjadi

⁶Y. Maryono B. Patmi Istiana, "Teknologi Informasi dan Komunikasi 1 SMP Kelas VII," (Bogor: Quadra 2008), 3

sangat penting. Bantuan TI yang kuat memungkinkan seseorang melakukan berbagai tugas dengan lebih cepat, mudah, terjangkau, dan berhasil.⁷

Kemajuan teknologi komunikasi berdampak pada profesi pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri berubah sebagai akibat dari efek ini. Dengan menggunakan teknologi komunikasi seperti komputer, internet, email, dan alat komunikasi teknologi digital lainnya, komunikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Karena kemajuan dari pendidikan itu sendiri bergantung pada teknologi yang berkembang, kalau tidak mengikutinya pasti akan tertinggal, karena mayoritas pendidikan telah melaksanakannya.

c. Pembelajaran berbasis teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi mengacu pada sistem pendidikan di mana teknologi komunikasi dan informasi digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar (Badry, 2014). Beginilah cara peserta dan guru terlibat dalam sistem, dalam lingkungan belajar tradisional, siswa tidak perlu bertemu langsung secara fisik sebaliknya, mereka dapat terhubung secara virtual melalui internet. Hal ini dicapai dengan menggunakan perangkat yang dikenal sebagai komputer dan sejenisnya.⁸

Dalam kerangka pembelajaran berbasis Penggunaan TIK telah menyebabkan perubahan dalam cara guru dan siswa berinteraksi. Dalam

⁷Ali Bumi, Cara mudah menulis skripsi menggunakan Internet (Yogyakarta : Datamedia 2008), 1

⁸Husnul Khotimah, dkk, "Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan dan Tantangan)," No.3 (2019): hlm. 357-359

pembelajaran tradisional, guru berperan sebagai sumber belajar yang diperlukan untuk menyebarkan pengetahuan, namun dalam pembelajaran berbasis TIK, guru mendukung dan mendorong pembelajaran siswa untuk dapat berinteraksi dengan teknologi. Pembelajaran sederhana di kelas dalam sistem digantikan oleh informasi digital melalui pendidikan berbasis TIK. Perubahan penggunaan teknologi ini mempengaruhi kebutuhan akan interaksi tatap muka.

Pembelajaran berbasis TIK akan mengubah cara siswa dan guru mengatur proses belajar mengajar. Agar pengajaran dapat berlangsung baik guru maupun siswa harus mahir dalam menggunakan perangkat teknologi dan informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk zaman sekarang teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan dan digunakan untuk rutinitas sehari-hari. Jadi sangat jarang orang yang bisa teknologi kecuali di daerah-daerah terpencil yang sinyalnya tidak menjangkau.⁹

d. Jenis-jenis media pembelajaran

1. Berdasarkan atribut fisik

Jenis media sangat beragam, berikut delapan kategori digunakan untuk mengkategorikan atribut fisik, antara lain:

a. Barang sebenarnya

b. Komunikasi lisan, seperti catatan yang ditulis di papan tulis.

⁹Husnul Khotimah, dkk, "Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan dan Tantangan)," No.3 (2019): hlm. 357-359

- c. Alat bantu visual seperti grafik dan peta dalam presentasi.
- d. Gambar diam, seperti gambar atau potret
- e. Memindahkan gambar dari film atau video
- f. Menangkap
- g. Replika
- h. Instruksi yang direncanakan.¹⁰

2. Berdasarkan persepsi Indera

Media belajar dapat dikategorikan menurut respon indera . Hal ini mencakup :

- a. Media audio, yang menggunakan indra pendengar sebagai salurannya untuk memberikan konten atau pesan. Radio, rekaman suara, dll adalah beberapa contohnya.
- b. Media visual: media jenis ini menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan indera penglihatan sebagai penyalurnya. Ada dua varian media visual ini yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi dibatasi hanya pada dua dimensi: panjang dan lebar, dan hanya menarik secara visual. misalnya poster, peta, dan lain sebagainya. Sementara itu, media tiga dimensi yaitu yang mempunyai dimensi bersifat aktual, memiliki ruang, dan bukan sekadar dilihat. Contohnya

¹⁰Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, no. 1 (2022): hlm. 68-70

antara lain bola dunia, hewan, tumbuhan, dan sebagainya adalah beberapa contohnya.

c. Media Audio Visual: Media yang mengintegrasikan indera penglihatan dan pendengar seperti film dan televisi adalah beberapa contohnya.

3. Media menurut kemampuannya menyebarkan

Media diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berdasarkan seberapa luas penyebarannya. Kategori tersebut mencakup media yang tersebar secara luas dan serentak, seperti televisi ; media yang tersebar luas namun tidak bersamaan, seperti platform YouTube; media dengan kapasitas distribusi terbatas, seperti PowerPoint; dan media yang distribusinya mandiri atau individual, seperti buku.¹¹

4. Tergantung pada penggunaan

Media berdasarkan penggunaannya dapat dibagi lagi menjadi media berbasis komputer, media berbasis teknologi, dan media tradisional. Media yang dianggap tradisional adalah media yang mana instruktur terus berfungsi sebagai sumber informasi utama tentang bagaimana hal itu dimanfaatkan. Di sisi lain, komputer dan teknologi mendukung instruktur dengan mempermudah pembelajaran melalui media dan teknologi berbasis komputer.

¹¹Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, no. 1 (2022): hlm. 68-70

e. Media Pembelajaran berbasis teknologi

Pemanfaatan materi pembelajaran berbasis TI sudah menjadi kebutuhan dan tuntutan di era globalisasi dan informasi saat ini, namun penerapannya bukanlah suatu hal yang mudah. Anda perlu memperhatikan beberapa strategi saat menggunakan media ini untuk memastikan bahwa media tersebut digunakan secara maksimal dan tetap sesuai dengan tujuan yang dimaksudkan. Berdasarkan uraian di atas, media komputer dan proyektor LCD merupakan contoh media pembelajaran yang penggunaannya memerlukan desain tertentu yang dibuat sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk dimanfaatkan. Proyektor LCD dihubungkan ke seluruh unit komputer, yang menjadi inspirasi materi ini. Oleh karena itu, pada saat proses pembelajaran, media ini harus dapat menarik perhatian siswa.

Media sebenarnya untuk pendidikan berbasis TI adalah internet; sebagai hasilnya, model e-learning, pembelajaran berbasis web, pembelajaran jarak jauh, dan kata lain yang terkait dengan pendidikan berbasis TI telah berkembang. Internet merupakan jaringan komputer global yang memfasilitasi penyebaran pengetahuan dan informasi (materi pembelajaran) secara lebih cepat, mudah, dan efisien, sehingga memungkinkan terjadinya pemutakhiran sumber daya tersebut secara terus-menerus selama proses belajar mengajar. Akses internet diperlukan untuk melaksanakan pendidikan berbasis IT.¹²

¹²Ali muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, no. 2 (2020): hlm. 7-8

f. Pengertian kemampuan guru

Kemampuan adalah kesanggupan seseorang terhadap kompetensi atau kemampuan (Poerwadarminta, 1985: 628). Nababan (1981) menyatakan bahwa kemampuan menggunakan komponen-komponen bahasa tunggal untuk menyampaikan ide atau pesan tertentu pada saat yang tepat. Sebagaimana dinyatakan dalam Chamdiah dkk. (1987:37). Kemampuan adalah kemampuan untuk memahami, mengenali, dan menghargai kemampuan yang diperlukan. Kecocokan ditemukan di Kamus Besar Bahasa Indonesia dikatakan (Depdiknas, 2001: 707) bahwa kemampuan kita adalah kemampuan, bakat, dan kekuatan kita untuk melakukan sesuatu sendiri.

Tanggung jawab utama guru yang profesional di bidang pendidikan adalah pengajaran, bimbingan, pengarahan, pelatihan, penilaian, dan evaluasi siswa pada pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam upaya untuk meningkatkan standar pengajaran dan pembelajaran di zaman sekarang ini mengingat globalisasi, pendidik harus mahir dalam program komputer untuk memanfaatkan teknologi yang tersedia dan memfasilitasi pengajaran. Mengingat kebutuhan masyarakat dan kemajuan teknologi, pendidik hendaknya menggunakan peralatan yang lebih terjangkau, efisien, dan dimiliki oleh sekolah. Mereka juga harus memanfaatkan peralatan teknis

baru yang relevan. Seorang guru harus memiliki berbagai kemampuan untuk membantu tanggung jawab mengajarnya.¹³

g. Pemanfaatan

Penggunaan istilah “manfaat” diturunkan dari kata dengan menambahkan akhiran pe-dan-an, yang berarti tindakan, tata cara, atau proses penggunaan.¹⁴ Proses penggunaan sumber daya dan proses pembelajaran dikenal sebagai pemanfaatan. Davis mendefinisikan kegunaan sebagai sejauh mana seseorang berpikir bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan fungsi perkembangan yang sedang berlangsung. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi perilaku, dan penerimaan pengguna terhadap suatu sistem informasi adalah kelayakan, atau kegunaan yang dirasakan.¹⁵

Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa istilah pemakaian berasal dari frasa manfaat pokok yang berarti kegunaan dan manfaat. Selanjutnya diperoleh imbuhan pe-dan-an yang merupakan singkatan dari kegunaan, tindakan, prosedur, dan teknik. Oleh karena itu, istilah “pemanfaatan” mengacu pada suatu teknik atau tata cara pemanfaatan suatu barang atau benda.¹⁶ Keterkaitan pemanfaatan dalam penelitian ini mengacu pada penggunaan media pembelajaran berbasis

¹³R. Ceha, dkk, “Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Kegiatan Pembelajaran,” Jurnal Penelitian Pengabdian Masyarakat, no. 1 (2016): hlm. 131-138

¹⁴Dapertemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), hlm. 710

¹⁵Habib hanafi, dkk., “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Website UB terhadap Sikap Pengguna dengan Pendekatan TAM”, no. 1 (2019): hlm. 21-24

¹⁶Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), Hlm.711

teknologi di sekolah yang akan di teliti, apakah mereka memanfaatkan dengan baik teknologi yang ada untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dan mencapai tujuan pendidikan yang maksimal sesuai dengan perkembangan zaman.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Seperti diketahui, ilmu pengetahuan saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan tersebut adalah munculnya penemuan-penemuan baru, yaitu perkembangan teknologi yang memajukan masyarakat. Hingga saat ini, kemajuan teknis telah memasuki panggung digital global. Karena kemajuan teknologi yang pesat, hampir setiap industri atau instansi menggunakannya sebagai alat untuk memperlancar operasional.¹⁷ Maka dari itu di perlukan mempelajari ilmu pengetahuan untuk mengembangkan teknologi yang sudah Allah jelaskan pada firman-Nya yakni surat Al-Alaq ayat 3&5 :

(٣) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ

(٥) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Apa yang harus dibaca? Alam semesta yang diciptakan Tuhan layak dibaca karena berisi ilmu pengetahuan. Tuhan menciptakan alam semesta dengan tujuan agar ilmu pengetahuan dapat dipelajari oleh umat manusia.

¹⁷Sabilla Hidayani Br. Tarigan, dkk, "Pendidikan Teknologi dalam Al-Qur'an," Jurnal Pendidikan dan Konseling, no. 1 (2023): hlm. 4028

Salah satu ciri yang membedakan manusia dari makhluk lain adalah kebijaksanaan yang Tuhan berikan kepada mereka sejak awal keberadaan mereka. Tuhan mengajarkan ilmu pengetahuan dengan banyak perantara agar manusia mengetahui apa yang tidak diketahuinya dan mempelajarinya untuk keberlangsungan hidup kedepannya dan mengembangkannya sampai terciptanya teknologi yang memudahkan kehidupan sekarang ini.

Dapat dikatakan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam ilmu pengetahuan, Allah SWT memerintahkan kita untuk membaca dan mengamati alam di sekitar kita. Oleh karena itu, surat Al-Alaq memerintahkan kita dalam membaca karena melalui penyelidikan manusia teknologi akan berkembang.

Oleh karena itu, manfaat teknologi ini sangat besar, khususnya dalam bidang pendidikan, karena dapat mempermudah proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu, Al-Quran sendiri memerintahkan kita untuk berpikir dan belajar agar umat manusia dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan berbagai teknologi.¹⁸

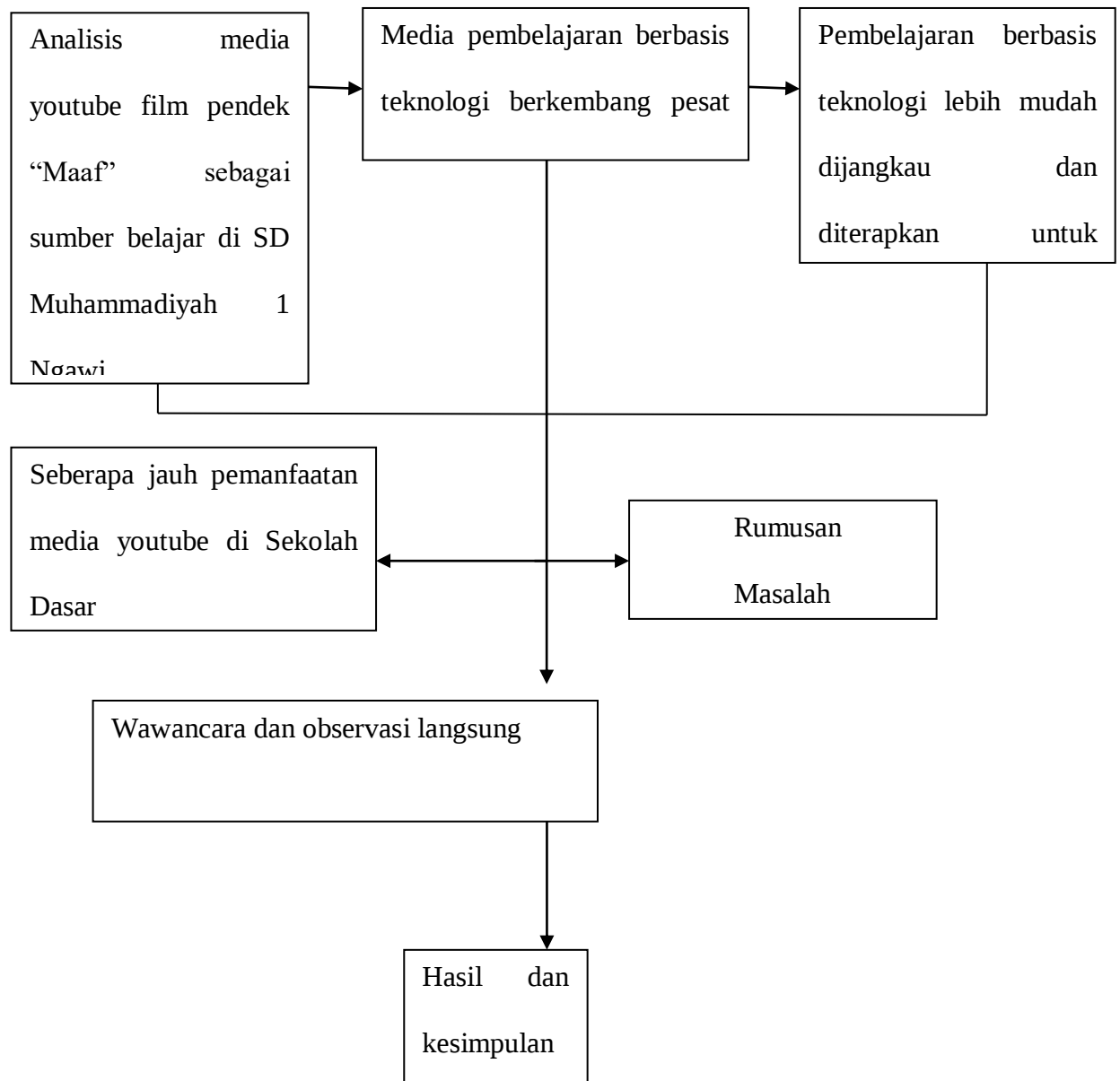
C. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Ngawi sudah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi, dari sini penulis ingin mengetahui sejauh manapemanfaatan media youtube terutama film pendek yang sudah dibuat sebagai sumber belajar untuk saat ini agar mencapai

¹⁸Sabilla Hidayani Br. Tarigan, dkk, "Pendidikan Teknologi dalam Al-Qur'an," Jurnal Pendidikan dan Konseling, no. 1 (2023): hlm. 4028

pembelajaran yang lebih baik. Sehingga dirancanglah kerangka berpikir antara lain :

Bagan 1.2 kerangka berpikir pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode penelitian studi kasus, yang menghasilkan temuan berupa data deskripsi rinci, bukan data berbentuk angka. Hal ini dikarenakan penelitian yang menggunakan teknik kualitatif menghasilkan data berupa kata-kata tertulis, kata-kata lisan, dan perilaku yang diamati. Melalui deskripsi kata yang akurat tentang realitas yang diperoleh dari pengumpulan analisis data terkait yang diperoleh dari peristiwa dunia nyata, penelitian kualitatif adalah metode ilmiah yang mengungkapkan kondisi sosial tertentu.¹⁹

Penelitian yang mengkaji keadaan suatu objek alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama disebut penelitian kualitatif karena terbukti mampu memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan (Sugiono, 2005). Peristiwa nyata merupakan sumber informasi mengenai kejadian situasi sosial yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Peneliti mendatangi lokasi untuk memastikan dan memeriksa keadaan. Saat percakapan terjadi di lokasi, penelitian dilakukan. Peneliti mengamati, mencatat, menanyakan, dan melihat ke dalam sumber-sumber yang berkaitan erat apa yang terjadi pada saat itu.²⁰

¹⁹Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), I.4.

²⁰Dr. H. Salim, M.Pd., Dr. Haidir. S.Ag. M.Pd., *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan jenis*, (Jakarta : Kencana, 2019) hlm. 28-31

Hal ini karena fokus penelitian kualitatif adalah pada proses, bukan pada hasil. Dan makna dalam penelitian kualitatif adalah suatu hal yang diutamakan. Karena tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan, maka penelitian ini bersifat deskriptif. Deskriptif mengacu pada proses penciptaan gambar atau lukisan secara faktual, dan akurat yang mencakup fakta, ciri, dan hubungan antara fenomena yang sedang dipelajari. Jenis penelitian ini sangat cocok dengan penekanan dan tujuannya karena peneliti akan mendeskripsikan data daripada mengukur data yang diperoleh.

Sesuai dengan jenis pendekatan dan jenis penelitian ini nantinya peneliti akan mencari data-data deskriptif tentang Analisis pemanfaatan media Youtube di SD Muhammadiyah 1 Ngawi yang membutuhkan observasi dan pengamatan langsung ke lokasi guna mendapatkan data yang nyata, agar lebih rinci penelitian ini juga mengambil data dari wawancara kepada pihak yang bersangkutan.

B. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memilih lokasi di lembaga sekolah SD Muhammadiyah 1 Ngawi yang letak geografisnya di Jl. Basuki Rahmat No.77, Winong, Margomulyo, Kec. Ngawi, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur 63217. Adapun beberapa alasan yang mendasari penulis memilih SD Muhammadiyah 1 Ngawi untuk di jadikan lokasi penelitian antara lain :

1. Letak geografis SD Muhammadiyah 1 Ngawi sangat strategis di dekat jalan raya di Kabupaten Ngawi.

2. SD Muhammadiyah 1 Ngawi termasuk sekolah terfavorit dan terpendang di Kabupaten Ngawi.
3. SD Muhammadiyah 1 Ngawi menjadi satu-satunya penyelenggara MUHASA SPECTA 2024 yaitu lomba TK/RA/BA terbesar se-Kabupaten Ngawi.
4. Prestasi yang tercatat di SD Muhammadiyah 1 Ngawi antara lain : Muhammadiyah future school me award 2022
5. Untuk mencapai tujuan pendidikan, SD Muhammadiyah 1 Ngawi menetapkan Visi dan Misi sebagai berikut :
 - a. Visi : Terciptanya sekolah ramah anak, unggul dalam prestasi, dan berwawasan lingkungan berlandaskan Imtaq dan Iptek.
 - b.
 - 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengalaman ajaran agama.
 - 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
 - 3) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik.
 - 4) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
 - 5) Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah, dan lembaga lain yang terkait.

C. Subjek Penelitian

Suharsimi Arikonto (2016:26) mengartikan subjek penelitian sebagai benda, atau orang yang dituju dalam penelitian untuk sumber data dan menentukan variabel-variabelnya. Responden atau partisipan penelitian dalam penelitian kualitatif disebut dengan informan adalah orang yang memberikan informasi kepada peneliti tentang data yang perlu mereka kumpulkan untuk proyek mereka saat ini. Dalam penelitian, subjek penelitian merupakan sumber informasi utama untuk mengumpulkan data-data hipotesis yang diteliti, maka penelitian mempunyai fungsi yang sangat strategis.²¹ Maka dari itu subjek dari penelitian ini yaitu yang antara lain :

- A. Kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 Ngawi
- B. Penulis naskah guru dari SD Muhammadiyah 1 Ngawi
- C. Guru yang memanfaatkannya di SD Muhammadiyah 1 Ngawi

Karena peneliti fokus terhadap pemanfaatan media youtube yang digunakan untuk membuat film pendek yang berjudul “Maaf” yang di dalam terkandung banyak pesan yang bisa dipetik hikmahnya.

D. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, kata-kata dan tindakan informan dijadikan sebagai sumber data utama. Bahan tambahannya, seperti dokumen, merupakan data yang tersisa. Ucapan dan perbuatan informan Sumber data primer adalah orang-orang yang diamati dan diwawancarai. Catatan tertulis atau rekaman

²¹Dr. H. Salim, M.Pd., Dr. Haidir. S.Ag. M.Pd., Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan jenis, (Jakarta : Kencana, 2019) hlm. 28-31

video/audio dari foto yang diambil berfungsi sebagai sumber data utama. Sumber tertulis mencakup bahan-bahan dari dokumen-dokumen dan arsip. Foto menghasilkan data deskriptif yang sangat berharga yang sering digunakan untuk menyelidiki karakteristik subjektif. Temuan-temuan tersebut sering diperiksa secara menyeluruh.²²Jadi, sumber data lapangan dapat diubah sesuai kebutuhan. Sumber data dalam penelitian ini dapat diperoleh dari :

1. Informan (Narasumber)

Sumber primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli tanpa media perantara. sumber informasi kali ini adalah manusia yang terlibat, yang kemudian diamati dan dicatat untuk pertama kalinya dalam catatan. Dalam penelitian ini, sumber informasinya adalahterkhusus penulis naskah dari film pendek tersebut dan semua orang yang terlibat dalam film tersebut. Peneliti mengumpulkan data untuk penelitian ini melalui kombinasi pengalaman visual dan auditif, yang kemudian dicatat secara menyeluruh sehingga semua data menjadi valid.

2. Peristiwa yang terjadi secara langsung

Peristiwa yang berlangsung yaitu contohnya saat pembelajaran berlangsung peneliti ke lapangan langsung untuk melihat kondisi agar bisa mendeskripsikan data. Seperti saat peneliti masuk kedalam kelas untuk mengikuti alur kegiatan belajar mengajar dan apa saja faktor yang membuat pembelajaran tersebut berlangsung lancar.

4. Dokumen

²²Ismail Suardi wekke, dkk, Metode Penelitian Sosial, (Yogyakarta: CV Adi Karya Mandiri, 2019) hlm. 80-85

Dokumen adalah kumpulan data tertulis atau benda yang berhubungan dengan suatu kejadian atau aktivitas tertentu. Sumber data yang berupa catatan, buku-buku, foto-foto, rekap, rekaman dan dokumen lain disebut sebagai dokumen sekunder. Dokumen dalam penelitian ini adalah segala hal yang berhubungan dengan pembelajaran dan penggunaan teknologi di SD Muhammadiyah 1 Ngawi.

E. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006:149) mengartikan instrumen penelitian sebagai alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Namun pada edisi sebelumnya, Suharsimi Arikunto mengklaim itu adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk membuat proses pengumpulan data untuk pekerjaan mereka lebih mudah. Hasilnya lebih baik, lebih mudah dicerna, dan lebih akurat, komprehensif, dan metodis. Dalam hal ini instrumen yang digunakan peneliti terdiri dari dua jenis: primer dan sekunder. Manusia adalah instrumen utama atau primer; sedangkan wawancara dan observasi berfungsi sebagai instrumen pendukung atau sekunder.²³

Peneliti merupakan alat utama yang digunakan dalam penelitian ini. Sebagai instrumen, peneliti mampu berhubungan langsung dengan responden serta mampu memahami dan mengevaluasi berbagai jenis interaksi di dalamnya. Dalam penelitian kualitatif, peran peneliti meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan, evaluasi, dan interpretasi data, dan pada akhirnya mempublikasikan temuan penyelidikannya.

²³Muhammad Heri Nurvianto and Tri Nurharsono, "Implementasi Permainan Tonnis di SD Negeri Se-Kecamatan Tugu Kota Semarang," *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, no. 1, (2016): hlm. 3

Untuk membantu peneliti sebagai alat utama, peneliti mengembangkan alat bantu. Sambil menyiapkan instrumen pendukungnya peneliti harus memperhatikan tujuan penelitian, sampel penelitian, lokasi pelaksanaan, kendala waktu dan biaya, serta pengumpulan data yang diinginkan semuanya mempengaruhi pendekatan yang akan dipilih peneliti. Berdasarkan tujuan yang telah ditentukan, penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Peneliti mengembangkan instrumen setelah memutuskan metodologi yang akan digunakan.²⁴

Instrumen wawancara menjadi alat kedua dalam penelitian ini. Biasanya digunakan pedoman untuk mempersiapkan alat pengumpulan data. Langkah-langkah berikut diambil sebelum wawancara dilaksanakan :

- a. Tentukan variabel mana saja yang sudah ada, seperti yang tertera pada pertanyaan penelitian atau pada judul penelitian.
- b. Pecahkan variabel menjadi bagian-bagian yang lebih kecil atau komponen.
- c. Cari indikator untuk setiap sub-bab atau segmen variabel.²⁵

Tabel 1.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Media youtube short movie "Maaf" sebagai sumber belajar siswa	Profile dan Latar belakang yang mendasari pembuatan film pendek "Maaf".	a. Identitas Umum Film b. Kebutuhan Pendidikan Digital c. Pendekatan Pembelajaran Visual dan Audio d. Nilai-Nilai Yang Terkandung

²⁴ Yulia Khusnul Hamidiyah and Yoyok Yermiandhoko, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar," Jurnal PGSD Unesa, no. 5, (2020): hlm. 930

²⁵ Anggy Giri Prawiyogi, dkk, "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu, no. 1 (2021): hlm. 449

	Kelebihan dan kekurangan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar siswa	Kelebihan a. Kejelasan dan Keringkasan Materi b. Keterhubungan dengan Kurikulum c. Daya Tarik dan Motivasi Siswa d. Kemudahan Akses dan Penggunaan
		Kekurangan a. Keterbatasan Informasi b. Kualitas akting pemain c. Durasi yang cukup lama d. Kurangnya interaksi antara siswa
	Tata cara pemanfaatan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar siswa	a. Cara film pendek "Maaf" diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran atau silabus b. Ketersediaan panduan atau aktivitas pendukung yang disediakan kepada siswa untuk memaksimalkan pemanfaatan film pendek c. Sistem penilaian dan umpan balik yang diterapkan untuk menilai pemahaman siswa setelah menonton film pendek.

Observasi merupakan alat ketiga yang digunakan dalam penelitian ini. Secara umum melakukan langkah-langkah berikut pada saat menyiapkan alat pengumpulan data berupa observasi:

- a) Tentukan variabel mana saja yang sudah ada, seperti yang tertera pada pertanyaan penelitian atau pada judul penelitian.

- b) Pecahkan variabel menjadi bagian-bagian yang lebih kecil atau komponen.
- c) Cari indikasi untuk setiap sub-atau segmen variabel.
- d) Mengelompokkan ciri-ciri menurut komponen instrumen.
- e) Tambahkan petunjuk arah, instruksi, dan kata-kata ke instrumen.

Selain itu, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi kriteria observasi berikut sebelum melakukan observasi :

Tabel 1.4 Kisi-kisi Pedoman Observasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Lingkungan sekolah	Perilaku keseharian guru di sekolah	Perilaku yang berkaitan dengan teknologi
		Perilaku biasa lainnya
	Perilaku keseharian siswa di sekolah	Perilaku yang berkaitan dengan teknologi
		Perilaku biasa lainnya
	Ketersediaan fasilitas umum sekolah	Lengkap/ Kurang lengkap
		Berfungsi dengan baik/ kurang berfungsi dengan baik
	Ketersediaan fasilitas teknologi sekolah	Lengkap/ Kurang lengkap
		Berfungsi dengan baik/ kurang berfungsi dengan baik

F. Teknik Pengumpulan Data

Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini :

a. Wawancara

Obrolan dengan tujuan yang jelas disebut wawancara. Percakapan dua orang di mana pewawancara mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai menjawabnya tanggapan terhadap pertanyaan (Moloeng,

2007). Untuk mendapatkan data yang diperlukan, subjek penelitian dihubungi melalui wawancara. Runtutan wawancara melalui serangkaian pertanyaan dan tanggapan dengan pihak-pihak yang bersangkutan dengan topik yang dibahas, keterangan tersebut dikumpulkan langsung dari subjek penelitian.²⁶

Dalam penelitian ini yang akan menjadi narasumber untuk mendapatkan data yaitu terkhusus penulis naskah dari film pendek tersebut dan semua orang yang terlibat dalam film tersebut, karena peneliti fokus terhadap pemanfaatan media youtube yang digunakan untuk membuat film pendek yang berjudul “Maaf”.

b. Observasi Langsung

Menurut Sugiyono (2012), observasi adalah suatu metode untuk mengumpulkan informasi tentang responden, proses kerja, peristiwa alam, dan perilaku manusia.²⁷ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan di lokasimenggunakan observasi langsung untuk mengumpulkan informasi. AlatObservasi yang digunakan peneliti ini yaitu pengamatan non-partisipan tidak terstruktur. Karakter instrumen yang tidak terpatok ini memudahkan peneliti dalam mengeksplorasi data yang berkaitan dengan lingkungan SD Muhammadiyah 1 Ngawi. Observasi digunakan untuk mengamati lingkungan sekolah, apa yang dilakukan warga sekolah, seperti apa pembelajaran berlangsung di kelas, dan apa saja fasilitas yang terpampang

²⁶Moleong, Lexy J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.hlm.186

²⁷Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.hlm. 166

di muka umum. Karena hasil dari pengamatan poin-poin tersebut akan saling berkaitan untuk mendapatkan data yang utuh.

c. Dokumentasi

Hikmat (2011) menyatakan bahwa strategi dokumentasi meliputi pencarian dan pengambilan data melalui lokasi penelitian. Tujuan dokumentasi adalah untuk memfinalisasi hasil data yang diperoleh melalui metode wawancara dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Dokumentasi penelitian dilakukan dengan mengambil gambar dan mendokumentasikan kegiatan penelitian yang mencakup prosedur dan temuan.²⁸

G. Pengecekan Keabsahan Data

Setelah mengambil, mengumpulkan, dan mendokumentasikan data dalam penelitian ini maka dilakukan pengujian keabsahan data untuk menjamin ketepatan dan kebenaran data penelitian. Oleh karena itu, peneliti menggunakan pendekatan triangulasi untuk memverifikasi bahwa data tersebut benar-benar asli dan sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Triangulasi data adalah suatu metode pemeriksaan data yang membandingkan atau memeriksa data dengan menggunakan sumber selain data tersebut (Moleong, 2007). Definisi lain dari triangulasi adalah proses verifikasi data dengan menggunakan beberapa sumber, metode, dan jangka waktu.²⁹

Ada tiga jenis dari metode triangulasi ini yaitu triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Karena penelitian ini ke ranah sistem pendidikan maka

²⁸Yoki Apriyanti, dkk, "Kualitas Pelayanan Kesehatan Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah," Jurnal Professional FIS UNIVED, no. 1 (2019): hlm. 74-75

²⁹Arnild Augina Mekarisce, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat," Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat, no. 3 (2020): hlm.150

peneliti menggunakan triangulasi sumber sebagai metode untuk mengecek keabsahan data. Triangulasi sumber itu sendiri dapat dilakukan dengan mempertimbangkan data dari berbagai sumber seperti dalam penelitian ini, peneliti mengambil narasumber yaitu terkhusus penulis naskah dari film pendek tersebut dan semua orang yang terlibat dalam film tersebut. Karena yang terlibat dalam film tersebut cukup banyak dan berbeda usia. Maka dari itu bisa dikategorikan deskripsinya mana hasil data yang sama, berbeda, dan yang lebih spesifik hasilnya akan disimpulkan dan disepakati.

H. Analisis Data

Patton (Moleong, 2000) mendefinisikan analisis data sebagai proses pengorganisasian aliran data ke dalam komponen pola, klasifikasi, dan deskripsi dasar.³⁰ Sebelum melakukan penelitian yang sebenarnya, atau dengan kata lain, sebelum kita memulai, penelitian kualitatif telah melakukan analisis data. Kumpulkan informasi di lapangan, studi pendahuluan atau data sekunder yang akan digunakan untuk menetapkan topik penelitian yang dianalisis. Meskipun demikian, penekanan penelitian ini masih bersifat sementara dan akan berubah selama dan setelah kedatangan peneliti di lapangan. Penelitian ini menggunakan analisis interaktif sebagai pendekatan analisis datanya. Tiga komponen model analisis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi dengan menggunakan mode interaktif Sugiyono.³¹

³⁰Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006): hlm. 103

³¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2010): hlm. 245

a. Reduksi Data

Mereduksi data dapat berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memusatkan perhatian pada hal-hal yang penting, mencari pola dan tema, (Sugiyono, 2008)³². Pandangan yang lebih menyeluruh akan dihasilkan dari pembatasan data jelas dan memudahkan pengumpulan data lebih lanjut oleh peneliti. Peneliti bahkan memulai prosedur reduksi sebelum dimulainya pengumpulan data dan melanjutkannya hingga kesimpulan penelitian. Langkah pertama dalam reduksi adalah peneliti memilih kerangka konseptual, masalah penelitian, dan strategi pengumpulan data. Teknik reduksi data yang dapat digunakan saat pengumpulan data sedang berlangsung meliputi merangkum, mengkodekan, memusatkan perhatian pada topik, mengidentifikasi batasan masalah dan menulis catatan.

b. Penyajian Data

Penelitian kualitatif menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, diagram alur, dan sejenisnya (Sugiyono, 2008).³³ Sajian ini adalah frasa yang diurutkan secara rasional, memungkinkan pembaca untuk dengan cepat memahami berbagai peristiwa yang terjadi dan memungkinkan peneliti mengambil tindakan yang tepat mengenai analisis atau tugas lain berdasarkan pemahaman tersebut. Agar narasi yang ditawarkan dapat menjadi gambaran kondisi spesifik, yang diperlukan untuk menceritakan kisah dan memberikan respon terhadap

³²Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Bandung : Alfabeta, 2010): hlm. 247

³³Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Bandung : Alfabeta, 2010): hlm.249

setiap permasalahan yang ada saat ini, maka penyajian data harus mengacu pada rumusan masalah yang telah dibuat sebagai pertanyaan penelitian.

Selain menggunakan bahasa naratif, ada cara lain untuk menyajikan data, seperti menggunakan berbagai macam matriks, gambar atau skema, jaringan kerja, keterkaitan kegiatan, dan tabel untuk mendukung cerita. BersamaPeneliti dapat mengamati apa yang terjadi dengan memeriksa penyajian data, yang memungkinkan mereka mengajarkan suatu analisis atau tindakan lain berdasarkan penelitian tersebut. Analisis kualitatif yang valid terutama dapat dicapai melalui penyajian data yang lebih baik.³⁴

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan ini merupakan hal baru dan belum pernah ditemukan sebelumnya. Hasilnya masih belum jelas pada awalnya, namun menjadi nyata setelah diperiksa lebih dekat (Sugiyono, 2008).³⁵ Untuk memastikan bahwa kesimpulan tersebut dapat diandalkan dan asli, kesimpulan tersebut harus dikonfirmasi. Akibatnya, tugas harus diulang untuk alasan konsolidasi, mencatat data sekali lagi dengan cepat dan mungkin sebagai respons terhadap gagasan kedua yang muncul di benak peneliti. Peneliti melihat sekilas kembali catatan lapangannya sebelum menulis penyajian data dan menyimpulkan makna dari rututan data yang telah diperoleh.

³⁴Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2010): hlm. 253

I. Prosedur Penelitian

Menurut Lexy, data deskriptif dihasilkan dengan metode penelitian kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan orang dan perilaku yang diamatinya. Analisis penelitian ini mengambil metode kualitatif karena masalah yang harus diatasi bukanlah masalah yang bisa dihitung dengan matematika tetapi tentang penjabaran deskripsi secara rinci ini adalah cara untuk menggambarkan secara akurat tujuan penelitian secara mendalam dan memperoleh data yang tepat.³⁶

Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menggambarkan secara akurat suatu masalah, keadaan, atau kejadian. Tujuan dari hasil penelitian adalah untuk memberikan tinjauan yang tidak memihak, menyeluruh, dan terarah terhadap keadaan nyata yang melingkupi objek penelitian. Karena desain penelitian kualitatif biasanya lebih tidak berbentuk, ada kemungkinan bahwa penelitian sebenarnya akan berbeda dari konsep aslinya. Hal ini dapat terjadi jika perencanaan terbukti tidak bijaksana. menggunakan data yang diperoleh dari lapangan. Meskipun demikian, penelitian diperlukan untuk merencanakan tahapan upaya penelitian. Setidaknya ada tiga fase. Dalam penelitian kualitatif gagasan utamanya adalah:

- a) Deskripsi atau arahan. Para peneliti kini menceritakan apa yang telah mereka lihat, dengar, dan rasakan. Para peneliti baru menyusun daftar pendek data yang mereka temukan.

³⁶Moleong, Lexy J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

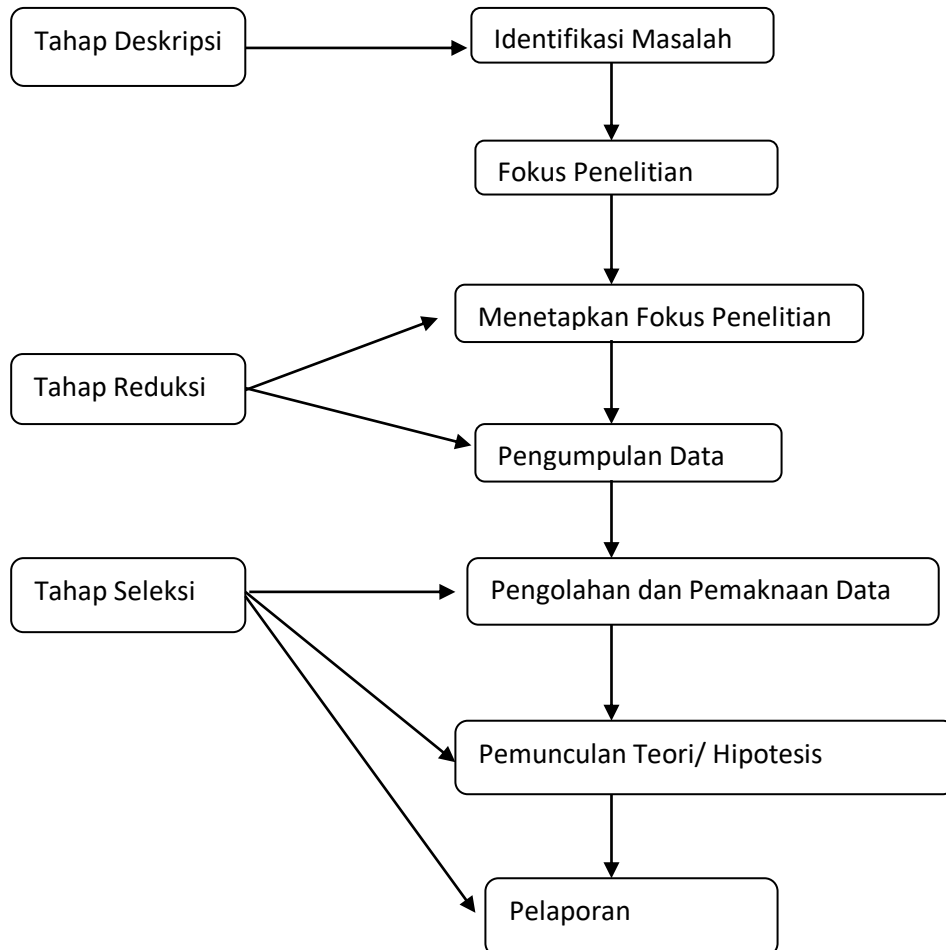
- b) Fase reduksi. Pada titik ini, peneliti menyaring semua data tahap pertama untuk berkonsentrasi pada satu masalah.
- c) Tahap seleksi. Pada titik ini, peneliti memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai topik yang dipilih dan melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap penekanan masalah. Tahap akhir adalah topik yang dikembangkan berdasarkan fakta yang dikumpulkan ituberkembang menjadi pengetahuan, hipotesis, dan bahkan suatu hal yang baru.

Sudjhana secara khusus menguraikan tujuh proses penelitian kualitatif, yaitu sebagai berikut: identifikasi masalah, batasan masalah, pemilihan fokus masalah, metodologi penelitian, pengolahan dan interpretasi data, serta kemunculannya.berteori dan merangkum temuan penelitian. ³⁷

³⁷Nana Sudjhana dan Ibrahim, Penelitian dan Penilaian Pendidikan,(Bandung: Sinar Baru,2001): hlm.62

Hubungan antara tiga fase proses dan gambar berikut mengilustrasikan tujuh fase yang terlibat dalam penelitian kualitatif :

Tabel 1.5 Prosedur Penelitian Kualitatif Sudjhana



BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Tujuan dari paparan data ini adalah untuk menguraikan temuan-temuan utama penelitian peneliti terhadap subjek sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti dan pengamatan-pengamatan yang dilakukan peneliti selama penyelidikan. Wawancara, pengamatan, dan dokumentasi merupakan sumber-sumber data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan paparan data. Penulis memberikan kode huruf pada setiap data penelitian berdasarkan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi data. Kode-kode tersebut adalah sebagai berikut: 1) O untuk data observasi, 2) W untuk data wawancara, dan 3) D untuk data dokumentasi, diikuti dengan urutan fokus wawancara, sumber data, dan waktu.

Berikut disampaikan paparan data dari fokus penelitian, diantara lain :

1. Profil serta latar belakang pembuatan film pendek “Maaf”

a. Identitas umum film

Untuk mengetahui identitas umum film pendek ini, peneliti menggali informasi melalui observasi langsung, menganalisis film dari Youtube chanel Muhasa TV. Berikut paparan data yang sudah di deskripsikan penulis. Film pendek yang menjadi objek penelitian ini berjudul “Maaf”, sebuah karya audio-visual yang dipublikasikan melalui kanal YouTube Muhasa TV Film ini memiliki durasi sekitar 20 menit

untuk setiap episodenya, dengan jumlah keseluruhan tiga episode yang saling berkaitan secara alur cerita. Masing-masing episode menampilkan konflik dan pesan moral yang berkesinambungan, sehingga membentuk satu kesatuan naratif yang utuh. Film ini dirilis pada tanggal 20 Maret 2024 dan menjadi salah satu karya unggulan produksi sekolah dalam bidang perfilman edukatif.

Adapun sutradara sekaligus pembuat film ini adalah Sugianto, S.E., S.Pd. dan Sunarsih, S.Pd., yang berperan penting dalam menyusun konsep cerita, pengarahan pemain, hingga proses penyuntingan akhir. Film ini diproduksi oleh tim kreatif Muhasa TV, yang merupakan media produksi dan publikasi dari SD Muhammadiyah 1 Ngawi. Melalui kanal ini, Muhasa TV berupaya menghadirkan konten-konten yang bersifat edukatif, inspiratif, serta mencerminkan nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan dengan dunia pendidikan dasar.

Dari segi genre, film “Maaf” tergolong dalam kategori film pendek bermuatan moral. Genre ini dipilih dengan tujuan menyampaikan pesan-pesan kehidupan dan nilai moral kepada penonton, khususnya kepada siswa sekolah dasar. Cerita yang ditampilkan bersifat sederhana namun sarat makna, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan refleksi bagi peserta didik dalam memahami makna sebuah tindakan dan akibat yang ditimbulkannya.

Dalam aspek bahasa, film ini menggunakan campuran antara bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Penggunaan dua bahasa tersebut

menambah kedalaman dan kekhasan nuansa lokal, sekaligus menunjukkan konteks sosial budaya masyarakat tempat film ini diproduksi. Selain itu, pemakaian bahasa campuran juga dimaksudkan agar pesan moral yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh penonton dari berbagai latar belakang, khususnya siswa dan masyarakat di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, identitas umum film “Maaf” mencerminkan sebuah karya yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan penanaman nilai karakter. Melalui aspek produksi, bahasa, serta pesan moral yang diangkat, film ini memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber belajar kontekstual yang relevan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar. Berikut link film tersebut yang dapat di akses :
<https://youtu.be/9RHv2dd3lmM?si=6ZQUOveuUeZk6Tgz>

b. Kebutuhan pendidikan digital

Untuk mengetahui latar belakang yang mendasari pembuatan film pendek ini, peneliti menggali informasi terkait kebutuhan pendidikan digital dengan melakukan wawancara. Berikut adalah hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Kepala sekolah :

“Kalau dilihat dari tingkat penggunaan dan akses siswa terhadap media digital mereka cukup antusias, karena media digital sudah mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari, apalagi media youtube dilengkapi dengan alur cerita yang dirancang secara menarik dan mudah dipahami lewat video yang disajikan, jadi

siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi ini.”³⁸

Selanjutnya hasil wawancara dengan guru penulis naskah itu sendiri, antara lain :

“Karena aplikasi youtube sendiri sangat familiar diantara siswa. Siswa sering melihat film kartun disana, jadi tingkat penggunaannya sendiri pasti tinggi, kita mencoba membuat film pendek di sini untuk menarik minat siswa dan belajar memetik hikmah dari suatu kisah dan menganalisis tokoh, watak, latar dan tempat pada sebuah film.”³⁹

Yang terakhir hasil wawancara dari guru kelas yang memanfaatkan film pendek ini sebagai sarana media pembelajaran di kelas :

“Tidak hanya siswa saja yang tingkat penggunaan/aksesnya tinggi, tetapi para wali kelas di sini sangat dimudahkan atas adanya media digital ini, karena kamipun mengakses youtube untuk mencari sumber materi ketika tidak ada dibuku. Di youtube ini sangat mudah dipahami karena disajikan lewat video. Dan siswa juga terlibat dalam tanya jawab ”⁴⁰

Selain berdasarkan wawancara yang sudah dijabarkan, peneliti juga melakukan observasi yang berkaitan tentang penyajian video dalam kelas. Jadi peneliti mensurvei setiap kelas ternyata fasilitasnya cukup lengkap. Setiap kelas mempunyai LCD dan speaker dari kelas 1-6. LCD dan speakernya pun semua berfungsi dengan baik. Setiap ada yang bermasalah dengan tanggap wali kelas melaporkan lalu dengan segera diperbaiki, tanpa mengganggu sedikitpun kegiatan belajar mengajar. Serta tempat duduk dan meja yang di gunakan siswa di kelas cukup

³⁸ I-W/GKS/06 Agustus 2024

³⁹ I-W/GPN/06 Agustus 2024

⁴⁰ I-W/GWK/06 Agustus 2024

nyaman.⁴¹ Berikut gambar yang di ambil oleh peneliti saat melakukan observasi.

Gambar 1.1 Ruang kelas



Gambar 1.2 LCD dan speaker



⁴¹ I-O/KLS/05 Agustus 2024

Gambar 1.3 Tempat duduk dan meja



Dari beberapa wawancara dan observasi di atas bahwa tingkat penggunaan dan akses siswa terhadap media digital cukup tinggi. Hampir semua kalangan dengan mudah mengakses media digital yaitu siswa dan para guru itu sendiri. Karena pada aplikasi youtube tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk audio tetapi dalam bentuk video yang mudah dipahami. Agar materi tidak membosankan ada alur cerita yang dibuat supaya para siswa tertarik dan bisa larut dalam cerita setelah itu siswa bisa mengidentifikasi unsur dalam film seperti tokoh, watak, latar dan tempat, lalu memetik hikmah dari peristiwa yang ditonton. Di lihat dari segi fasilitas juga sangat mendukung untuk melaksanakan pendidikan digital ini, karena perkembangan teknologi begitu pesat, kita harus mengikutinya agar terciptanya generasi yang melek akan teknologi digital.

c. Pendekatan pembelajaran visual dan audio

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada poin kedua dari latar belakang pembuatan film yaitu mengenai pendekatan pembelajaran visual dan audio. Pertama narasumber yang di wawancarai yaitu kepala sekolah mengenai efektivitas elemen visual dalam penyampaian materi, berikut hasil wawancaranya :

“Minat belajar siswa sekolah dasar terbukti meningkat saat video youtube berisi visual yang menarik dan interaktif. Video dengan warna-warna cerah dan gambar bergerak dapat membuat ide-ide abstrak lebih mudah dipahami dan lebih nyata bagi anak-anak. Anak-anak di sekolah dasar lebih menyukai sumber daya pendidikan yang disajikan melalui video youtube yang merangsang secara visual. Hal ini terlihat dari seberapa banyak informasi yang dipahami dan diingat setelah menonton video yang memadukan teks dan gambar dengan baik.”⁴²

Selanjutnya hasil wawancara dari guru penulis naskah :

“Video youtube dengan komponen visual yang dirancang dengan baik (warna yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami) dapat meningkatkan cara konten disajikan kepada siswa sekolah dasar dalam hal pemahaman, ingatan, dan minat belajar. Selain menambah daya tarik estetika, penggunaan komponen visual dalam video youtube sangat penting untuk membuat konten lebih mudah dipahami. Dibandingkan dengan pendekatan ceramah, anak-anak lebih mampu mengembangkan hubungan antara teori dan kenyataan ketika visualisasi selaras dengan topik pengajaran.”⁴³

Yang terakhir hasil wawancara dari wali kelas antara lain :

“Bagi murid sekolah dasar, video youtube dengan komponen visual yang instruktif dapat menjadi pengganti yang berguna untuk pembelajaran di kelas dan berfungsi juga saat belajar jarak jauh atau mandiri di rumah. Namun, untuk mendapatkan hasil maksimal, bantuan orang tua atau guru tetap diperlukan. Tidak semua komponen visual memiliki efek yang baik. Fokus anak-anak

⁴² I-W/GKS/06 Agustus 2024

⁴³ I-W/GPN/06 Agustus 2024

dapat benar-benar terhambat oleh aspek visual yang mengganggu atau tidak terkait. Untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran, penting untuk memilih dan mengatur komponen visual dengan tepat.”⁴⁴

Selanjutnya hasil wawancara kepada Kepala sekolah mengenai kejelasan dan keterlibatan audio dalam konten :

“Bagi siswa sekolah dasar, video pembelajaran youtube harus memiliki audio yang jelas, hidup, dan memikat. Keterlibatan pendengaran sangat penting untuk mempertahankan perhatian, motivasi, dan kegembiraan anak-anak dalam belajar, kejelasan narasi berdampak pada pemahaman materi pelajaran. Tingkat pemahaman siswa sekolah dasar terhadap informasi yang diberikan sangat dipengaruhi oleh kejelasan audio video youtube. Telah dibuktikan bahwa suara yang jelas, jika diucapkan dengan benar dan pada tempo yang tepat, membantu anak-anak berkonsentrasi lebih baik dan mengikuti alur pembelajaran dengan lebih mudah.”⁴⁵

Kemudian hasil wawancara dari guru penulis naskah :

“Siswa di sekolah dasar lebih terlibat secara emosional dalam pembelajaran saat mereka mendengarkan audio yang menarik dan interaktif. Penggunaan efek suara, intonasi yang bervariasi, dan musik latar yang membangkitkan semangat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak-anak dengan konten. Saat belajar melalui video youtube, kualitas audio yang buruk seperti terlalu pelan, monoton, atau teredam oleh musik latar merupakan hambatan utama. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus, dan mereka mungkin mengabaikan detail penting dalam materi pelajaran.”⁴⁶

Yang terakhir hasil wawancara dari wali kelas :

“Selain membuat materi lebih mudah dipahami, penggunaan komponen audio yang sesuai dalam video edukasi youtube meningkatkan proses pendidikan bagi siswa sekolah dasar. Imajinasi siswa dapat dirangsang dan ingatan mereka tentang materi pelajaran diperkuat ketika narasi yang emosional dan efek suara yang relevan digabungkan. Mempelajari film dengan audio dan nada percakapan yang mudah dipahami membantu siswa sekolah dasar mengingat informasi dengan lebih mudah. Terutama

⁴⁴ I-W/GWK/06 Agustus 2024

⁴⁵ I-W/GKS/06 Agustus 2024

⁴⁶ I-W/GPN/06 Agustus 2024

ketika membahas konten yang abstrak atau yang baru saja disajikan, audio memainkan peran penting dalam menjembatani kesenjangan antara informasi visual dan pemahaman siswa.”⁴⁷

d. Nilai-nilai yang terkandung dalam film

Untuk mengetahui identitas umum film pendek ini, peneliti menggali informasi melalui observasi langsung, menganalisis film dari Youtube chanel Muhasa TV. Berikut paparan data yang sudah di deskripsikan penulis. Film pendek “Maaf” tidak hanya menyajikan kisah sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, tetapi juga mengandung berbagai nilai-nilai pendidikan yang relevan dengan pembentukan karakter peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap isi cerita, dialog antar tokoh, serta pesan moral yang tersirat di setiap episodenya, film ini menampilkan sejumlah nilai pendidikan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar, di antaranya adalah nilai tanggung jawab, empati, dan sikap saling memaafkan.

Nilai tanggung jawab terlihat dari upaya tokoh dalam memperbaiki kesalahan yang telah diperbuat. Tokoh tidak hanya mengakui kesalahannya, tetapi juga berusaha memperbaiki keadaan dan menanggung akibat dari perbuatannya. Hal ini menggambarkan bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi, dan seseorang yang bertanggung jawab adalah mereka yang siap menghadapi serta memperbaiki akibat dari tindakannya.

⁴⁷ I-W/GWK/06 Agustus 2024

Film ini juga menonjolkan nilai empati dan kepedulian sosial, yang digambarkan melalui interaksi antar tokoh. Tokoh-tokoh dalam film saling memahami perasaan satu sama lain dan menunjukkan sikap peduli. Nilai ini sangat penting ditanamkan kepada peserta didik agar mereka mampu membangun hubungan sosial yang harmonis dan menghargai perasaan orang lain.

Nilai saling memaafkan menjadi pesan moral utama dalam film ini. Proses meminta dan memberi maaf antara tokoh menjadi inti dari setiap episode, yang menggambarkan pentingnya menghapus dendam, memperbaiki hubungan, serta membangun kedamaian dalam lingkungan sosial. Sikap memaafkan juga mencerminkan kedewasaan emosional dan kecerdasan moral yang perlu dikembangkan dalam diri setiap individu, terutama peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Secara keseluruhan, film pendek “Maaf” mengandung pesan mendalam tentang pentingnya tanggung jawab, empati, dan sikap saling memaafkan sebagai wujud nyata penerapan nilai-nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pembentukan karakter peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, serta mampu hidup bermasyarakat dengan sikap yang santun dan beretika. Dengan demikian, film ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kontekstual yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral di lingkungan sekolah.

2. Tata cara pemanfaatan media youtube film pendek “maaf” sebagai sumber belajar siswa

- a. Cara film pendek “maaf” diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran atau silabus.

Berikut hasil wawancara kepada kepala sekolah mengenai tata cara film pendek “maaf” diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran atau silabus :

“Setelah film pendek tayang di youtube pada saat bulan ramadhan wali kelas 1- 6 diminta untuk menonton bersama-sama di ruang guru terlebih dahulu, setelah itu mereka diminta untuk berdiskusi sesuai dengan kelas atas maupun kelas bawah. Mereka sepakat untuk kelas bawah hanya memuat 1 kompetensi dasar saja sedangkan untuk kelas atas memuat 3 kompetensi dasar.”⁴⁸

Kemudian hasil wawancara dari penulis naskah :

“Setelah film tersebut ditayangkan dan kepala sekolah meminta untuk para wali kelas menonton. Kami dari pihak produksi film mengusulkan untuk para wali kelas memberi umpan balik dan saran, agar pada proses pembuatan film berikutnya kami ada acuan untuk memperbaiki kekurangan dan terus mengembangkan lagi hal baru. Karena untuk menyesuaikan kompetensi dasar kami perlu berdiskusi dengan para wali kelas agar film bisa menjadi salah satu sumber belajar di kelas.”⁴⁹

Yang terakhir hasil wawancara dengan wali kelas :

“Yang pertama kami menentukan untuk kelas bawah cukup satu KD saja untuk mata pelajaran PAI yaitu mengenai meneladani sifat pemaaf dari tokoh cerita. Selanjutnya untuk kelas atas memuat 3 KD dari 3 mata pelajaran, yaitu PPKN mengenai mengenal dan menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari, Bahasa Indonesia mengenai mengidentifikasi tokoh, latar tempat dan alur cerita dan yang terakhir PAI sama dengan KD kelas bawah.

⁴⁸ III-W/GKS/06 Agustus 2024

⁴⁹ III-W/GPN/06 Agustus 2024

Setelah itu kami menyesuaikan dengan kelas masing-masing untuk merancang RPP dengan integrasi film pendek tersebut.”⁵⁰

- b. Ketersediaan panduan aktivitas pendukung yang disediakan kepada siswa untuk memaksimalkan pemanfaatan film pendek.

Berikut ini hasil wawancara mengenai apakah sekolah menyediakan panduan aktivitas kepada siswa, yang pertama jawaban dari kepala sekolah :

“Yang paling utama kami menyediakan jurnal refleksi harian selama bulan ramadhan tapi ini dibedakan dengan jurnal kegiatan ramadhan, karena jurnal ini di khususkan untuk tema pada film ini saja. Jadi selama ramadhan kita membuat 2 jurnal untuk siswa. Dan tujuan dari jurnal refleksi ini untuk membentuk kebiasaan merefleksikan perilaku setelah menonton film inspiratif. Pada intinya di dalam jurnal tersebut apakah pada kegiatan sehari-hari siswa sudah menerapkan nilai kebaikan yang di ambil dari fillm. Kalau sudah siswa dituntut untuk menuliskan kegiatannya disetiap harinya.”⁵¹

Selanjutnya hasil wawancara dari guru penulis naskah :

“Kami memberi kesempatan siswa untuk memaksimalkan kreativitas dan keterlibatan siswa secara digital dengan memberikan proyek kreatif kelompok yaitu tugas video mini yang ketentuannya yaitu siswa membuat video pendek di rumah dengan kelompoknya merekam aksi nyata dengan nilai moral yang sama seperti di film.”⁵²

Yang terakhir hasil wawancara dari wali kelas :

“Pada penerapannya di kelas untuk memaksimalkan pemanfaatan film pendek yang telah ditayangkan kepada siswa, para wali kelas menyediakan lembar observasi cerita yang bertujuan untuk membantu siswa memperhatikan isi cerita secara aktif. Serta membuat kartu pertanyaan diskusi untuk mendorong pemikiran kritis dan diskusi kelompok kecil”⁵³

⁵⁰ III-W/GWK/06 Agustus 2024

⁵¹ III-W/GKS/06 Agustus 2024

⁵² III-W/GPN/06 Agustus 2024

⁵³ III-W/GWK/06 Agustus 2024

c. Sistem penilaian dan umpan balik yang diterapkan untuk menilai pemahaman siswa setelah menonton film pendek

Berikut hasil wawancara kepada kepala sekolah mengenai sistem penilaian dan umpan balik yang dilaksanakan :

“Sistem penilaian ditujukan untuk menilai pemahaman isi cerita, menilai kemampuan menyimpulkan pesan moral dan menilai kemampuan berekspresi secara lisan/tulisan, maka dari itu pihak sekolah telah menyediakan panduan aktivitas dan tugas membuat video untuk menilai kemampuan siswa dan umpan balik yang diberikan oleh guru salah satunya secara langsung yaitu dengan kata-kata dukungan dan pujian kepada siswa.”⁵⁴

Selanjutnya hasil wawancara dari guru penulis naskah :

“Salah satu sistem penilaian yang telah di jelaskan yaitu tugas membuat video di rumah dengan kelompok, tugas tersebut untuk menilai seberapa jauh siswa memahami nilai moral dalam film yang kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan kreativitas siswa dalam memainkan peran. Umpan balik yang kita lakukan yaitu memberi peringkat kepada beberapa video terbaik lalu memberikan hadiah. Untuk video yang tidak terpilih kami tetap memberikan hadiah kecil pada masing-masing anak untuk mengapresiasi video yang telah mereka buat.”⁵⁵

Yang terakhir hasil wawancara dari wali kelas :

“Ada 3 sistem penilaian yang kami gunakan yaitu penilaian kognitif (pemahaman isi cerita), afektif (nilai & sikap), serta psikomotorik (ekspresi kreatif). Untuk mendapatkan penilaian tersebut seperti penjelasan sebelumnya kami telah menyediakan beberapa jenis bentuk penilaian untuk menguji siswa. Dan umpan balik yang kami berikan untuk menguatkan pemahaman yang benar, meluruskan kekeliruan, memotivasi siswa untuk berpikir kritis. Bentuk umpan balik yang kami berikan meliputi komentar lisan, tertulis dan aksi nyata. Karena tujuan guru melaksanakan sistem penilaian dan umpan balik itu sendiri untuk menyadari seberapa banyak substansi film tersebut diserap oleh anak-anak lalu

⁵⁴ III-W/GKS/06 Agustus 2024

⁵⁵ III-W/GPN/06 Agustus 2024

membantu siswa dalam mewujudkan nilai moral yang dapat mereka tiru. Membimbing siswa untuk mengungkapkan pemahaman mereka secara lisan, tertulis, atau kreatif. Dan meningkatkan partisipasi dan introspeksi siswa selama proses pembelajaran.”⁵⁶

3. Kelebihan dan kekurangan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar siswa.

a. Kelebihan

Berikut adalah hasil wawancara dari kepala sekolah mengenai kelebihan dari media youtube :

“Materi yang disajikan cukup jelas karena mencakup satu nilai moral, walaupun film ini berjumlah 3 episode yang 2 episodenya berdurasi 19 menit dan 1 episodenya berdurasi 47 menit tapi materi yang disampaikan cukup ringkas. Selain itu dengan adanya materi moral kehidupan sehari-hari yang termasuk mata pelajaran pendidikan pancasila ini sangat selaras dengan kurikulum kita, yaitu kurikulum merdeka yang menjadikan siswa dapat mengasah kemampuan menyimak, mendengar dan menyimpulkan. Siswa selalu tertarik akan pembelajaran berbasis teknologi apalagi mereka dipertontonkan film pendek ini. Serta kemudahan akses dan penggunaan aplikasi youtube ini bisa ditonton kembali di rumah mereka masing-masing.”⁵⁷

Selanjutnya hasil wawancara dari guru penulis naskah dari film pendek ini :

“Kita usahakan merancang alur film ini dengan mencakup satu inti saja, tetapi hikmah yang dapat dipetik cukup banyak. Jadi kita harus memastikan alurnya ringkas mungkin karena audiens kita yang paling utama adalah anak-anak maka harus memuat konten yang ringan. Pendidikan berbasis teknologi ini terhubung dengan kurikulum merdeka yang membebaskan sumber materi dari manapun terutama dari youtube, tanpa guru menjelaskan di depan. Siswa dituntun untuk menyimak dan menentukan kesimpulan dari

⁵⁶ III-W/GWK/06 Agustus 2024

⁵⁷ II-W/GKS/06 Agustus 2024

apa yang mereka tonton. Karena pada dasarnya anak seusia SD ini sangat senang-senanganya menonton video. Penggunaan media youtube ini sendiripun cukup simpel, bahkan ada fitur youtube kids jadi para orang tua dan guru dapat membatasi tontonan para siswa.”⁵⁸

Yang terakhir yaitu hasil wawancara dengan wali kelas :

“Materi yang disajikan cukup kompleks, dan memuat nilai moral utama yang penting diperuntukan untuk anak sekolah dasar, karena dapat diterapkan untuk keseharian mereka. Keterhubungan video ini dengan kurikulum yaitu kita dapat menerapkan model think, pair, share (TPS) yang menargetkan pada perkembangan interaksi siswa setelah menonton video. Pembelajaran berbasis video ini sangat menarik minat siswa, karena mungkin mereka sendiri sudah bosan dengan pembelajaran materi biasa di kelas (teks). Aksesnya sendiripun mudah karena di kelas sudah disediakan LCD dan jaringan internet sekolah yang lancar.”⁵⁹

Jadi dari jawaban ketiga narasumber di atas dapat disimpulkan bahwa sudut pandang mereka hampir sama semua mengenai kelebihan dari media youtube ini untuk siswa sekolah dasar. Tentang kejelasan dan keringkasan materi yang disampaikan, keterhubungan dengan kurikulum, daya tarik dan motivasi siswa dan kemudahan akses.

b. Kekurangan

Berikut adalah hasil wawancara dari kepala sekolah mengenai kekurangan dari media youtube :

“Menurut saya kekurangannya yaitu keterbatasan informasi akan adanya film pendek ini, warga sekolah perlu diberitahu untuk mengecek youtube muhasa TV bahwa film yang di produksi sudah tayang di sana. Selain itu untuk kualitas akting pada aktor di dalam film ini pun masih dikatakan perlu belajar, tapi kami semaksimal mungkin untuk menampilkan yang terbaik. Dan film ini durasinya cukup lama yaitu keseluruhan episode 1 jam 30 menit. Untuk durasi yang cukup lama ditakutkan para siswa cepat bosan dalam

⁵⁸ II-W/GPN/06 Agustus 2024

⁵⁹ II-W/GWK/06 Agustus 2024

menyimak video. Selain itu kurangnya interaksi antara siswa karena pembelajaran 80% hanya menyimak video.”⁶⁰

Selanjutnya hasil wawancara dari guru penulis naskah dari film pendek ini :

“Keterbatasan informasi antar warga sekolah karena yang terlibat dalam proses pembuatan film ini cukup sedikit. Karena tujuan kami yang lainnya yaitu untuk mengembangkan bakat akting dari pemain yang terpilih, jadi mungkin kualitas aktingnya kurang mejiwai karena masing-masing masih dalam proses belajar. Durasinya lama karena rencananya hanya 1 episode ternyata masih banyak poin-poin yang belum masuk ke film jadi kita jadikan 3 episode. Dalam pembelajaran berbasis video memang kekurangannya interaksi antar siswa karena siswa di tuntut fokus menyaksikan video.”⁶¹

Yang terakhir yaitu hasil wawancara dengan wali kelas :

“Awalnya film ini hanya untuk mengisi platform youtube muhasa TV pada waktu bulan ramadhan jadi mungkin hanya sedikit yang tahu dan kualitas aktingnya kurang karena pemain masing-masing baru pertama kali ini diminta untuk berada akting dalam film. Sebagai wali kelas menurut saya film ini sangat menyita waktu ketika di terapkan di kelas, kita harus bisa mengatur waktu untuk memberikan waktu 3 jp, karena yang 1 jp di tunjukan untuk diskusi siswa tetapi film ini kita terapkan untuk mengisi materi waktu bulan ramadhan. Interaksi antar siswa kurang karena hanya bisa berdiskusi jika film sudah selesai, ketika film berlangsung siswa dituntut untuk fokus.”⁶²

Dilihat dari jawaban ketiga narasumber di atas garis beras dari kekurangan film pendek ini yaitu keterbatasan informasi antar warga sekolah karena yang terlibat dalam pembuatan film cukup sedikit, kualitas akting pemain, durasinya cukup lama, dan kurangnya interaksi antara siswa.

⁶⁰ II-W/GKS/06 Agustus 2024

⁶¹ II-W/GPN/06 Agustus 2024

⁶² II-W/GWK/06 Agustus 2024

B. Hasil Penelitian

1. Profil serta latar belakang yang mendasari pembuatan film

a. Identitas umum film

Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap film pendek berjudul “Maaf” yang dipublikasikan melalui kanal YouTube Muhasa TV, diperoleh temuan bahwa film ini merupakan salah satu karya audio-visual yang memiliki nilai edukatif tinggi dan relevan untuk dijadikan sebagai sumber belajar di sekolah dasar. Film ini berdurasi sekitar 20 menit setiap episodenya dan terdiri dari tiga episode yang saling berkaitan. Film tersebut dirilis pada 20 Maret 2024 dan disutradarai oleh Sugianto, S.E., S.Pd. dan Sunarsih, S.Pd., dengan dukungan produksi dari Muhasa TV, sebuah media kreatif yang dikelola oleh SD Muhammadiyah 1 Ngawi.

Dari hasil analisis, diketahui bahwa film “Maaf” termasuk dalam genre film pendek bermuatan moral yang mengangkat tema kehidupan sehari-hari siswa dengan fokus utama pada nilai-nilai karakter. Penggunaan bahasa campuran antara bahasa Indonesia dan bahasa Jawa memperkuat konteks lokal dan membuat film terasa dekat dengan kehidupan peserta didik. Penggunaan dua bahasa tersebut juga berfungsi untuk menanamkan nilai budaya serta meningkatkan pemahaman terhadap pesan moral yang disampaikan.

b. Kebutuhan pendidikan digital

Kebutuhan pendidikan digital merupakan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu latar belakang yang mendasari pembuatan film ini salah satunya yaitu terkait kebutuhan pendidikan digital. Menurut beberapa narasumber yang telah di wawancarai salah satunya KS mengatakan :

”Mereka cukup antusias dengan media youtube dan alur cerita yang dirancang secara menarik serta mudah dipahami lewat video yang disajikan, jadi siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi.”

Para siswa menunjukkan keinginan yang kuat untuk belajar. Alur video pembelajaran, yang dimaksudkan untuk menarik dan mudah diikuti siswa, mendukung hal ini. Para siswa dapat berpartisipasi lebih mudah dalam proses pembelajaran berbasis teknologi ketika video bersifat interaktif dan menarik secara visual. Metode ini dianggap berhasil dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selanjutnya hal yang sama juga dikatakan PN :

“Siswa sering melihat film kartun disana, jadi tingkat penggunaannya sendiri pasti tinggi, kita mencoba membuat film pendek di sini untuk menarik minat siswa dan belajar memetik hikmah.”

Minat siswa yang tinggi terhadap kartun yang sering mereka tonton menunjukkan kekuatan media youtube. Untuk memanfaatkan hal ini, para guru membuat film pendek yang disesuaikan dengan lingkungan pendidikan. Tujuannya adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa sekaligus mendorong mereka untuk menemukan cara memahami pelajaran moral dan nilai-nilai yang disampaikan dalam narasi dengan

lebih lengkap dan menyenangkan. Akses penggunaan youtube yang di tinggi ini juga dikatakan oleh WK :

“Tidak hanya siswa saja yang tingkat penggunaan/aksesnya tinggi, tetapi para wali kelas di sini sangat dimudahkan atas adanya media digital ini, karena kamipun mengakses youtube untuk mencari sumber materi ketika tidak ada dibuku.”

Guru kelas sangat diuntungkan dengan keberadaan situs web seperti YouTube, selain siswa yang aktif menggunakan media digital guru juga ikut serta dalam mengaksesnya. Ketika materi yang diperlukan tidak ditemukan dalam buku teks, media digital dapat menjadi bantuan yang sangat baik dalam proses pembelajaran. Guru dapat menemukan lebih banyak sumber materi yang relevan dan menarik untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan mudah dan berbagai macam konten yang tersedia.

Jadi kesimpulan dari latar belakang yang mendasari pembuatan film ini salah satunya karena kebutuhan pendidikan digital yang tingkat penggunaan guru dan siswa tinggi dan akses siswa terhadap media digital ini mudah karena mereka telah terbiasa menggunakan youtube dalam kehidupan sehari-hari dan siswa terlibat aktif dengan konten pembelajaran karena alur cerita yang menarik dan video yang mudah dipahami.

c. Pendekatan pembelajaran visual dan audio

Pedekatan pembelajaran yang menggunakan media yang dapat dilihat (visual) dan didengar (audio) untuk membantu pemahaman dikenal sebagai teknik pembelajaran visual dan audio. Gambar, film,

grafik, infografis, animasi, dan tampilan teks yang menarik adalah contoh visual. Suara, musik, narasi, dan percakapan yang direkam yang menyampaikan informasi secara lisan semuanya dianggap audio. Dengan melibatkan beberapa indra selama proses pembelajaran, metode ini membantu siswa untuk mudah memahami. Dan poin pertama dari hasil penelitian ini adalah tentang efektivitas elemen visual dalam penyampaian materi, berikut yang disampaikan oleh KS :

“Minat belajar siswa sekolah dasar terbukti meningkat saat video youtube berisi visual yang menarik dan interaktif. Video dengan warna-warna cerah dan gambar bergerak dapat membuat ide-ide abstrak lebih mudah dipahami dan lebih nyata bagi anak-anak.”

Penggunaan video YouTube dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif telah meningkatkan minat anak-anak sekolah dasar dalam belajar. Anak-anak dapat memahami ide-ide abstrak dengan lebih mudah jika warna-warna cerah dan gambar bergerak digunakan untuk membuatnya lebih nyata. Media semacam ini tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga membuat pembelajaran materi pelajaran lebih menyenangkan dan efisien. Selanjutnya PN juga berpendapat sama :

“Selain menambah daya tarik estetika, penggunaan komponen visual dalam video youtube sangat penting untuk membuat konten lebih mudah dipahami. ,anak-anak lebih mampu mengembangkan hubungan antara teori dan kenyataan ketika visualisasi selaras dengan topik pengajaran.”

Penggunaan elemen visual dalam video youtube tidak hanya meningkatkan daya tarik estetikanya, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap pemahaman teks materi. Visualisasi yang selaras dengan topik pembelajaran membantu anak-anak membangun keterkaitan antara

konsep teoritis dan penerapannya dalam kehidupan nyata.. Hasilnya, informasi yang disajikan kepada siswa sekolah dasar menjadi lebih mudah dipahami dan lebih relevan. Yang terakhir di pkuat dengan pendapat WK :

“Bagi murid sekolah dasar, video youtube dengan komponen visual yang instruktif dapat menjadi pengganti yang berguna untuk pembelajaran di kelas dan berfungsi juga saat belajar jarak jauh.”

Video YouTube dengan elemen visual edukatif dapat menjadi pengganti yang berguna untuk pembelajaran kelas biasa bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, karena dapat memberikan informasi dengan cara yang menarik, media ini juga sangat membantu saat belajar jarak jauh. Meskipun mereka tidak hadir secara fisik di kelas, siswa tetap dapat memahami materi sepenuhnya dengan bantuan alat bantu visual yang tepat. Poin keduanya mengenai kejelasan dan keterlibatan audio dalam konten, berikut pendapat dari KS :

“video pembelajaran youtube harus memiliki audio yang jelas, hidup, dan memikat. Keterlibatan pendengaran sangat penting untuk mempertahankan perhatian, motivasi, dan kegembiraan anak-anak dalam belajar, kejelasan narasi berdampak pada pemahaman materi pelajaran.”

Kualitas audio video pembelajaran YouTube harus jelas, hidup, dan memikat. Sepanjang proses pembelajaran, komponen pendengaran sangat penting untuk mempertahankan fokus, meningkatkan motivasi, dan membangkitkan kegembiraan siswa. Selain menarik perhatian anak-anak, narasi yang disampaikan dengan suara yang jelas dan intonasi yang

bersemangat secara langsung memengaruhi seberapa baik mereka memahami materi pelajaran. Pendapat yang sama juga dilontarkan PN :

“Siswa di sekolah dasar lebih terlibat secara emosional dalam pembelajaran saat mereka mendengarkan audio yang menarik dan interaktif. Penggunaan efek suara, intonasi yang bervariasi, dan musik latar yang membangkitkan semangat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak-anak dengan konten.”

Ketika murid sekolah dasar mendengarkan audio yang menarik dan interaktif, mereka cenderung lebih terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. Minat siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan fitur-fitur audio seperti efek audio, intonasi yang berbeda, dan musik latar yang ceria. Anak-anak menjadi lebih terlibat dan bersemangat mendengarkan materi ketika ada yang hidup dan mendukung, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu WK berpendapat :

“Imajinasi siswa dapat dirangsang dan ingatan mereka tentang materi pelajaran diperkuat ketika narasi yang emosional dan efek suara yang relevan digabungkan. Mempelajari film dengan audio dan nada percakapan yang mudah dipahami membantu siswa sekolah dasar mengingat informasi dengan lebih mudah.”

Bila narasi yang emosional dipadukan dengan efek suara yang relevan, imajinasi siswa dapat diaktifkan secara efektif dan ingatan mereka terhadap materi tersebut diperkuat. Bagi siswa sekolah dasar, menonton film dengan audio dan nada percakapan yang jelas dan mudah dipahami membantu mereka mengingat materi tersebut. Bila komponen audio digunakan dengan tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, emosional, dan bermanfaat bagi pemahaman jangka panjang siswa.

Jadi poin selanjutnya kesimpulan dari latar belakang yang mendasari pembuatan film ini karena guru mempertimbangkan pendekatan pembelajaran visual dan audio yang pertama karena efektivitas elemen visual youtube dalam penyampaian materi dengan video dengan warna-warna cerah dan gambar bergerak dapat membuat ide-ide abstrak lebih mudah dipahami siswa, mempermudah mengembangkan hubungan antara teori dan kenyataan ketika visualisasi selaras dengan topik pengajaran, komponen visual yang edukatif berguna untuk pembelajaran di kelas dan berfungsi juga saat belajar jarak jauh. Lalu kejelasan dan keterlibatan audio dalam konten sangat penting untuk mempertahankan perhatian dan motivasi. Penggunaan efek suara, intonasi yang bervariasi, dan musik latar yang membangkitkan semangat. Dan yang terakhir mempelajari film dengan audio dan nada percakapan yang mudah dipahami membantu siswa sekolah dasar mengingat informasi dengan lebih mudah.

d. Nilai-nilai yang terkandung

Hasil observasi menunjukkan bahwa film “Maaf” mengandung berbagai nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Nilai-nilai tersebut meliputi tanggung jawab, empati, dan sikap saling memaafkan. Nilai tanggung jawab terlihat dari kesediaan tokoh untuk memperbaiki kesalahan dan menanggung akibat dari perbuatannya. Nilai empati tercermin dari sikap tokoh-tokoh lain yang memahami dan peduli terhadap perasaan orang

lain. Sementara itu, nilai saling memaafkan menjadi inti pesan moral film ini, yang menekankan pentingnya perdamaian, pengendalian diri, dan memperbaiki hubungan sosial setelah terjadi konflik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa film “Maaf” tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Pesan moral yang dikandung dalam film sesuai dengan prinsip pendidikan karakter nasional, yaitu membentuk peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, jujur, bertanggung jawab, dan mampu menjalin hubungan sosial yang harmonis. Dengan demikian, film pendek ini layak dijadikan sebagai sumber belajar alternatif dalam proses pembelajaran berbasis nilai di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, maupun tema-tema yang mengandung aspek moral dan sosial.

2. Tata cara pemanfaatan media youtube film pendek “maaf” sebagai sumber belajar siswa

- a. Cara film pendek “maaf” diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran atau silabus.

Maksud diintegrasikan pada konteks ini adalah agar sesuai dengan tujuan, kompetensi utama, dan kegiatan pembelajaran yang ditetapkan, media, metode, atau sumber belajar seperti video youtube, film pendek, atau alat pembelajaran lainnya harus disisipkan atau disertakan ke dalam struktur perencanaan pembelajaran formal. Ketika suatu media

dimasukkan ke dalam silabus atau rencana pembelajaran, hal itu menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya digunakan secara asal-asalan atau sebagai tambahan pada materi lain, tetapi juga disusun secara sengaja di dalam dokumen pembelajaran. Berikut ini hasil wawancara dari KS :

“Awalnya para guru berdiskusi sesuai dengan kelas atas maupun kelas bawah. Mereka sepakat untuk kelas bawah hanya memuat 1 kompetensi dasar saja sedangkan untuk kelas atas memuat 3 kompetensi dasar.”

Langkah pertama untuk mengintegrasikan film pendek ke dalam rencana pembelajaran adalah diskusi antar guru mengenai kebutuhan kelas bawah dan atas. Konferensi tersebut memutuskan bahwa meskipun pengajaran kelas atas akan mencakup tiga keterampilan dasar, pengajaran kelas bawah akan berfokus pada satu keterampilan saja. PN juga berpendapat :

“Kami dari pihak produksi film mengusulkan untuk para wali kelas memberi umpan balik dan saran, agar pada proses pembuatan film berikutnya kami ada acuan untuk memperbaiki kekurangan dan terus mengembangkan lagi hal baru.

Para wali kelas diminta untuk memberikan komentar dan rekomendasi ke guru produksi film. Umpan balik ini diharapkan dapat menjadi petunjuk jalan bagi film-film berikutnya, yang memungkinkan pengembangan konsep-konsep baru dan perbaikan kekurangan yang ada. Terakhir didukung oleh pendapat WK :

“Yang pertama kami menentukan untuk kelas bawah cukup satu KD saja untuk mata pelajaran PAI yaitu mengenai meneladani sifat pemaaf dari tokoh cerita. Selanjutnya untuk kelas atas memuat 3 KD dari 3 mata pelajaran, yaitu PPKN mengenai mengenal dan menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari, Bahasa

Indonesia mengenai mengidentifikasi tokoh, latar tempat dan alur cerita dan yang terakhir PAI sama dengan KD kelas bawah. Setelah itu kami menyesuaikan dengan kelas masing-masing untuk merancang RPP dengan integrasi film pendek tersebut.”

Menurut wali kelas, kurikulum kelas bawah berfokus pada satu Kompetensi Inti (KD) Pendidikan Agama Islam (PAI), yaitu mencontohkan sifat-sifat pemaaf dari tokoh fiksi. Untuk kelas atas, tiga KD diidentifikasi dari tiga mata pelajaran: PAI dengan KD yang sama dengan kelas bawah, Bahasa Indonesia tentang mengidentifikasi tokoh, lokasi, dan alur cerita, dan PPKN tentang mengidentifikasi dan menerapkan prinsip-prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari. Setiap guru memodifikasi desain RPP agar sesuai dengan kelas mereka setelah menentukan KD tersebut dengan memasukkan video pendek ke dalam pembelajaran.

Jadi simpulan dari cara film pendek “maaf” diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran atau silabus disampaikan oleh tiga narasumber kita berikut runtutnya diskusi antar guru mengenai kebutuhan kelas bawah dan atas, umpan balik memungkinkan pengembangan konsep-konsep baru dan perbaikan kekurangan yang ada, kurikulum kelas bawah berfokus pada satu KD yaitu mata pelajaran PAI, sedangkan untuk kelas atas 3 KD dan mata pelajaran yaitu PAI, Bahasa Indonesia, dan PPKN setelah itu setiap guru memodifikasi desain RPP agar sesuai dengan kelas mereka.

- b. Ketersediaan panduan aktivitas pendukung yang disediakan kepada siswa untuk memaksimalkan pemanfaatan film pendek.

Panduan aktivitas pendukung disini yang dimaksud adalah seperangkat pedoman atau instruksi yang ditujukan untuk membantu guru dan siswa menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Panduan ini digunakan sebagai referensi untuk memastikan bahwa kegiatan yang dilakukan sejalan dengan tujuan pembelajaran, dan berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Jadi di sini peneliti menganalisis panduan aktivitas apa saja yang telah disediakan oleh guru untuk mendukung memaksimalkan pemanfaatan film pendek. KS mengatakan :

“Kami menyediakan jurnal refleksi harian selama bulan ramadhan, tujuan dari jurnal refleksi ini untuk membentuk kebiasaan merefleksikan perilaku setelah menonton film inspiratif.”

Sekolah telah menyediakan jurnal refleksi harian untuk diisi selama bulan ramadhan. Agar perilaku baik yang bermanfaat dari film-film inspiratif dapat diserap ke dalam kehidupan sehari-hari mereka, buku harian tersebut bertujuan untuk mendorong kebiasaan merenungkan perilaku dalam film setelah menontonnya. PN juga menyampaikan panduan pendukung yang telah mereka sediakan yaitu :

“Memberikan proyek kreatif kelompok yaitu tugas video mini yang ketentuannya yaitu siswa membuat video pendek di rumah dengan kelompoknya merekam aksi nyata dengan nilai moral yang sama seperti di film.”

Selain menyediakan jurnal sekolah memberikan siswa tugas membuat film pendek yang kegiatannya kooperatif dan kreatif. Sebagai bagian dari proyek ini, siswa diharapkan berkolaborasi dalam kelompok untuk membuat video pendek di rumah yang menggambarkan peristiwa

nyata dengan prinsip-prinsip moral yang serupa dengan yang ada di film.

WK juga menyampaikan :

“Para wali kelas menyediakan lembar observasi cerita yang bertujuan untuk membantu siswa memperhatikan isi cerita secara aktif. Serta membuat kartu pertanyaan diskusi untuk mendorong pemikiran kritis dan diskusi kelompok kecil.”

Untuk mendorong siswa agar aktif berfokus pada isi narasi, wali kelas menyediakan lembar observasi cerita. Untuk mendorong pemikiran kritis dan mendukung diskusi dalam kelompok kecil, mereka juga membuat kartu pertanyaan diskusi, jadi siswa tidak hanya semata-mata menjawab pertanyaan tetapi juga meningkatkan interaksi mereka dengan siswa lain agar pembelajaran berjalan dengan menyenangkan.

Dapat di simpulkan untuk mendukung memaksimalkan pemanfaatan film pendek sekolah menyediakan jurnal refleksi harian, proyek kreatif video mini, lembar observasi cerita, serta kartu pertanyaan diskusi. Perangkat yang disediakan sekolah ini cukup lengkap untuk menguji keseluruhan aspek kemampuan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi ini.

c. Sistem penilaian dan umpan balik yang diterapkan untuk menilai pemahaman siswa setelah menonton film pendek.

Sistem ini mencakup teknik, standar, dan alat evaluasi untuk mengukur seberapa baik tujuan pembelajaran tercapai melalui video yang disampaikan, penilaian, tugas, dan observasi. Evaluasi ini menghasilkan umpan balik setelah menonton film yang ditayangkan, yang membantu guru merancang metode pengajaran mereka agar lebih berhasil,

mendorong siswa untuk berprestasi lebih baik, dan memberi tahu mereka kekuatan dan kekurangan mereka. Berikut beberapa jawaban dari narasumber yang pertama yaitu dari KS :

“Pihak sekolah telah menyediakan panduan aktivitas dan tugas membuat video untuk menilai kemampuan siswa dan umpan balik yang diberikan oleh guru salah satunya secara langsung yaitu dengan kata-kata dukungan dan pujian kepada siswa.”

Untuk mengevaluasi keterampilan siswa, sekolah menawarkan panduan aktivitas dan tugas pembuatan video. Tujuan umpan balik guru adalah untuk menginspirasi siswa dan mendorong mereka untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Umpan balik ini mencakup kata-kata pujian dan dorongan yang lugas. Argumen ini diperkuat juga dengan pendapat PN :

“Tugas membuat video di rumah dengan kelompok, tugas tersebut untuk menilai seberapa jauh siswa memahami nilai moral dalam film yang kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan umpan balik yang kita lakukan yaitu memberi peringkat kepada beberapa video terbaik lalu memberikan hadiah.”

Untuk mengukur pemahaman mereka terhadap pesan moral dalam film dan kaitannya dengan situasi dunia nyata, siswa diberi pekerjaan rumah yang mengharuskan mereka membuat film di rumah. Film-film terbaik dipilih untuk dinilai berdasarkan komentar para guru, dan hadiah diberikan untuk menghargai orisinalitas dan pemahaman mereka. Yang terakhir WK juga berpendapat bahwa :

“Ada 3 sistem penilaian yang kami gunakan yaitu penilaian kognitif (pemahaman isi cerita), afektif (nilai & sikap), serta psikomotorik (ekspresi kreatif). Bentuk umpan balik yang kami berikan meliputi komentar lisan, tertulis dan aksi nyata.”

Tiga metode evaluasi yang digunakan yaitu asesmen psikomotorik, yang mengevaluasi ekspresi kreatif siswa, asesmen emosional, yang mengukur nilai dan sikap dan asesmen kognitif, yang mengevaluasi pemahaman siswa terhadap isi cerita. Umpan balik dapat berupa berbagai bentuk, seperti komentar tertulis dan lisan, serta tindakan nyata yang berfungsi sebagai sarana penyemangat dan rasa terima kasih.

Sudah dipaparkan inti masing-masing pendapat dari narasumber yang di wawancara. Jadi kesimpulan sistem penilaian yang di terapkan guru setelah siswa menonton film tersebut antara lain menyediakan panduan aktivitas, tugas membuat video, dan tiga metode evaluasi yaitu asesmen psikomotorik, asesmen afektif serta asesmen kognitif. Umpan balik guru yaitu komentar tertulis dan lisan, serta tindakan nyata dan juga memberi peringkat kepada beberapa video terbaik lalu memberikan hadiah.

3. Kelebihan dan kekurangan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar siswa

a. Kelebihan

Kelebihan merupakan manfaat atau hal yang menguntungkan dari suatu teknik, materi, atau media pembelajaran. Kemampuan media youtube untuk menyampaikan pengetahuan dengan cara yang menarik secara visual, dan dapat diakses dengan cepat merupakan salah satu manfaatnya sebagai alat pengajaran. Pada kali ini kelebihan yang dibahas fokus pada film yang dibuat. Berikut merupakan hasil penelitian dari

kelebihan media youtube sebagai sumber belajar siswa SD Muhammadiyah 1 Ngawi, KS mengatakan :

“Materi yang disajikan cukup jelas karena mencakup satu nilai moral, sangat selaras dengan kurikulum kita yaitu kurikulum merdeka yang menjadikan siswa dapat mengasah kemampuan menyimak, mendengar dan menyimpulkan, Siswa selalu tertarik akan pembelajaran berbasis teknologi apalagi mereka dipertontonkan film pendek ini. Serta kemudahan akses dan penggunaan aplikasi youtube ini bisa ditonton kembali di rumah mereka masing-masing.”

Informasi yang disampaikan melalui video pendek sangat jelas karena sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan memiliki satu prinsip moral. Siswa didorong oleh program ini untuk meningkatkan keterampilan mendengar, menyimak, dan menyimpulkan. Siswa sangat menyukai pembelajaran berbasis teknologi, terutama saat mereka menonton film pendek yang menarik. Selain itu, YouTube dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif karena mudah digunakan dan memungkinkan siswa menontonnya kembali di rumah, sehingga memungkinkan pembelajaran berkelanjutan. Selanjutnya pendapat yang sama juga disampaikan PN :

“Alur film ini mencakup satu inti saja tetapi hikmah yang dapat dipetik cukup banyak dan memastikan alurnya ringkas karena audiens kita anak-anak, . pendidikan berbasis teknologi ini terhubung dengan kurikulum merdeka yang membebaskan sumber materi dari manapun terutama dari youtube, penggunaan media youtube ini sendiripun cukup simpel.”

Meskipun memiliki satu alur cerita utama, film ini tetap menawarkan banyak pelajaran moral yang dapat dipetik oleh penonton. Alur cerita singkat ini disesuaikan dengan kebutuhan penonton utamanya yaitu anak-anak, agar lebih jelas dan tidak membingungkan.

Pembelajaran berbasis teknologi seperti ini sangat selaras dengan prinsip kurikulum merdeka yang memberikan fleksibilitas dalam memilih materi pendidikan dari berbagai platform, termasuk youtube. Selain itu, penggunaan konten youtube dianggap bermanfaat dan sederhana, yang mendorong proses pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif. Yang terakhir pendapat ini dipertegas oleh WK :

“Materi yang disajikan cukup kompleks dan memuat nilai moral utama yang penting diperuntukan untuk anak sekolah dasar. Keterhubungan video ini dengan kurikulum yaitu kita dapat menerapkan model think, pair, share (TPS) yang menargetkan pada perkembangan interaksi siswa setelah menonton video. Pembelajaran berbasis video ini sangat menarik minat siswa aksesnya sendiripun mudah karena di kelas sudah disediakan LCD dan jaringan internet sekolah yang lancar.”

Konten video tersebut cukup kompleks untuk tahap perkembangan siswa sekolah dasar dan mencakup pelajaran moral penting yang harus diajarkan sejak sekolah dasar. Melalui penerapan model pembelajaran Think, Pair, Share (TPS), yang berupaya meningkatkan kapasitas siswa untuk berinteraksi dan berdiskusi setelah menonton, video tersebut terkait erat dengan kurikulum. Siswa tertarik pada pembelajaran berbasis video karena penyajiannya yang menarik dan menghibur. Secara teknis, mengakses film tersebut juga cukup mudah karena ruang kelas telah dilengkapi dengan layar LCD dan koneksi internet sekolah yang kuat untuk memastikan lingkungan belajar sebaik mungkin.

Maka dari itu dapat disimpulkan berikut adalah kelebihan yang dapat kita ambil dari film di media youtube ini sebagai sumber belajar yaitu, kejelasan dan keringkasan materi yang memuat pesan moral,

keterhubungan dengan kurikulum dapat menerapkan model think, pair, share (TPS) dan membebaskan sumber materi, daya tarik dan motivasi siswa tinggi karena suka dengan cerita yang dikemas dalam video, kemudahan akses dan penggunaan karena disekolah disediakan LCD dan jaringan internet selain itu youtube bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

b. Kekurangan

Kekurangan youtube sebagai sumber belajar mencakup sejumlah batasan atau masalah yang dapat membuat youtube kurang berhasil digunakan sebagai alat pengajaran. Kekurangan ini terkait dengan kelemahan atau batasan penggunaan platform youtube untuk membantu proses pembelajaran, baik secara pedagogis maupun teknis, yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran sebaik mungkin. Pada kali ini kekurangan yang dibahas fokus pada film yang dibuat. Berikut beberapa pendapat dari para guru. Yang pertama KS mengatakan :

“Keterbatasan informasi akan adanya film pendek ini, warga sekolah perlu diberitahu untuk mengecek youtube muhasa TV, kualitas akting pada aktor di dalam film ini pun masih dikatakan perlu belajar, durasinya cukup lama yaitu keseluruhan episode 1 jam 30 menit jadi para siswa cepat bosan dalam menyimak video. Selain itu kurangnya interaksi antara siswa karena pembelajaran 80% hanya menyimak video.”

Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah minimnya informasi mengenai keberadaan film pendek ini. Para guru dan siswa di sekolah harus diberikan informasi yang jelas agar mereka dapat menonton film tersebut di kanal youtube *Muhasa TV*. Dari segi kualitas, penampilan

para pemain dalam film ini masih dianggap belum matang dan perlu pelatihan lebih lanjut agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh penonton. Selain itu, durasi film yang melebihi satu jam tiga puluh menit dianggap terlalu panjang bagi anak-anak sekolah, sehingga menimbulkan kebosanan dan penurunan fokus mendengarkan. Karena sebagian besar kegiatan (sekitar 80%) hanya mencakup menonton video secara pasif tanpa kegiatan tambahan yang mendorong diskusi atau kerja kelompok, kekurangan lainnya adalah kurang adanya interaksi antar siswa selama proses pembelajaran. Hal yang sama juga disampaikan PN :

“Keterbatasan informasi antar warga sekolah karena yang terlibat dalam proses pembuatan film ini cukup sedikit, kualitas aktingnya kurang mejiwai karena masing-masing masih dalam proses belajar. Durasinya lama karena rencananya hanya 1 episode ternyata masih banyak poin-poin yang belum masuk ke film jadi kita jadikan 3 episode. Dalam pembelajaran berbasis video memang kekurangannya interaksi antar siswa karena siswa diuntut fokus menyaksikan video.”

Jumlah individu yang terlibat dalam proses produksi yang sangat sedikit mengakibatkan warga sekolah hanya mengetahui sedikit tentang film ini. Informasi tidak disebarluaskan sebagaimana mestinya karena hanya sebagian kecil orang yang mengetahuinya dan terlibat secara aktif. Karena mereka masih dalam tahap belajar dan kurang pengalaman sebelumnya, akting para pemain masih kurang berkualitas. Film ini awalnya hanya berdurasi satu episode, tetapi akhirnya menjadi tiga episode karena banyak poin penting yang masih belum tersampaikan, sehingga durasi totalnya menjadi lebih panjang. Masalah utama yang muncul dalam konteks pembelajaran berbasis video adalah kurangnya interaksi siswa. Hal ini terjadi karena siswa harus tetap fokus pada

pertunjukan, yang menghambat kemampuan mereka untuk terlibat aktif dalam diskusi. Yang terakhir diperkuat oleh pendapat WK :

“Awalnya film ini hanya untuk mengisi platform youtube muhasa TV pada waktu bulan ramadhan jadi mungkin hanya sedikit yang tahu, pemain masing-masing baru pertama kali ini diminta untuk beradu akting dalam film, film ini sangat menyita waktu ketika diterapkan di kelas, Interaksi antar siswa kurang karena hanya bisa berdiskusi jika film sudah selesai.”

Informasi yang didapatkan masih sangat minim dan hanya beberapa anak sekolah yang mengetahuinya. Karena para pemain dalam film ini juga masih pemula yang diminta untuk membintangi sebuah film untuk pertama kalinya, mereka masih dalam tahap pengembangan kemampuan akting. Karena durasinya yang panjang, film ini membutuhkan banyak waktu untuk digunakan sebagai alat bantu mengajar di kelas. Karena diskusi mungkin baru terjadi setelah film selesai, hal ini berdampak pada kurangnya kontak antar siswa dan mengakibatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Jadi dapat kita simpulkan kekurangan dari film di media youtube ini sebagai sumber belajar yaitu keterbatasan informasi yang kurang disebarluaskan sebagaimana mestinya karena hanya sebagian kecil orang yang terlibat dalam film, kualitas akting pemain dianggap belum matang dan perlu pelatihan lebih lanjut yang menyebabkan film penyampaiannya kurang maksimal, durasi yang cukup lama menimbulkan kebosanan dan penurunan fokus mendengarkan, kurangnya interaksi antar siswa jadi dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini telah memaparkan data tentang latar belakang yang mendasari pembuatan film, kelebihan dan kekurangan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar siswa, dan tata cara pemanfaatan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar siswa. Berdasarkan temuan hasil penelitian dalam bentuk wawancara dan dokumentasi yang kemudian dilakukan analisis data temuan hasil penelitian akan dilakukan pembahasan sesuai dengan teori dan studi terdahulu. Agar lebih terperinci dan terurai, maka dalam pembahasan ini akan disajikan sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

1. Profil serta Latar Belakang yang Mendasari Pembuatan Film

Film pendek “Maaf” merupakan salah satu karya audio-visual yang diproduksi oleh Muhasa TV, media kreatif yang dikelola oleh SD Muhammadiyah 1 Ngawi. Berdasarkan hasil observasi dan analisis, film ini dirancang sebagai media pembelajaran yang mengandung nilai-nilai moral dan pendidikan karakter. Film ini berdurasi sekitar 20 menit setiap episodenya, terdiri dari tiga episode, dan dirilis pada 20 Maret 2024. Adapun sutradara film adalah Sugianto, S.E., S.Pd. dan Sunarsih, S.Pd., yang berperan penting dalam mengembangkan konsep cerita, menentukan arah narasi, serta mengarahkan pemain dan kru dalam proses produksi.

Film “Maaf” termasuk dalam genre film pendek bermuatan moral, yang menonjolkan nilai-nilai kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah dan keluarga. Pengangkatan tema tersebut menunjukkan bahwa film ini tidak hanya dibuat sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kondisi peserta didik sekolah dasar.

Penggunaan bahasa campuran antara bahasa Indonesia dan bahasa Jawa menjadi ciri khas yang memperkuat nuansa lokal dalam film ini. Bahasa tersebut digunakan secara alami dalam dialog antar tokoh, sehingga pesan moral yang disampaikan terasa lebih dekat dengan kehidupan sosial dan budaya peserta didik. Menurut teori pendidikan kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL), pembelajaran akan lebih bermakna apabila dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dan lingkungan sekitar. Dengan demikian, pemilihan bahasa lokal dalam film “Maaf” mendukung terciptanya proses pembelajaran yang relevan dan berakar pada konteks budaya peserta didik.

Selain itu, dari segi tujuan, film ini dibuat sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Ngawi. Berdasarkan wawancara dan dokumentasi dari kanal Muhasa TV, film ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan memperkuat pembelajaran berbasis media digital. Hal ini sejalan dengan kebijakan pendidikan abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan pembentukan karakter peserta didik.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembuatan film “Maaf” juga merepresentasikan penerapan pendidikan karakter melalui media film sebagaimana dijelaskan oleh Lickona (1991) bahwa pembentukan karakter dapat dilakukan melalui teladan, pengalaman, dan penguatan moral. Film “Maaf” berfungsi sebagai media visual yang memuat ketiganya: memberikan teladan perilaku, menghadirkan pengalaman emosional melalui konflik dan penyelesaian cerita, serta memperkuat pesan moral melalui narasi dan penokohan.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, film “Maaf” memiliki kesamaan dengan hasil penelitian Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa film pendek bermuatan moral dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai tanggung jawab dan kejujuran kepada siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media film tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan empati siswa melalui alur cerita yang sesuai dengan usia mereka. Temuan ini memperkuat hasil penelitian penulis bahwa film “Maaf” berhasil mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam format cerita yang mudah dipahami anak-anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa film “Maaf” bermuatan karakter, dan kontekstual dengan kehidupan peserta didik. Melalui pendekatan lokal dan penggunaan bahasa yang familiar, film ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membangun kesadaran

moral dan sosial siswa. Hal ini menjadikan film “Maaf” relevan sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis media yang sejalan dengan semangat *Merdeka Belajar* dan penguatan karakter peserta didik di sekolah dasar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa latar belakang utama pembuatan film pembelajaran “Maaf” didasari oleh kebutuhan pendidikan di era digital yang semakin meningkat pesat. Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Siswa sekolah dasar saat ini merupakan generasi digital native, yaitu generasi yang sejak lahir telah akrab dengan teknologi digital dan internet (Prensky, 2001). Mereka memiliki karakteristik unik, seperti ketergantungan terhadap media visual, kemampuan adaptasi terhadap perangkat digital, serta kecenderungan belajar melalui tayangan audio-visual. Dalam konteks ini, penggunaan YouTube sebagai platform publikasi film menjadi sangat relevan karena mudah diakses, populer di kalangan siswa, dan mampu menjangkau audiens luas tanpa batas ruang maupun waktu.

Tingginya tingkat penggunaan media digital oleh guru dan siswa memperkuat urgensi pemanfaatan film sebagai media pembelajaran yang adaptif dan interaktif. Pembelajaran tradisional berbasis ceramah atau teks tertulis kini kurang efektif untuk menarik perhatian generasi yang terbiasa dengan visualisasi cepat dan konten dinamis. Oleh karena

itu, kehadiran film pembelajaran seperti “Maaf” merupakan respon konkret terhadap perubahan paradigma pendidikan yang menuntut pendekatan lebih kreatif dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sari & Nugroho (2020) yang menyatakan bahwa media berbasis video dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, khususnya ketika alur cerita disusun secara menarik, tokoh mudah dikenali, serta pesan moral dikemas dalam narasi yang sederhana dan mudah dipahami. Dengan demikian, pembuatan film pembelajaran bukan hanya sekadar inovasi teknis dalam proses belajar, tetapi juga bentuk transformasi pedagogis menuju pembelajaran digital yang bermakna.

Lebih jauh, penelitian ini juga menemukan bahwa guru dan tim kreatif yang terlibat dalam pembuatan film mempertimbangkan dengan cermat aspek visual dan audio dalam proses perancangan. Pendekatan ini sejalan dengan teori Dual Coding yang dikemukakan oleh Paivio (1986), yang menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila disajikan melalui dua saluran pemrosesan kognitif, yaitu visual (gambar, warna, gerak) dan verbal (teks, narasi, audio). Film “Maaf” mengimplementasikan teori ini dengan menampilkan gambar yang jelas, pengambilan sudut kamera yang bervariasi, serta penggunaan warna yang lembut dan realistis, sehingga mempermudah siswa memahami konsep moral yang bersifat abstrak, seperti kejujuran dan tanggung jawab.

Selain itu, unsur audio juga memiliki peranan penting dalam memperkuat daya tarik film. Narasi disampaikan dengan intonasi yang ekspresif, dikombinasikan dengan musik latar dan efek suara yang sesuai dengan suasana adegan, sehingga mampu mempertahankan perhatian siswa selama proses menonton. Elemen ini mendukung teori Multimedia Learning oleh Mayer (2009) yang menegaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan retensi memori serta pemahaman konsep secara signifikan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Hapsari (2021) yang menemukan bahwa variasi intonasi suara dan kualitas audio yang komunikatif dapat memperkuat daya serap informasi siswa sekolah dasar, terutama pada materi yang bersifat konseptual dan moral. Dengan demikian, aspek visual dan audio yang dirancang secara harmonis terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus menjaga keterlibatan emosional siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini menunjukkan persamaan dan perbedaan signifikan. Persamaannya terletak pada hasil yang konsisten bahwa media berbasis video mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa (Sari & Nugroho, 2020; Hapsari, 2021). Namun, perbedaan atau kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara kebutuhan pendidikan digital dengan pemanfaatan platform YouTube sebagai sarana utama pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada aspek peningkatan hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian ini menekankan relevansi sosial-budaya dan psikologis media film

terhadap karakteristik siswa sebagai generasi digital native. Dengan kata lain, penelitian ini menyoroti bagaimana media film bukan hanya sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan juga sebagai bagian dari ekosistem budaya digital pendidikan.

Secara teoretis, kontribusi penelitian ini adalah memperjelas bahwa pembelajaran berbasis film tidak dapat hanya mengandalkan aspek visual atau audio secara terpisah. Kedua aspek tersebut perlu dipadukan secara simultan dan terarah agar menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna. Ketika visual, suara, dan narasi diintegrasikan secara seimbang, siswa tidak hanya lebih mudah memahami isi pesan, tetapi juga lebih terlibat secara emosional dan kognitif. Kombinasi ini memperkuat kemampuan siswa dalam mengingat dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung di dalam film, seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan saling memaafkan.

Dengan demikian, penelitian ini memperkaya literatur mengenai pembelajaran berbasis multimedia dan pendidikan karakter di era digital. Film pembelajaran seperti “Maaf” tidak hanya merepresentasikan inovasi teknologi, tetapi juga transformasi pedagogis yang menyatukan kebutuhan pendidikan digital dengan pendekatan visual-auditori yang komprehensif. Implementasi media seperti ini mendukung paradigma *Merdeka Belajar* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong kreativitas guru, serta

menguatkan hubungan antara teknologi, nilai moral, dan konteks budaya lokal dalam proses pendidikan dasar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa film pendek “Maaf” mengandung berbagai nilai-nilai pendidikan karakter yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional, terutama pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan analisis isi, nilai-nilai utama yang menonjol dalam film ini mencakup tanggung jawab, empati, dan sikap saling memaafkan. Ketiga nilai tersebut tidak hanya muncul sebagai unsur moral dalam alur cerita, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif untuk membentuk kepribadian dan perilaku positif peserta didik.

Nilai tanggung jawab terlihat dari kesediaan tokoh utama untuk mengakui kesalahan dan berupaya memperbaikinya. Sikap tersebut menggambarkan pentingnya menanggung akibat dari perbuatan sendiri serta belajar dari kesalahan sebagai bagian dari proses pendewasaan moral. Menurut Lickona (2013), tanggung jawab merupakan salah satu pilar utama karakter yang harus ditanamkan sejak dini karena berkaitan dengan kemampuan individu untuk berkomitmen terhadap kewajiban dan konsekuensi dari tindakan. Dalam konteks pembelajaran, nilai ini relevan dengan tujuan kurikulum sekolah dasar yang menekankan pengembangan karakter melalui pembiasaan positif dan refleksi diri. Film “Maaf” berhasil menampilkan bentuk konkret dari tanggung jawab tersebut melalui perilaku tokoh yang berani meminta maaf dan

memperbaiki kesalahan, sehingga siswa dapat meneladani tindakan tersebut dalam kehidupan nyata.

Nilai empati juga menjadi aspek penting yang ditonjolkan dalam film. Empati tercermin dari cara tokoh-tokoh lain memahami dan peduli terhadap perasaan orang lain. Misalnya, tokoh teman yang bersedia memaafkan dan memberikan kesempatan kepada tokoh utama untuk memperbaiki kesalahannya. Menurut Goleman (2000), empati adalah kemampuan untuk mengenali dan merasakan emosi orang lain sebagai dasar dari hubungan sosial yang harmonis. Nilai ini sangat penting dalam pendidikan dasar karena membantu siswa mengembangkan kepekaan sosial, menghargai perbedaan, dan mendorong perilaku prososial. Penelitian Putri dan Raharjo (2021) menunjukkan bahwa pengintegrasian nilai empati dalam media pembelajaran visual dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi sosial dan mengurangi perilaku egois di kelas. Dalam konteks ini, film “Maaf” berfungsi sebagai media reflektif yang mengajarkan siswa untuk memahami perasaan orang lain melalui contoh konkret dan situasi yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Sementara itu, nilai saling memaafkan menjadi inti pesan moral film dan puncak dari konflik cerita. Sikap memaafkan dalam film digambarkan bukan sebagai kelemahan, melainkan sebagai kekuatan moral yang melahirkan kedamaian dan memperbaiki hubungan antarindividu. Nilai ini sejalan dengan prinsip pendidikan karakter

nasional, khususnya aspek *religius dan integritas*, yang menekankan pentingnya mengembangkan sikap sabar, rendah hati, dan menghargai sesama. Dalam teori pendidikan nilai menurut Kohlberg (1981), tindakan memaafkan menunjukkan kematangan moral tingkat tinggi karena melibatkan kemampuan mengambil perspektif orang lain serta menilai tindakan berdasarkan prinsip keadilan dan kemanusiaan, bukan sekadar kepentingan pribadi.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan dari penelitian Rahayu (2020) yang menunjukkan bahwa media film pendek dapat berperan efektif dalam menanamkan nilai moral pada siswa sekolah dasar, karena film mampu menghadirkan *role model* yang dekat dengan pengalaman anak dan menumbuhkan keterlibatan emosional. Dalam hal ini, film “Maaf” bukan hanya menyampaikan pesan secara verbal, tetapi juga menghadirkan situasi yang mendorong refleksi moral secara alami melalui konflik dan penyelesaiannya.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, terdapat beberapa persamaan dan keunikan dari hasil penelitian ini. Persamaannya terletak pada efektivitas media film dalam menanamkan nilai-nilai karakter (Rahayu, 2020; Putri & Raharjo, 2021). Namun, penelitian ini memberikan kebaruan (*novelty*) dengan menyoroti bagaimana nilai-nilai tersebut tidak hanya disampaikan melalui dialog, tetapi juga melalui simbol visual dan ekspresi emosional tokoh, seperti gesture, warna adegan, dan musik latar yang memperkuat suasana emosional.

Dengan demikian, pemaknaan nilai dalam film tidak bersifat eksplisit, tetapi dihadirkan secara kontekstual dan estetis, sehingga lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mempertegas relevansi pendekatan pembelajaran berbasis nilai (*value-based learning*) yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kesatuan. Film “Maaf” memberikan pengalaman belajar yang utuh: siswa tidak hanya memahami nilai-nilai secara rasional, tetapi juga merasakan dan menghayati maknanya melalui pengalaman menonton. Hal ini mendukung pandangan Mulyasa (2018) bahwa pendidikan karakter yang efektif adalah pendidikan yang menggabungkan pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral.

Dengan demikian, film “Maaf” dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi ganda, sebagai sarana hiburan edukatif sekaligus sebagai instrumen pembentukan karakter siswa. Nilai tanggung jawab, empati, dan saling memaafkan yang dikandungnya selaras dengan visi pendidikan dasar yang berorientasi pada pembentukan manusia yang beriman, berakhlak mulia, dan memiliki kepedulian sosial tinggi. Oleh karena itu, film ini layak dijadikan sumber belajar alternatif dalam pembelajaran tematik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, serta tema-tema yang mengandung dimensi moral dan sosial, karena mampu

menghubungkan antara pengalaman emosional dan nilai-nilai karakter yang diharapkan berkembang pada diri siswa.

2. Tata cara pemanfaatan media youtube film pendek “maaf” sebagai sumber belajar siswa

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar dilakukan melalui proses integrasi yang sistematis dan terencana ke dalam dokumen perencanaan pembelajaran, seperti silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Proses integrasi ini tidak dilakukan secara spontan, tetapi melalui tahapan kolaboratif antar guru untuk menyesuaikan film dengan kebutuhan belajar siswa pada tiap jenjang kelas. Guru-guru berdiskusi untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik di kelas bawah dan kelas atas, kemudian memberikan umpan balik terhadap rancangan awal agar film benar-benar relevan dengan konteks pembelajaran yang dihadapi.

Pada tahap awal implementasi, film “Maaf” diintegrasikan ke dalam satu Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas bawah. Pemilihan ini didasarkan pada kesesuaian tema film dengan nilai-nilai moral dan spiritual yang menjadi fokus utama pembelajaran PAI. Sementara itu, pada kelas atas, film ini dimanfaatkan secara lebih luas dengan mencakup tiga KD lintas mata pelajaran, yaitu PAI, Bahasa Indonesia, dan PPKN. Hal ini mencerminkan adanya pendekatan lintas disiplin (interdisipliner) dalam

penggunaan media pembelajaran, yang memungkinkan film menjadi jembatan antara pembelajaran moral, bahasa, dan kewarganegaraan.

Proses integrasi tersebut sejalan dengan model perencanaan pembelajaran Tyler (1949) yang menekankan pentingnya keselarasan antara tujuan pembelajaran, pengalaman belajar, dan evaluasi. Artinya, film tidak hanya dijadikan bahan tambahan, tetapi diposisikan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai kompetensi tertentu. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Sulastri (2020) yang menegaskan bahwa integrasi media digital dalam RPP harus disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, serta kemampuan peserta didik pada setiap jenjang, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Dalam konteks ini, guru SD Muhammadiyah 1 Ngawi menunjukkan kemampuan profesional dalam melakukan adaptasi kurikulum berbasis media digital, sebuah praktik yang jarang dilakukan secara mendalam pada tingkat sekolah dasar.

Selain integrasi dalam silabus dan RPP, penelitian ini menemukan bahwa sekolah juga menyusun panduan aktivitas pendukung untuk memperkaya pengalaman belajar setelah menonton film. Aktivitas tersebut meliputi penulisan jurnal refleksi harian, pembuatan proyek kreatif berupa video mini, pengisian lembar observasi cerita, serta kartu pertanyaan diskusi untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa. Strategi ini mencerminkan penerapan pendekatan konstruktivisme Bruner (1966) yang menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan melalui

pengalaman dan refleksi. Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk menulis, berdiskusi, dan berkreasi, guru tidak hanya menanamkan nilai moral dari film, tetapi juga mendorong siswa membangun makna sendiri dari pengalaman belajar mereka.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Hidayati (2021) yang menyatakan bahwa aktivitas pendukung setelah penggunaan media berbasis film dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Melalui aktivitas reflektif seperti jurnal dan diskusi, siswa belajar mengekspresikan gagasan mereka, mengevaluasi tindakan tokoh dalam film, serta mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, panduan aktivitas pendukung bukan hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang memperluas pengalaman belajar, menjembatani antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selain aktivitas pendukung, aspek penilaian dan umpan balik juga menjadi bagian integral dalam pemanfaatan film ini. Guru menerapkan sistem asesmen yang holistik, mencakup tiga ranah pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap isi film dan pesan moralnya; ranah afektif digunakan untuk mengevaluasi perubahan sikap, empati, dan tanggung jawab yang muncul setelah menonton; sedangkan ranah psikomotorik diarahkan untuk mengamati keterampilan siswa dalam mengekspresikan ide secara kreatif, seperti melalui pembuatan video pendek atau permainan peran (role play).

Penerapan sistem penilaian ini mencerminkan implementasi prinsip Taksonomi Bloom revisi oleh Anderson & Krathwohl (2001), yang menekankan perlunya penilaian menyeluruh terhadap aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Guru tidak hanya fokus pada pemahaman teoretis, tetapi juga pada perubahan perilaku nyata siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis film. Selain itu, guru memberikan umpan balik (feedback) berupa komentar lisan, catatan tertulis, serta penghargaan simbolik bagi siswa yang menunjukkan kemajuan signifikan. Strategi ini sejalan dengan teori Feedback for Learning oleh Hattie & Timperley (2007) yang menyatakan bahwa umpan balik efektif harus mampu memperjelas tujuan belajar, mengidentifikasi kesalahan, serta memberikan arah perbaikan bagi siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini menunjukkan konsistensi sekaligus kebaruan (novelty). Dari sisi konsistensi, hasil penelitian mendukung Hidayati (2021) yang menegaskan pentingnya aktivitas pendukung untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Namun, kebaruan penelitian ini terletak pada konsep integrasi lintas mata pelajaran dan sistem penilaian berbasis film pendek yang komprehensif. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada satu mata pelajaran atau aspek kognitif semata, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa film dapat menjadi media penghubung antar disiplin ilmu, memperkuat karakter, sekaligus meningkatkan kompetensi komunikasi dan kreativitas siswa.

Dari perspektif teoretis, penelitian ini memperluas pemahaman tentang integrasi media digital dalam pembelajaran abad ke-21. Film pendek “Maaf” tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang terstruktur, terintegrasi dalam silabus, aktivitas reflektif, dan sistem asesmen. Dengan demikian, pemanfaatan film ini menjadi wujud nyata dari transformasi pendidikan yang menuntut sinergi antara teknologi, pedagogi, dan nilai karakter (TPACK Framework, Mishra & Koehler, 2006).

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa pemanfaatan film pendek “Maaf” merupakan praktik pembelajaran inovatif yang berbasis pada kolaborasi guru, diferensiasi jenjang kelas, aktivitas reflektif siswa, serta asesmen menyeluruh. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan pemahaman kognitif siswa terhadap pesan moral, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, film pendek berbasis YouTube seperti “Maaf” dapat dijadikan model pembelajaran digital yang relevan, kontekstual, dan berorientasi nilai bagi pendidikan dasar di era transformasi digital.

3. Kelebihan dan kekurangan media youtube film pendek “Maaf” sebagai sumber belajar siswa

Temuan penelitian menunjukkan bahwa film pendek “Maaf” yang ditayangkan melalui platform YouTube memiliki sejumlah kelebihan signifikan dalam konteks penggunaannya sebagai sumber belajar siswa

sekolah dasar. Kelebihan tersebut tidak hanya terletak pada aspek teknis penyajian, tetapi juga pada relevansi moral dan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kelebihan pertama adalah penyajian materi yang jelas, ringkas, dan bermuatan pesan moral yang kuat. Film “Maaf” dikemas dengan alur sederhana dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti konflik antar teman, kesalahan kecil, hingga proses meminta maaf. Struktur naratif ini memungkinkan siswa memahami pesan moral secara kontekstual dan emosional. Hal ini sejalan dengan pandangan Lickona (2013) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter yang efektif harus menggunakan media yang dekat dengan realitas anak agar nilai moral tidak bersifat abstrak, tetapi dapat dihayati melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, film ini mampu menumbuhkan pemahaman moral melalui identifikasi tokoh — siswa dapat meniru perilaku positif sekaligus belajar dari kesalahan yang digambarkan dalam film.

Kelebihan kedua adalah keterhubungan film dengan kurikulum pembelajaran. Film ini diintegrasikan melalui model pembelajaran Think, Pair, Share (TPS), di mana setelah menonton film, siswa diajak berpikir mandiri (think), berdiskusi berpasangan (pair), lalu berbagi pemahaman dengan teman sekelas (share). Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun makna sendiri sekaligus berlatih menyampaikan pendapat secara lisan. Hasil penelitian Utami

(2019) menunjukkan bahwa penerapan model TPS mampu meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman konsep karena siswa aktif terlibat dalam proses berpikir dan diskusi. Dalam konteks film “Maaf”, TPS tidak hanya mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama, tetapi juga menginternalisasi nilai moral yang terkandung di dalam film melalui proses refleksi kolektif.

Kelebihan ketiga terletak pada daya tarik film dari segi alur cerita dan visualnya. Film “Maaf” berhasil menghadirkan suasana emosional yang kuat melalui dialog yang realistis, pengaturan tempo cerita yang halus, serta penggunaan musik latar yang mendukung suasana adegan. Hal ini berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagaimana dijelaskan dalam teori motivasi belajar ARCS oleh Keller (2010), yang menekankan bahwa perhatian (attention) dan relevansi (relevance) adalah dua faktor utama dalam membangkitkan minat belajar. Ketika siswa merasa terhubung dengan cerita, mereka menjadi lebih fokus dan termotivasi untuk memahami makna yang tersirat di dalamnya. Dengan demikian, film “Maaf” tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai pemicu emosional yang mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar.

Kelebihan keempat adalah kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan. Platform YouTube memungkinkan film ini diakses kapan saja dan di mana saja, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Fasilitas teknologi seperti LCD, proyektor, serta jaringan internet di sekolah turut mendukung efektivitas penggunaannya. Kondisi ini sejalan dengan temuan Setiawan (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video digital memberikan peluang besar bagi terciptanya pembelajaran yang fleksibel, mandiri, dan kontekstual. Dengan demikian, YouTube tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga platform edukatif yang mendukung pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran diferensiasi.

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah kelemahan yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan film “Maaf” sebagai media pembelajaran. Kelemahan pertama terletak pada keterbatasan representasi informasi dan pengalaman sosial yang disajikan dalam film. Proses produksi yang melibatkan hanya sebagian kecil warga sekolah menyebabkan narasi film belum sepenuhnya menggambarkan dinamika kehidupan siswa secara luas. Padahal, menurut Vygotsky (1978), proses pembelajaran sosial sangat bergantung pada interaksi antarsubjek dan pertukaran pengalaman dalam zone of proximal development (ZPD). Dengan demikian, kurangnya keterlibatan siswa yang lebih beragam dapat mengurangi potensi film untuk menjadi cerminan autentik kehidupan sosial peserta didik.

Kelemahan kedua adalah kualitas akting pemain yang belum matang, yang berdampak pada efektivitas penyampaian pesan moral.

Beberapa adegan tampak kaku dan kurang ekspresif, sehingga emosi yang seharusnya muncul tidak tersampaikan secara optimal kepada penonton. Hal ini didukung oleh penelitian Hidayat (2020) yang menyatakan bahwa performa aktor dalam media pembelajaran berpengaruh langsung terhadap daya tangkap siswa terhadap pesan yang disampaikan. Akting yang kurang natural dapat menurunkan tingkat keterlibatan emosional siswa, yang pada akhirnya mengurangi efektivitas film sebagai sarana pembelajaran karakter.

Kelemahan ketiga adalah durasi film yang relatif panjang, yaitu sekitar 20 menit per episode dengan tiga episode yang saling berkelanjutan. Durasi tersebut cenderung melebihi rentang konsentrasi rata-rata anak sekolah dasar yang umumnya hanya sekitar 10–15 menit per sesi kegiatan (Anderson, 2010). Akibatnya, pada bagian akhir film, sebagian siswa menunjukkan tanda-tanda kehilangan fokus dan menurunnya atensi. Fenomena ini menunjukkan pentingnya penyesuaian durasi media dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa, agar pesan moral yang ingin disampaikan tetap efektif dan mudah dicerna.

Kelemahan keempat adalah kurangnya interaksi antar siswa selama pemutaran film, karena kegiatan menonton cenderung pasif dan didominasi oleh persepsi individu. Padahal, menurut teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), proses belajar yang bermakna terjadi ketika siswa berinteraksi, berdiskusi, dan saling membangun

pemahaman. Dengan demikian, pembelajaran berbasis film sebaiknya dilengkapi dengan aktivitas kolaboratif seperti diskusi kelompok, bermain peran, atau kegiatan reflektif agar potensi belajar sosial tetap terfasilitasi.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini menunjukkan konsistensi sekaligus kebaruan (*novelty*). Konsistensinya tampak pada kesesuaian dengan studi Utami (2019) dan Setiawan (2021) yang menegaskan efektivitas media digital dalam meningkatkan interaksi dan fleksibilitas pembelajaran. Namun, kebaruan penelitian ini terletak pada analisis mendalam terhadap aspek produksi film, seperti kualitas akting, representasi sosial, dan durasi film — aspek yang jarang dibahas dalam penelitian pendidikan sebelumnya. Hal ini memperlihatkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh konten dan platform digitalnya, tetapi juga oleh kualitas artistik dan produksi yang membentuk pengalaman belajar siswa secara emosional dan kognitif.

Dari perspektif pedagogis, hasil penelitian ini memberikan refleksi kritis bahwa keberhasilan media pembelajaran film tidak hanya bergantung pada pesan moral yang dikandungnya, tetapi juga pada desain pembelajaran, kualitas produksi, dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu melakukan seleksi dan adaptasi sebelum menggunakan film sebagai sumber belajar, seperti dengan memotong bagian film menjadi segmen-segmen pendek sesuai kebutuhan kelas,

atau menambahkan aktivitas interaktif setelah menonton untuk memperkuat pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa film pendek “Maaf” memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karakter di sekolah dasar, terutama karena nilai moralnya yang kuat, keterkaitannya dengan kurikulum, dan kemudahan aksesnya melalui YouTube. Namun, keberhasilan pemanfaatannya tetap memerlukan strategi pedagogis yang tepat agar kelemahan seperti durasi panjang, akting kurang ekspresif, dan minimnya interaksi siswa dapat diatasi. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya literatur tentang penggunaan film digital berbasis YouTube dalam pendidikan dasar, serta menegaskan pentingnya sinergi antara kualitas konten, desain pembelajaran, dan karakteristik peserta didik dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna.

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Analisis Media YouTube Film Pendek ‘Maaf’ sebagai Sumber Belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi”, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pembuatan film pendek “*Maaf*” dilatarbelakangi oleh kebutuhan sekolah untuk menghadirkan media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan teknologi digital. Film ini diproduksi oleh SD Muhammadiyah 1 Ngawi melalui kanal YouTube *Muhasa TV* sebagai bentuk inovasi pembelajaran berbasis karakter. Asumsi yang mendasari pembuatan film ini adalah bahwa media audio-visual memiliki kekuatan lebih besar dalam menanamkan nilai moral dibandingkan penyampaian verbal semata. Film “*Maaf*” dikembangkan dengan tujuan menanamkan nilai-nilai karakter seperti empati, kejujuran, dan saling memaafkan yang sesuai dengan dunia anak-anak sekolah dasar.
2. Film “*Maaf*” dimanfaatkan oleh guru sebagai media pendukung pembelajaran tematik, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bahasa Indonesia, dan PPKn. Pemanfaatannya dilakukan dengan menayangkan film melalui LCD di kelas, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan refleksi, diskusi nilai moral, serta penugasan kreatif berupa menulis pesan moral atau membuat naskah pendek serupa. Guru juga

mengintegrasikan film ini ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengaitkan isi film pada Kompetensi Dasar (KD) yang relevan. Asumsi yang muncul dari temuan ini adalah bahwa pemanfaatan media digital berbasis film, bila dipadukan dengan strategi pembelajaran reflektif dan kontekstual, mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter.

3. Film “*Maaf*” memiliki sejumlah kelebihan, antara lain penyajian pesan moral yang jelas dan ringkas, relevansi tema dengan kehidupan nyata siswa, serta kemasan visual-audio yang menarik dan mudah diakses melalui YouTube. Film ini juga mampu menumbuhkan empati dan rasa tanggung jawab siswa karena mereka dapat melihat langsung contoh perilaku positif melalui tokoh dalam cerita. Namun, film ini juga memiliki beberapa kekurangan seperti durasi yang relatif panjang, kualitas akting siswa yang belum maksimal, serta masih terbatasnya ruang interaksi selama proses pemutaran film. Meski demikian, kekurangan tersebut tidak mengurangi nilai edukatif film, dan dapat diatasi dengan kreativitas guru dalam mengatur waktu tayang dan menyusun aktivitas lanjutan setelah menonton.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi guru**

Guru diharapkan lebih kreatif dalam memanfaatkan media digital seperti YouTube, dengan memilih atau bahkan memproduksi film pendek yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Guru juga perlu menyeimbangkan aspek visual dan audio agar pesan lebih mudah dipahami siswa.

2. Bagi sekolah

Sekolah perlu mendukung penyediaan sarana prasarana yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat LCD, serta ruang kelas yang mendukung pembelajaran berbasis media digital. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan pembuatan film edukatif untuk meningkatkan kualitas akting maupun teknis produksi.

3. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan film pembelajaran tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana refleksi moral, diskusi, dan pengembangan kreativitas melalui aktivitas pendukung yang diberikan guru.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi pemanfaatan media digital berbasis film dengan cakupan mata pelajaran yang lebih luas, durasi yang lebih variatif, serta melibatkan partisipasi

siswa yang lebih aktif dalam proses produksi sehingga kualitas dan keterlibatan pembelajaran dapat lebih optimal

DAFTAR PUSTAKA

- 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 Tawangsari. *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.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2026/Un.03.1/TL.00.1/05/2024 22 Mei 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SD Muhammadiyah 1 Ngawi
di
Ngawi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi
NIM	: 200103110081
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	: Analisis Media Youtube Film Pendek "Maaf" Sebagai Sumber Belajar di SD Muhammadiyah 1 Ngawi
Lama Penelitian	: Juni 2024 sampai dengan Agustus 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 1.2 Dokumentasi Penelitian



RIWAYAT HIDUP



Nama : Ekashinta Agustina Yusmaniar Suwardi
NIM : 200103110081
Tempat, Tanggal Lahir : Ngawi, 14 Agustus 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2020
Alamat : RT. 1 RW. 3 Dsn. Cangakan 2 Ds. Cangakan
Kec. Kasreman Kab. Ngawi Prov. Jawa Timur
No. Hp : 085603476364/ 08567667892
E-mail : [ekashinta36@gmail.com/](mailto:ekashinta36@gmail.com)
hanakomiori@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. TK Dharma Wanita Cangakan, Ngawi
2. SDN Cangakan 1, Ngawi
3. SMPN 1 Kasreman, Ngawi
4. SMKN 1 Ngawi
5.S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang