

Media Belajar Ekonomi Berbasis Cuplikan Film sebagai Media Pembelajaran Inovatif dan Holistik

Rochman Hadi Mustofa¹, Sabar Narimo², Noor Syahidah Mutiara Dzikra³, Ni'matul Istiqomah⁴,
Ady Ferdian Noor⁵, Muhammad Niam⁶, Muhammad Zulfi Ifani⁷

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

⁴Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palangka Raya, Indonesia

⁶Fakultas Ilmu Formal dan Ilmu Terapan, Universitas Muhammadiyah Madiun, Indonesia

⁷Fakultas Kesehatan dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Klaten, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Submit: 23 Oktober 2023

Revisi: 15 November 2023

Diterima: 19 November 2023

Publikasi: 21 November 2023

Periode Terbit: Desember 2023

Kata Kunci:

media belajar,
pembelajaran ekonomi,
pembelajaran holistik,
pembelajaran inovatif

Correspondent Author:

Rochman Hadi Mustofa

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta,
Indonesia

Email: rhm342@ums.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran ekonomi sering kali didominasi oleh ceramah karena materinya yang padat. Namun, penggunaan cuplikan film sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi dapat menjadi langkah inovatif yang menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih holistik. Cuplikan film dapat memberikan koneksi antara materi dengan contoh-contoh kehidupan nyata yang jarang dijumpai siswa sehari-hari. Meski demikian, pendekatan ini membutuhkan kreativitas dari guru untuk memastikan koneksi tersebut berjalan sesuai harapan. Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan kepada guru-guru di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara dengan tujuan memperkenalkan potensi metode pembelajaran inovatif ini. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan respon positif dari guru, namun ada kendala yang disampaikan oleh guru, yaitu perlunya pemahaman lebih mendalam tentang film apa yang sesuai dengan konteks materi, serta keterampilan dalam mengelola kelas agar tetap kondusif.

Pendahuluan

Proses transfer pengetahuan dari guru ke siswa adalah proses yang kompleks yang sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran itu sendiri. Guru sering menggunakan berbagai media untuk memfasilitasi penyampaian materi, praktik yang telah terbukti meningkatkan pengalaman belajar (Marpanaji et al., 2018; Shalikhah, 2017). Penggunaan media pembelajaran memberikan guru kesempatan untuk lebih kreatif dalam mengajar, menambah

warna dalam proses belajar mengajar, dan mencegah siswa merasa bosan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, menciptakan kesan positif, dan meningkatkan citra positif guru serta mendorong siswa untuk aktif, yang dapat berujung pada pengembangan kecerdasan majemuk (Thambu et al., 2021). Media yang digunakan harus sesuai dengan sifat materi pelajaran dan tidak boleh terasa dipaksakan. Untuk materi yang bersifat teoritis, lebih baik

menggunakan video atau contoh langsung. Untuk materi yang bersifat praktis, lebih baik menggunakan media yang melibatkan teknis dan praktik langsung.

Materi ekonomi dasar yang diajarkan di sekolah sangat penting, terutama bagi siswa yang tertarik dan berencana melanjutkan studi di bidang ekonomi, akuntansi, dan manajemen. Mata pelajaran ekonomi merupakan dasar bagi bidang ilmu terapan dan tingkat lanjut sehingga sangat penting untuk memperkuat pemahaman siswa (Fauzi et al., 2019; Santosa, 2008). Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan sebaik mungkin untuk menyampaikan materi kepada siswa, terutama karena siswa yang belajar materi ekonomi umumnya berusia antara 12-15 tahun atau disebut sebagai Generasi Y (Dayanti et al., 2023). Siswa Generasi Y cenderung lebih cepat menguasai teknologi dan lebih tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan multimedia. Oleh karena itu, banyak guru menggunakan berbagai platform yang disukai oleh anak muda seperti podcast (Susilowati et al., 2020) dan platform video seperti YouTube dalam pembelajaran (Puspita et al., 2021). Penelitian dan literatur sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan klip film merupakan salah satu cara kreatif dalam pembelajaran (Berk, 2009; Carrasco-Gallego, 2017; Dalton & Logan, 2020; Diaz Vidal et al., 2020; Podemska-Mikluch et al., 2015). Film dianggap sebagai salah satu bentuk hiburan dan juga memiliki nilai edukatif jika dikelola dengan baik oleh guru. Daya tarik siswa terhadap materi juga cenderung meningkat ketika guru menggunakan film dalam proses pembelajaran (Blasco et al., 2015). Namun, penggunaan film juga memerlukan kreativitas dari guru dalam memilih film yang sesuai dengan konteks materi, dan kemampuan guru dalam mengelola kelas agar tetap kondusif.

Pendidikan holistik adalah pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan manusia secara utuh dengan mengintegrasikan aspek intelektual, emosional, sosial, fisik, dan spiritual dalam pembelajaran (Achmad, 2020; Mahmoudi et al., 2012). Jenis pembelajaran ini mengakui bahwa individu bukan hanya penerima informasi yang pasif tetapi agen aktif yang dapat membangun makna dan pengetahuan dari pengalaman mereka (Negara et al., 2023). Dalam pembelajaran holistik, fokusnya tidak hanya pada apa yang dipelajari tetapi juga pada bagaimana hal itu dipelajari dan bagaimana hal itu dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata (Hibatullah et al., 2023).

Pembelajaran holistik penting karena memungkinkan individu untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan kompetensi yang diperlukan untuk sukses di dunia yang kompleks dan cepat berubah saat ini. Menurut (Dede, 2009), pembelajaran holistik mempromosikan kreativitas, pemikiran kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, pembelajaran mandiri, dan ketahanan. Keterampilan ini sangat dihargai oleh pemberi kerja dan sangat penting untuk pembelajaran seumur hidup dan pertumbuhan pribadi.

Selain itu, pembelajaran holistik dapat membantu individu mengembangkan rasa kesejahteraan dan koneksi dengan dunia di sekitar mereka (Pradana et al., 2022). seperti yang dinyatakan oleh Palmer (2017), pembelajaran holistik bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan dan keterampilan tetapi juga tentang mengembangkan rasa tujuan dan makna dalam hidup. Hal ini dapat dicapai dengan mengintegrasikan dimensi pembelajaran intelektual, emosional, sosial, fisik, dan spiritual dan dengan menumbuhkan rasa kebersamaan dan hubungan dengan orang lain (Achmad, 2020).

Salah satu cara untuk memperkaya pengalaman siswa dalam pembelajaran holistik adalah dengan menggunakan klip film. Penggunaan klip film dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan motivasi siswa, dan membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran (Pravitasari & Yulianto, 2017). Hal ini mirip dengan apa yang dilakukan oleh Yustika (2018) dalam menayangkan video animasi untuk pembelajaran biologi maupun kombinasi antara video dengan problem-based learning (S. S. Dewi et al., 2022).

Penggunaan klip film dalam pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik bagi siswa karena film dapat memberikan koneksi antara materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata yang tidak atau jarang dijumpai sehari-hari oleh siswa (Pravitasari & Yulianto, 2017; Wulandari et al., 2022). Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Blasco et al. (2015) yang menunjukkan bahwa penggunaan film dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang diajarkan.

Dalam pembelajaran ekonomi, penggunaan klip film juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ekonomi secara holistik (L. P. Dewi & Rahmawati, 2022). Penggunaan film dalam pembelajaran ekonomi dapat membantu siswa memahami hubungan antara konsep-konsep ekonomi dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Munir et al., 2023; Podemska-Mikluch et al., 2015).

Dengan demikian, penggunaan klip film dalam pembelajaran ekonomi dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik bagi siswa. Selain itu, guru juga perlu

memperhatikan kreativitas dalam penggunaan klip film agar dapat terintegrasi dengan baik dalam pembelajaran holistik (Slameto, 2019; Wulandari et al., 2022). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Blasco et al. (2015) yang menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam penggunaan film sangat berpengaruh terhadap daya tarik siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kesimpulannya, pembelajaran holistik adalah pendekatan penting untuk pendidikan yang mengakui keterkaitan berbagai aspek pembelajaran dan mempromosikan pengembangan berbagai keterampilan dan kompetensi yang penting untuk sukses di dunia saat ini. Dengan mengintegrasikan berbagai dimensi pembelajaran dan memupuk rasa komunitas dan hubungan dengan orang lain, pembelajaran holistik juga dapat membantu individu untuk mengembangkan rasa tujuan dan makna dalam hidup (Achmad, 2020).

Metode Pelaksanaan

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan sebuah inisiatif yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Mengingat kondisi pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung, PKM ini dilaksanakan secara daring pada tanggal 14 Agustus 2021. Peserta yang hadir dalam acara ini adalah guru dan kepala sekolah dari sekolah tersebut, yang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ini. Sebelum pelaksanaan PKM, tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa melakukan persiapan yang matang. Persiapan ini melibatkan berbagai aspek, termasuk penentuan materi dan metode penyampaian, untuk memastikan bahwa kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

Tim PKM mengambil langkah awal dengan mengkompilasi cuplikan film yang memiliki keterkaitan dengan materi yang akan

disampaikan. Materi yang dipilih berasal dari mata pelajaran ekonomi, yang merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah. Pemilihan materi ini didasarkan pada susunan materi esensial di pelajaran ekonomi, yang telah ditentukan oleh kurikulum (Munir et al., 2023). Kompilasi film yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi telah dirinci lebih lanjut pada artikel yang telah diterbitkan oleh Mustofa et al. (2022). Artikel ini memberikan penjelasan mendalam tentang bagaimana film dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran ekonomi (Wulandari et al., 2022).

Setelah persiapan selesai, tahap pelaksanaan pengabdian dilakukan. Dalam tahap ini, tim PKM menampilkan beberapa cuplikan video dan materi ekonomi yang berkaitan, seperti yang dijelaskan oleh Iswari et al. (2019). Tim PKM juga menjelaskan bahwa tidak semua materi dapat direlevansikan dengan cuplikan film. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam mendeskripsikan apa makna dari ilustrasi cuplikan film tersebut. Guru memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep ekonomi yang rumit melalui ilustrasi dan contoh yang disajikan dalam film (Munir et al., 2023).

Setelah sesi penyampaian materi, guru dan kepala sekolah diberikan kesempatan untuk memberikan feedback kepada tim PKM. Feedback ini sangat penting untuk evaluasi dan perbaikan metode pengajaran di masa mendatang (Bal et al., 2022). Guru dan kepala sekolah memiliki perspektif yang unik tentang bagaimana materi disampaikan dan bagaimana siswa merespons metode pengajaran tersebut (Gumartifa et al., 2023). Oleh karena itu, feedback mereka sangat berharga dalam membantu tim PkM memahami bagaimana mereka dapat meningkatkan metode pengajaran mereka di masa mendatang (Bal et al., 2022).

Detail feedback yang diberikan oleh guru dan kepala sekolah akan disampaikan pada bagian hasil dan pembahasan berikut, yang akan memberikan wawasan lebih lanjut tentang efektivitas metode pengajaran yang digunakan dalam PkM ini (Gumartifa et al., 2023; Ulfa & Saifuddin, 2018).

Hasil Pelaksanaan dan Pembahasan

Berdasarkan umpan balik yang diterima dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, ada beberapa poin penting yang perlu dicatat. Salah satunya adalah komentar dari Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, yang menekankan bahwa pembelajaran dengan menggunakan cuplikan film belum pernah digunakan di sekolahnya. Menurutnya, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh guru agar dapat mengintegrasikan metode ini secara optimal dalam proses pembelajaran (Intaniasari et al., 2022).

“Saya merasa film adalah hal yang disukai oleh siswa, tidak hanya guru saja ya, tetapi guru perlu memiliki pengetahuan yang mendalam baik dalam materinya maupun dari pengetahuan filmnya. Selain itu kan pembelajaran ini membutuhkan perangkat elektronik, jadi ada keterbatasan jika sekolah di pedalaman mau memakai model mengajar dengan cuplikan film”

Kepala sekolah berpendapat bahwa film adalah media yang disukai oleh siswa, dan bukan hanya guru saja yang perlu memahaminya. Namun, guru juga perlu memiliki pengetahuan yang mendalam baik dalam materi yang diajarkan maupun dalam pengetahuan filmnya (Andriani, 2020). Selain itu, metode pembelajaran ini membutuhkan perangkat elektronik, sehingga ada keterbatasan jika sekolah di daerah pedalaman ingin menggunakan model pengajaran dengan cuplikan film (Sutabri et al., 2021).

Umpan balik ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan guru menjadi faktor penentu apakah metode pembelajaran dengan cuplikan film akan diadopsi oleh guru atau tidak (Astuti & Fathoni, 2019). Artinya, jika seorang guru memiliki pemahaman materi yang memadai namun tidak memiliki referensi film yang cukup, hal ini bisa berdampak pada ketidaksesuaian film yang digunakan, atau bahkan guru mungkin tidak tertarik untuk mencoba metode ini (Intaniasari et al., 2022). Sebaliknya, jika seorang guru memiliki pengetahuan film yang luas dan mampu menguasai materi dengan baik, ia akan lebih mudah mengadopsi metode ini (Astuti & Fathoni, 2019).

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam implementasi metode pengajaran yang inovatif (Grossman et al., 2009). Selain itu, temuan ini juga mendukung gagasan bahwa guru tidak hanya perlu memiliki keahlian dalam materi, tetapi juga perlu mahir dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006).

Namun, penting juga untuk dicatat bahwa penggunaan klip film dalam proses pembelajaran memiliki keterbatasan, terutama di sekolah yang berlokasi di daerah terpencil di mana akses ke perangkat elektronik mungkin terbatas (Iswari et al., 2021). Temuan ini menekankan perlunya mempertimbangkan ketersediaan sumber daya sebelum menerapkan metode pengajaran yang inovatif (Sutabri et al., 2021).

Secara keseluruhan, umpan balik dari kepala sekolah SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara menunjukkan pentingnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam keberhasilan adopsi klip film dalam proses pembelajaran (Astuti & Fathoni, 2019). Namun, ketersediaan

sumber daya juga perlu dipertimbangkan saat menerapkan metode pengajaran yang inovatif.

Aspek lain yang menjadi masukan adalah keberadaan perangkat elektronik pendukung media yang perlu disiapkan seperti LCD Proyektor, laptop/tablet yang bisa dihubungkan dengan proyektor, dan listrik. Tidak dipungkiri bahwa perangkat elektronik pendukung tersebut akan menjadi hal esensial yang harus ada jika ingin mengadopsi pembelajaran inovatif berbasis cuplikan film (Sutabri et al., 2021).

Poin ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan pentingnya fasilitas teknologi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media digital dan video (Hsin & Cigas, 2013). Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi siswa dan hasil belajar (Fatahillah et al., 2020).

Namun, ketersediaan perangkat elektronik pendukung media masih menjadi kendala di beberapa sekolah, terutama di daerah terpencil yang mungkin kurang memiliki akses ke teknologi modern (Islam & Habib, 2021). Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki fasilitas teknologi dan meningkatkan aksesibilitas teknologi di daerah-daerah terpencil untuk memfasilitasi adopsi pembelajaran inovatif berbasis klip film (Fatahillah et al., 2020).

Secara keseluruhan, pentingnya perangkat elektronik seperti LCD Proyektor dan laptop/tablet yang dapat dihubungkan dengan proyektor, serta ketersediaan listrik, tidak dapat diabaikan dalam implementasi pembelajaran inovatif berbasis klip film. Fasilitas teknologi ini memainkan peran kunci dalam memfasilitasi penggunaan media visual seperti klip film dalam proses belajar mengajar. Namun, kenyataannya adalah bahwa tidak semua sekolah, terutama di daerah terpencil, memiliki

akses ke fasilitas teknologi ini (Islam & Habib, 2021). Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan aksesibilitas teknologi di daerah-daerah tersebut untuk mendukung adopsi metode pembelajaran inovatif ini (Fatahillah et al., 2020).

Seorang guru ekonomi memberikan umpan balik yang sangat positif tentang penggunaan cuplikan film dalam pembelajaran. Menurutnya, penggunaan media visual seperti ini dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dia menunjukkan bahwa presentasi powerpoint yang biasa digunakan oleh guru sering kali membuat siswa menjadi pasif dan kurang tertarik dalam pembelajaran (Hermita et al., 2021). Sebaliknya, penggunaan cuplikan film dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Schmaltz & Enström (2014).

Namun, adopsi metode pembelajaran ini juga memiliki tantangan tersendiri. Seperti yang disampaikan oleh Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, penggunaan cuplikan film memerlukan perangkat seperti LCD Proyektor, laptop/tablet yang dapat dihubungkan dengan proyektor, dan koneksi listrik yang memadai (Islam & Habib, 2021). Oleh karena itu, ketersediaan perangkat tersebut perlu dipertimbangkan sebelum mengadopsi metode pembelajaran ini (Fatahillah et al., 2020).

Dari umpan balik yang diberikan oleh peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, dapat disimpulkan bahwa adopsi metode pembelajaran dengan cuplikan film memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Namun, untuk dapat mengintegrasikan cuplikan film dalam proses belajar secara optimal, guru perlu memiliki pengetahuan yang mendalam

mengenai materi pelajaran dan film (Hermita et al., 2021). Selain itu, ketersediaan perangkat elektronik pendukung juga perlu dipertimbangkan sebelum mengadopsi metode pembelajaran ini (Islam & Habib, 2021). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mempersiapkan diri dengan baik sebelum mengadopsi metode pembelajaran ini (Fatahillah et al., 2020).

1. Paradigma Guru dalam Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran dengan menggunakan powerpoint telah menjadi metode yang sangat umum dan sering dilakukan oleh guru-guru di Indonesia. Namun, metode ini sering kali terasa monoton dan membosankan bagi murid-murid. Oleh karena itu, guru perlu mengubah paradigma bahwa pembelajaran inovatif tidak selalu berarti menggunakan powerpoint. Ada banyak metode pembelajaran lain yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Misalnya, guru dapat menggunakan permainan edukatif, role playing, team games tournament, dan discovery learning (Thambu et al., 2021).

Sebagai fasilitator pembelajaran, guru perlu menerapkan pendekatan pembelajaran aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan berkomunikasi (Pratiwi et al., 2020). Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat digunakan adalah pendekatan scientific inquiry. Metode ini mengharuskan siswa untuk melakukan observasi, merumuskan masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan data, melakukan analisis, dan menarik kesimpulan (Thambu et al., 2021). Dalam penerapannya, guru dapat memanfaatkan cuplikan film untuk memberikan contoh atau

memperjelas konsep-konsep tertentu (Hakim et al., 2023).

Pembelajaran dengan menggunakan video sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena video memberikan pengalaman visual yang berbeda dari bahan bacaan atau presentasi (Hakim et al., 2023). Selain itu, dalam penelitian lain oleh Mischel (2018), ditemukan bahwa pembelajaran berbasis video sangat membantu dalam membangun pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang rumit dan abstrak.

Namun, perlu dicatat bahwa penggunaan cuplikan film dalam pembelajaran juga harus dilakukan secara bijak dan tepat sasaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Rustaman (2020), guru perlu memilih cuplikan film yang relevan dengan materi pembelajaran dan dapat menarik minat siswa. Selain itu, guru juga perlu memandu siswa dalam melihat dan memahami isi dari cuplikan film tersebut agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Guru juga harus memastikan bahwa cuplikan film tersebut sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa, serta tidak mengandung konten yang tidak pantas atau menyesatkan. Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif, dan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik (Hakim et al., 2023).

2. Persiapan

Pembelajaran yang berpihak pada murid menjadi sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif (Amri & Ekaningsih, 2018). Ini adalah pendekatan yang mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik individu siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Dalam hal ini, guru perlu memahami karakteristik siswa, seperti gaya

belajar mereka, minat mereka, dan tingkat pemahaman mereka. Dengan pemahaman ini, guru dapat memilih metode pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik tersebut. Misalnya, jika seorang siswa lebih suka belajar secara visual, guru dapat menggunakan diagram atau gambar untuk menjelaskan konsep. Atau, jika seorang siswa lebih suka belajar melalui diskusi, guru dapat mengatur diskusi kelas atau kelompok kecil.

Cuplikan film adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Zulkarnain et al., 2022). Film dapat menangkap perhatian siswa dan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, cuplikan film dapat memperjelas konsep yang abstrak dan membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Dalam hal ini, guru perlu memperhatikan konten film yang dipilih. Film harus relevan dengan materi yang diajarkan dan harus mendukung tujuan pembelajaran. Misalnya, jika siswa sedang belajar tentang Perang Dunia II, guru dapat menunjukkan cuplikan dari film yang menggambarkan peristiwa tersebut.

Kedepannya, definisi inovatif juga perlu memandang ketersediaan teknologi pembelajaran yang baru. Inovasi dalam pendidikan tidak hanya berorientasi pada perangkat fisik atau hardware, tetapi juga pada software. Teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif bagi siswa (Prayogi, 2020). Misalnya, AR dapat digunakan untuk menampilkan objek 3D dalam lingkungan nyata siswa, sementara VR dapat memindahkan siswa ke lingkungan virtual yang sepenuhnya imersif. Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Nurcahyo (2021) dan Sari (2023) telah mulai memfokuskan pada pemanfaatan AR dan

VR dalam pembelajaran. Teknologi ini dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dan abstrak dengan cara yang lebih konkret dan interaktif. Misalnya, siswa dapat menggunakan VR untuk menjelajahi sistem tata surya atau AR untuk mempelajari struktur molekul.

Simpulan

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil untuk pembelajaran dengan cuplikan film di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara adalah bahwa film dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Namun, penggunaan film dalam pembelajaran memerlukan persiapan yang matang, termasuk pemilihan film yang relevan dan sesuai dengan materi pelajaran, penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, serta pengembangan kegiatan dan diskusi yang terstruktur untuk memfasilitasi pemahaman siswa.

Penting juga untuk mempertimbangkan aspek-aspek kultural dan sosial dalam penggunaan film sebagai alat pembelajaran, termasuk konteks lokal, perbedaan budaya, dan nilai-nilai yang disampaikan dalam film tersebut.

Berikut adalah beberapa implikasi dari kesimpulan tersebut:

1. Guru dapat mempertimbangkan penggunaan film sebagai salah satu alat pembelajaran yang efektif. Namun, penggunaan film harus diintegrasikan dengan metode pembelajaran lain dan direncanakan dengan matang.
2. Guru harus memilih film yang sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini akan membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan

meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran.

3. Guru harus mempertimbangkan aspek-aspek kultural dan sosial yang terkait dengan film yang akan digunakan. Hal ini akan membantu siswa memahami konteks dan nilai-nilai yang terkandung dalam film tersebut.
4. Penggunaan film dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengolah informasi dan membuat kesimpulan.
5. Penting bagi guru untuk mengembangkan kegiatan dan diskusi yang terstruktur untuk memfasilitasi pemahaman siswa dan meningkatkan interaksi antar siswa.

Dengan memperhatikan implikasi-implikasi tersebut, penggunaan film dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dan dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Daftar Pustaka

- Achmad, A. K. (2020). REAKTUALISASI PENDIDIKAN AL ISLAM DAN KEMUHAMMADIYAHAN (AIK) SEBAGAI PENGUAT PENDIDIKAN KARAKTER. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(2), 167–178.
- Amri, F., & Ekaningsih, N. (2018). ENHANCING STUDENTS' COGNITIVE ABILITIES THROUGH STUDENTS-CENTERED LEARNING (SCL). *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 2(2), 141–146.
- Andriani, R. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Berita di SMP Negeri 2 Sawit Boyolali. *Manajemen Pendidikan*, 14(2).
- Astuti, T. D., & Fathoni, A. (2019). Dukungan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran, Kelengkapan Fasilitas dan Kedisiplinan

- Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mts Negeri Bekonang. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 130–138.
- Bal, A. P., Yilmaz, R., & Atas, V. (2022). Development of self-efficacy scale of differentiated instruction for teachers. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 7(2), 93–104.
- Berk, R. A. (2009). *Multimedia Teaching with Video Clips : TV , Movies , YouTube , and mtvU in the College Classroom*. 5, 1–21.
- Blasco, P. G., Moreto, G., Blasco, M. G., Levites, M. R., & Janaudis, M. A. (2015). Education through Movies: Improving teaching skills and fostering reflection among students and teachers. *Journal for Learning through the Arts: A Research Journal on Arts Integration in Schools and Communities*, 11(1). <https://doi.org/10.21977/d911122357>
- Carrasco-Gallego, J. A. (2017). Introducing economics to millennials. *International Review of Economics Education*, 26(July), 19–29. <https://doi.org/10.1016/j.iree.2017.08.002>
- Dalton, J. T., & Logan, A. J. (2020). Using the movie Joy to teach innovation and entrepreneurship Using the movie Joy to teach innovation and entrepreneurship. *The Journal of Economic Education*, 51(3–4), 1–10. <https://doi.org/10.1080/00220485.2020.1804507>
- Dede, C. (2009). *Comparing Frameworks for " 21 st Century Skills "*. 1–16.
- Dewi, L. P., & Rahmawati, N. D. (2022). Ethnic-Math Hots Pada Kue Kering Homemade Iedul Fitri 1443 Hijriah. *Cartesian: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 85–90.
- Dewi, S. S., Chasanatun, F., & Pradana, L. N. (2022). Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Pembelajaran Dapat Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 979–984.
- Diaz Vidal, D., Mungenast, K., & Diaz Vidal, J. (2020). Economics through film: Thinking like an economist. *International Review of Economics Education*, 35, 100186. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.iree.2020.100186>
- Fatahillah, A., Puspitasari, I. D., & Hussen, S. (2020). The development of Schoology web-based learning media with GeoGebra to improve the ICT literacy on quadratic functions. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 5(3), 304–316.
- Fauzi, I. M., Setiawan, B., & Efani, A. (2019). Value chain analysis at tuna processed agroindustry in Pacitan, East Java. *Agricultural Socio-Economics Journal*, 19(1), 33–46.
- Grossman, P., Hammerness, K., & McDonald, M. (2009). Redefining teaching, re-imagining teacher education. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 15(2), 273–289. <https://doi.org/10.1080/13540600902875340>
- Gumartifa, A., Syahri, I., Siroj, R. A., Nurrahmi, M., & Yusof, N. (2023). Perception of Teachers Regarding Problem-Based Learning and Traditional Method in the Classroom Learning Innovation Process. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 5(2), 151–166.
- Hakim, A. R., Widayati, A., Wibawa, E. A., & Septiana, Y. (2023). THE EFFECTIVENESS OF DIGITAL LITERATURE-BASED LEARNING VIDEO ON IMPROVING STUDENT'S DIGITAL LITERATURE SKILL. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 33(1), 29–42.
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021).

- Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1–20.
- Hsin, W.-J., & Cigas, J. (2013). Short Videos Improve Student Learning in Online Education. *J. Comput. Sci. Coll.*, 28(5), 253–259.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Islam, M. T., & Habib, T. I. (2021). Barriers of adopting online learning among the university students in Bangladesh during Covid-19. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 71–91.
- Iswari, D. A., Arkeman, Y., & Muslich, M. (2019). Analisis Dan Desain Rantai Pasok Kakao Berbasis Blockchain. *JURNAL AGRI-TEK: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Eksakta*, 20(2), 41–47.
- Iswari, D. A., Sondakh, R. C., & Ghiffari, M. A. (2021). Minimasi Biaya Dan Penentuan Rute Pengangkutan Kakao Dalam Mendukung Agromaritim. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 3(1).
- Mahmoudi, S., Jafari, E., Nasrabadi, H. A., & Liaghatdar, M. J. (2012). Holistic education: An Approach for 21 Century. *International Education Studies*, 5(3), 178–186.
<https://doi.org/10.5539/ies.v5n3p178>
- Marpanaji, E., Mahali, M. I., & Putra, R. A. S. (2018). Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012014>
- Mischel, L. J. (2018). Watch and Learn? Using EDpuzzle to Enhance the Use of Online Videos. *Management Teaching Review*, 4(3), 283–289.
<https://doi.org/10.1177/2379298118773418>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Munir, S., Fitrianti, W., & Megasari, R. (2023). INTERACTIVE E-MODULE: THE ECONOMIC LEARNING SOLUTIONS IN HIGH SCHOOL DURING THE COVID-19 PANDEMIC. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(2), 140–154.
- Mustofa, R. H., Pramudita, D. A., Atmono, D., Priyankara, R., Asmawan, M. C., Rahmattullah, M., Mudrikah, S., & Pamungkas, L. N. S. (2022). Exploring educational students acceptance of using movies as economics learning media: PLS-SEM analysis. *International Review of Economics Education*, 39(February).
<https://doi.org/10.1016/j.iree.2022.100236>
- Nurcahyo, A., Ishartono, N., Waluyo, M., & Sari, F. I. (2021). (Ar) Dengan Software Paint 3D Bagi Guru Matematika Smp. 154–162.
- Palmer, P. J. (2017). *The Courage to Teach: Exploring the Inner Landscape of a Teacher's Life, 20th Anniversary Edition*. Wiley.
- Perwira Yustika, G. (2018). Pembelajaran Biologi Dengan Media Video Animasi Untuk Pelajar Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 282–290.
- Podemska-Mikluch, M., Deyo, D., & Mitchell, D. T. (2015). Public Choice Lessons from the Wizarding World of Harry Potter. *The*

- Journal of Private Enterprise*, 31(1), 15–64.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2641973>
- Pratiwi, I. I., Suryati, I., Cahyo, A. N., & Setiাপutra, F. I. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Peran Guru Sebagai Fasilitator Siswa Untuk Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 100–112.
<https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12837>
- Pravitasari, S. G., & Yulianto, M. L. (2017). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa inggris (studi kasus di sdn 3 tarubasan klaten). *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 42–53.
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2).
- Puspita, E. D., Lilfitri, I. N., & Widiyatmoko, W. (2021). INTEGRASI SUMBER BELAJAR YOUTUBE DAN GOOGLE CLASSROOM UNTUK PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 7 SURAKARTA. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(2).
- Rustaman, A. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Video Conference Dan Sosial Media Pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 Di Masa Pandemi Covid-19. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 557–562.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1274>
- Santosa, P. B. (2008). Relevansi dan Aplikasi Aliran Ekonomi Kelembagaan. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 9(1).
- Sari, R. C., Warsono, S., Ratmono, D., Zuhrohtun, Z., & Hermawan, H. D. (2023). The effectiveness of teaching virtual reality-based business ethics: is it really suitable for all learning styles? *Interactive Technology and Smart Education*, 20(1), 19–35.
<https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2021-0084>
- Schmaltz, R. M., & Enström, R. (2014). Death to weak PowerPoint: Strategies to create effective visual presentations. *Frontiers in Psychology*, 5(OCT), 1–4.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.011138>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Slameto, S. (2019). DETERMINAN KREATIVITAS GURU SEKOLAH DASAR PASCA PENDIDIKAN DAN LATIHAN PROFESI GURU. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 20(2), 80–88.
- Susilowati, R. D., Utama, S., & Faiziyah, N. (2020). Penerapan Podcast pada Aplikasi Spotify Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 4(1), 68.
<https://doi.org/10.26740/jrpihm.v4n1.p68-78>
- Sutabri, A. L., Solawati, D. N., Pawestri, L. A., & Rahmawati, F. P. (2021). Partisipasi Keluarga dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1).
- Thambu, N., Prayitno, H. J., & Zakaria, G. A. N. (2021). Incorporating Active Learning into Moral Education to Develop Multiple Intelligences: A Qualitative Approach. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 3(1), 17–29.
- Ulfa, M., & Saifuddin, S. (2018). Terampil Memilih dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30(1), 35–56.
- Wulandari, S. S., Puspasari, D., Puspasari, D., Wulandari, R. N. A., & Puspitasari, R. O. (2022). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA-BASED TEACHING MATERIALS FOR DISTANCE LEARNING DURING THE

COVID-19 PANDEMIC. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(2), 280–295.

Zulkarnain, A. I., Surawan, S., & Wahidah, S. N. (2022). MORAL MESSAGE IN ALIF AND ALYA’S ANIMATED FILM” EPISODE 1-4” AS CHILDREN’S EDUCATION (RONALD BARTHES SEMIOTICS ANALYSIS). *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 23(2).