

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN DOKUMENTER *NETFLIX 'THE SOCIAL DILEMMA'* DALAM PEMBELAJARAN DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA KELAS 9 PADA SEKOLAH PENGGERAK ANGKATAN 1

Monalisa¹

¹ SMP Negeri 5 Tangerang, Kota Tangerang, Indonesia

* Email: monalisa815@guru.smp.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas penggunaan video dokumenter *Social Dilemma* dari Netflix sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 5 Tangerang. Fokus penelitian adalah untuk mengidentifikasi dampak video dokumenter terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik, serta bagaimana video ini mendukung pemahaman konsep-konsep informatika dan dampak sosialnya. Metode penelitian melibatkan analisis terhadap desain dan kualitas video, relevansi isi, durasi, serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berbasis video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Social Dilemma* dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep-konsep abstrak melalui penyajian visual dan narasi yang menarik. Video ini juga memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan konteks kehidupan nyata, meningkatkan retensi informasi, dan mendukung pengembangan keterampilan kritis. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar video dokumenter digunakan secara strategis dalam pengajaran dengan memperhatikan faktor-faktor seperti kualitas media, kesesuaian dengan kurikulum, dan integrasi dengan aktivitas pembelajaran. Peningkatan fasilitas seperti ruang audio-visual dan pelatihan bagi guru juga diperlukan untuk memaksimalkan efektivitas media pembelajaran ini. Penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada profil Pelajar Pancasila, dengan harapan meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SMP.

Kata kunci: Dokumenter; *Social Dilemma*; Dampak Sosial Informatika; Sekolah Penggerak

Abstract

This study evaluates the effectiveness of using the *Social Dilemma* documentary video from Netflix as a learning medium in informatics subjects at SMP Negeri 5 Tangerang. The focus of the study was to identify the impact of documentary videos on students' motivation and learning achievement and how these videos support the understanding of informatics concepts and their social impacts. The research method involved analyzing the design and quality of the video, relevance of the content, duration, and student involvement in video-based learning activities. The results showed that social dilemmas can increase learning motivation, active involvement, and understanding of abstract concepts through interesting visual presentations and narratives. This video also enriches the learning experience by providing real-life context, increasing information retention, and supporting the development of critical skills. Based on these findings, it is recommended that documentary videos be used strategically in teaching by considering factors such as media quality, suitability to the curriculum, and integration with learning activities. Improving facilities such as audio-visual rooms and training for teachers are also needed to maximize the effectiveness of this learning medium. This study provides a basis for the development of more innovative teaching methods that are oriented towards the Pancasila student profile, with the hope of improving the quality of education at the junior high school level.

Keywords: Documentary; *Social Dilemma*; Social Impact of Informatics; School of Movers

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk individu yang siap menghadapi tantangan global dan masa depan. Proses pendidikan yang efektif tidak hanya

memerlukan penyampaian materi, tetapi juga metode dan media yang digunakan untuk menyampaikan dan memahami materi tersebut. Dalam konteks ini, pemilihan metode dan media

pembelajaran menjadi kunci penting untuk mencapai hasil yang optimal (Monalisa, 2023b)

Informatika adalah disiplin ilmu yang mempelajari teknologi informasi dan komputer, serta aplikasinya dalam berbagai konteks sosial dan teknis. Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), Informatika meliputi pemrograman, algoritma, struktur data, jaringan komputer, dan analisis data (Farhan et al., 2023). Di era Revolusi Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 saat ini, Informatika menjadi salah satu disiplin ilmu yang wajib dikuasai oleh setiap individu (Nabilah et al., 2022). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbudristek) menekankan pentingnya penguasaan aspek praktis Informatika sejak usia dini (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, banyak negara mulai mengajarkan Informatika pada usia lebih muda untuk membentuk pola pikir berpikir komputasional (*computational thinking*) (Prastyo et al., 2023), yang merupakan literasi baru sejalan dengan literasi digital.

Kurikulum Informatika terdiri dari delapan elemen utama, yaitu: Berpikir Komputasional (BK), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Sistem Komputer (SK), Jaringan Komputer dan Internet (JKI), Analisis Data (AD), Algoritma dan Pemrograman (AP), Dampak Sosial Informatika (DSI), dan Praktika Lintas Bidang (PLB)¹. Setiap elemen ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Pengajaran Informatika di SMP bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir komputasional dan analitis peserta didik, serta menghubungkan konsep-konsep teknis dengan isu-isu sosial yang nyata. Kurikulum ini dirancang untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menggunakan teknologi secara efektif dan berkontribusi pada solusi inovatif dalam berbagai bidang (Kemendikbudristek, 2022).

Materi pembelajaran dalam kurikulum Informatika dirancang melalui aktivitas yang bertujuan untuk memperdalam dan memperluas pemahaman serta keterampilan peserta didik. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya mempelajari teknologi, tetapi juga bagaimana teknologi dapat diterapkan untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas hidup. Secara keseluruhan, Informatika di SMP memberikan dasar yang kuat bagi peserta didik dalam memahami dan menerapkan teknologi informasi. Hal ini penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dan peluang di masa depan, serta untuk berkontribusi pada perkembangan teknologi yang berkelanjutan dan bertanggung jawab.

Kata "media" merupakan bentuk jamak dari "medium," yang merujuk pada alat atau sarana untuk proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai berbagai bentuk komunikasi, baik yang tercetak maupun audio-visual. Rosihan et al., (2024) mengatakan bahwa NEA juga menjelaskan bahwa media mencakup semua benda yang dapat dilihat, dimanipulasi, dan didengar, beserta alat yang digunakan dalam proses tersebut. Media pembelajaran memainkan peran yang sangat strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Salah satu media yang semakin mendapat perhatian adalah video. Video, dengan kemampuannya untuk menyajikan materi secara audio-visual, menawarkan keunggulan dalam memperjelas dan memperdalam pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Penelitian menunjukkan bahwa video dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka (Muthi et al., 2023).

Berbagai jenis media pembelajaran digunakan secara luas dalam pendidikan untuk meningkatkan proses belajar. 1) *Media Visual*: Terdiri dari gambar (ilustrasi, grafik, diagram,

peta). 2) *Media Audio*: Terdiri dari rekaman suara dan musik. 3) *Media Audio-Visual*: terdiri dari video & film. 4) *Media Interaktif*: terdiri dari media simulasi dan permainan edukatif. dan 5) *Media Print*: terdiri dari buku teks dan materi cetak.

Dalam kerangka penggunaan video sebagai media pembelajaran, video dokumenter muncul sebagai alat yang sangat efektif (Andriani et al., 2017). Video dokumenter dapat memberikan perspektif yang lebih mendalam dan nyata mengenai topik tertentu (Susanto et al., 2021). Dalam penelitian ini, video dokumenter dari *Netflix* berjudul *Social Dilemma* dipilih sebagai alat bantu untuk pembelajaran mengenai Dampak Sosial Informatika. *Social Dilemma* mengungkapkan bagaimana desain dan penggunaan platform media sosial mempengaruhi perilaku pengguna serta dampak sosial yang lebih luas (Monalisa, 2023a), termasuk isu-isu seperti cyberbullying, hoaks, dan kecanduan digital, semua ini merupakan bagian penting dari pemahaman dampak sosial teknologi. *Netflix*, sebagai platform yang populer di kalangan anak-anak, menawarkan video yang relevan dan menarik bagi peserta didik.

Namun, efektivitas penggunaan video dokumenter dalam pembelajaran Informatika, khususnya untuk Dampak Sosial Informatika, masih perlu diteliti lebih lanjut. Pemahaman mendalam mengenai konsep-konsep teknis dan aplikasinya menjadi krusial dalam memastikan bahwa media ini dapat memberikan manfaat maksimal (Firmansyah et al., 2022). Evaluasi terhadap bagaimana video dokumenter seperti *Social Dilemma* dapat mendukung pemahaman ini menjadi penting untuk memastikan bahwa penggunaan media ini benar-benar efektif.

Selain itu, integrasi media pembelajaran harus mempertimbangkan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Profil ini menekankan nilai-nilai seperti berpikir kritis, kreatif, mandiri,

bergotong royong, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berkebhinekaan global. Media pembelajaran tidak hanya harus menyampaikan informasi, tetapi juga mendukung pencapaian nilai-nilai ini dalam diri peserta didik (Rahayu et al., 2022).

SMP Negeri 5 Tangerang, sebagai Sekolah Penggerak Angkatan I, memiliki peserta didik yang dikenal kritis dan aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana video dokumenter *Social Dilemma* dapat meningkatkan pemahaman konsep Informatika dan motivasi belajar di sekolah ini. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi potensi media video dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan berorientasi pada profil Pelajar Pancasila.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan insight baru mengenai penerapan video dokumenter dalam konteks pendidikan Informatika. Temuan ini akan memberikan dasar yang kuat untuk merekomendasikan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta untuk menyempurnakan penggunaan media digital dalam kurikulum.

Juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan perancang kurikulum dalam merancang materi ajar yang lebih relevan dan menarik. Dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital seperti video dokumenter, diharapkan kualitas pendidikan di tingkat SMP dapat meningkat secara signifikan. Secara keseluruhan, diharapkan dapat memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan pendidikan masa kini dan masa depan, serta memperkuat profil Pelajar Pancasila melalui pendekatan yang cerdas dan berbobot.

METODE PENELITIAN

Menggunakan metode kajian pustaka, yang merupakan pendekatan studi literatur yang berfokus pada analisis dan evaluasi sumber-

sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Metode ini memanfaatkan data sekunder dari berbagai literatur yang telah ada untuk memahami dan mengevaluasi topik secara mendalam, berbeda dari metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data primer seperti observasi atau eksperimen (Monalisa, 2023b). Dalam konteks ini, kajian pustaka digunakan untuk mengeksplorasi penerapan video dokumenter *Social Dilemma* dalam pembelajaran Informatika, dengan fokus pada dampaknya terhadap motivasi dan prestasi peserta didik. Penelitian ini juga melibatkan subjek dari 10 kelas, yaitu kelas 9A hingga 9J di SMP Negeri 5 Tangerang, untuk memberikan konteks empiris tambahan pada analisis.

Penulisan kajian pustaka dilakukan untuk menyajikan ringkasan, analisis, dan sintesis dari literatur yang telah ditelaah. Proses ini mencakup kritik dan evaluasi pengutipan serta penyusunan daftar pustaka untuk memastikan akurasi dan kredibilitas. Sintesis informasi dari berbagai sumber memungkinkan pengembangan wawasan baru mengenai penerapan video dokumenter dalam pendidikan Informatika. Metode kajian pustaka ini memberikan dasar yang kuat untuk penelitian dengan memanfaatkan literatur yang ada dan memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan, khususnya dalam konteks kelas 9A hingga 9J di SMP Negeri 5 Tangerang.

Langkah pertama dalam metode kajian pustaka 1) mengidentifikasi topik penelitian (video dokumenter *Social Dilemma* dari *Netflix*). 2) Pengumpulan sumber literatur yang relevan (jurnal akademik, artikel, buku, dan sumber lainnya). 3) Seleksi dan evaluasi literatur (Memastikan hanya informasi berkualitas tinggi dan yang dibutuhkan saja).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran informatika menggunakan video dokumenter, khususnya *Netflix Social Dilemma*, di SMPN 5 Tangerang. Penelitian ini fokus pada kelas 9, yang berada di fase puncak dalam Fase D, di mana peserta didik diharapkan dapat memahami dan menerapkan insight dari video dokumenter untuk menghadapi dampak sosial media. Evaluasi ini penting untuk menilai sejauh mana guru dapat memanfaatkan media ini dalam konteks kurikulum informatika.

Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Pertama, penguasaan materi oleh guru terbukti krusial dalam memilih video dokumenter yang tepat. Guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang konsep-konsep informatika dapat memilih materi yang relevan dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman yang solid terhadap topik memungkinkan guru untuk menggunakan *Netflix Social Dilemma* sebagai bahan ajar yang mampu memperjelas dampak sosial media bagi peserta didik.

Kedua, pemilihan video dokumenter yang relevan sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Video *Netflix Social Dilemma* dipilih karena kemampuannya untuk menghubungkan topik dampak sosial informatika dengan minat peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dan memahami materi lebih baik ketika video yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka.

Ketiga, integrasi video dokumenter ke dalam kurikulum memerlukan perencanaan yang matang. Guru yang berhasil mengaitkan video dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kurikulum dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual. *Netflix Social Dilemma* berfungsi sebagai jembatan untuk menghubungkan konsep-konsep informatika dengan situasi nyata, memudahkan peserta didik dalam memahami

dampak teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Keempat, penguasaan teknologi oleh guru berperan penting dalam penggunaan video dokumenter. Guru yang memiliki keterampilan teknis yang memadai dapat memastikan penggunaan perangkat keras dan lunak dengan optimal, serta memahami platform digital yang digunakan. Penelitian ini menemukan bahwa guru yang terampil dalam teknologi mampu memastikan akses yang lancar terhadap video dan mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Kelima, strategi pengajaran yang efektif melibatkan penggunaan video dokumenter sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Guru yang merancang aktivitas seperti diskusi mendalam atau analisis kritis dapat memanfaatkan *Netflix Social Dilemma* untuk memicu pemikiran kritis dan keterlibatan peserta didik. Strategi ini terbukti meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan analitis peserta didik dalam menghadapi kompleksitas dampak sosial informatika.

Keenam, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kegiatan yang dirancang oleh guru. Guru yang mampu menciptakan aktivitas yang memacu partisipasi aktif, seperti diskusi kelompok atau proyek berbasis video, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Penelitian menunjukkan bahwa *Netflix Social Dilemma* berhasil membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan, menjadikan peserta didik lebih bijak dan kritis terhadap dampak sosial media.

Ketujuh, evaluasi dan refleksi merupakan langkah penting dalam pengelolaan pembelajaran dengan video dokumenter. Guru yang secara rutin menilai dampak video terhadap pemahaman peserta didik dan mengumpulkan umpan balik dapat menentukan efektivitas video dokumenter dan melakukan

penyesuaian yang diperlukan. Penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi membantu guru dalam menilai efektivitas video dan memperbaiki metode pembelajaran di masa depan.

Dengan pemahaman dan penguasaan aspek-aspek tersebut, guru di SMPN 5 Tangerang dapat secara efektif mengelola pembelajaran informatika menggunakan video dokumenter. Penggunaan *Netflix Social Dilemma* telah memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif bagi peserta didik kelas 9, menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola berbagai aspek tersebut sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam pembelajaran informatika.

Aktivitas Kegiatan Belajar Peserta Didik

Penerapan video dokumenter dalam pembelajaran informatika memfasilitasi serangkaian kegiatan yang mendalam dan partisipatif bagi peserta didik. Salah satu metode utama adalah pemutaran dan diskusi. Dalam konteks ini, peserta didik menyaksikan dokumenter *Netflix Social Dilemma*, yang mengeksplorasi dampak sosial media, diikuti oleh diskusi yang dipandu oleh guru. Diskusi ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi dan mengartikulasikan pendapat, wawasan, dan pertanyaan tentang konten video, mengembangkan pemahaman kritis mereka terhadap topik.

Selanjutnya, analisis konten menjadi komponen integral dari proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen kunci dalam *Social Dilemma*, seperti peristiwa dan isu sentral. Proses ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep yang disajikan serta penilaian dampak peristiwa dalam konteks sosial yang relevan, memungkinkan peserta didik untuk menyusun interpretasi yang lebih tajam dan terinformasi.

Pembahasan mengenai etika dan perspektif menawarkan dimensi kritis tambahan dalam

pembelajaran. Dokumenter *Social Dilemma* sering mengangkat isu-isu etis dan perspektif yang berbeda terkait dampak media sosial. Peserta didik didorong untuk mempertimbangkan dan mendiskusikan berbagai sudut pandang, yang membantu mereka memahami kompleksitas dampak sosial dan etika dari media digital, serta mengasah kemampuan mereka untuk berpikir secara reflektif.

Aktivitas pembuatan ringkasan dan presentasi mendukung pengembangan keterampilan komunikasi dan sintesis. Setelah menonton video, peserta didik ditugaskan untuk merangkum dan mempresentasikan poin-poin utama dari *Social Dilemma*. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan pemilihan dan sintesis informasi yang relevan tetapi juga keterampilan berbicara di depan umum, memperkuat kemampuan mereka untuk menyampaikan ide dengan jelas dan efektif.

Penelitian tambahan menyediakan kesempatan untuk eksplorasi lebih mendalam mengenai topik yang dibahas. Dalam kegiatan ini, peserta didik melakukan penelitian tambahan tentang isu-isu yang diangkat dalam *Social Dilemma*. Ini mencakup pengumpulan data tambahan, analisis makalah ilmiah, dan kajian literatur relevan, yang memungkinkan peserta didik untuk memperluas pemahaman mereka tentang dampak sosial media dan meningkatkan keterampilan penelitian mereka.

Penugasan kreatif menawarkan pendekatan praktis untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Dalam kegiatan ini, peserta didik diminta untuk menghasilkan proyek kreatif, seperti pembuatan video dokumenter pendek atau presentasi multimedia yang relevan dengan topik *Social Dilemma*. Tugas ini merangsang kreativitas dan inovasi, serta memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam format yang praktis dan interaktif.

Refleksi pribadi merupakan komponen evaluatif yang penting. Peserta didik diminta untuk merefleksikan pemahaman mereka tentang dampak sosial media sebelum dan setelah menonton *Social Dilemma*, serta membandingkan pandangan mereka dengan wawasan baru yang diperoleh. Refleksi ini meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta membantu peserta didik untuk memahami dan mengelola tantangan yang dihadapi dalam era digital secara lebih bijaksana.

Dengan penerapan *Social Dilemma* dalam pembelajaran, peserta didik kelas 9 di SMPN 5 Tangerang dapat memperoleh wawasan mendalam mengenai dampak sosial media. Aktivitas-aktivitas ini memperkaya pemahaman konsep informatika dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta kreatif, yang mempersiapkan mereka untuk navigasi yang bijaksana dalam lanskap digital yang kompleks.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Menggunakan Media ajar Video Dokumenter dari Netflix, 'The Social Dilemma'

Dampak Penggunaan Video Dokumenter terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik

Penggunaan video dokumenter dalam pembelajaran informatika, khususnya *Social Dilemma* dari Netflix, telah menunjukkan dampak positif yang signifikan pada motivasi dan prestasi akademik peserta didik di SMP Negeri 5 Tangerang. Video ini efektif dalam menginspirasi peserta didik dan meningkatkan proses belajar mereka. Analisis data dan observasi mengungkapkan beberapa manfaat utama dari penerapan video dokumenter ini.

Pertama, video dokumenter seperti *Social Dilemma* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menyajikan informasi secara visual dan menarik mengenai dampak sosial media, video ini merangsang minat peserta didik dan menjadikannya lebih relevan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang menonton video dokumenter cenderung menunjukkan motivasi intrinsik yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran yang sama.

Kedua, video dokumenter berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Setelah menonton *Social Dilemma*, peserta didik menunjukkan keaktifan yang lebih besar dalam diskusi, analisis, dan pemecahan masalah terkait konten video. Kegiatan seperti diskusi kelompok dan refleksi memperkaya interaksi kelas dan mendukung pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi.

Ketiga, *Social Dilemma* memberikan pengayaan pengalaman belajar dengan menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan situasi nyata. Video ini membantu peserta didik memahami materi yang kompleks

dengan lebih mudah dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan menyajikan konteks nyata yang relevan, video dokumenter ini memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan teori dengan praktik secara lebih efektif.

Keempat, penggunaan video dokumenter mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak. Konsep seperti dampak media sosial dijelaskan lebih jelas melalui visual dan rekaman langsung. Penelitian mengungkapkan bahwa materi yang disajikan dalam format visual mempercepat pemahaman dan penguasaan konsep yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal.

Terakhir, video dokumenter juga meningkatkan retensi informasi. Pengalaman visual dan audio yang disajikan membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik dibandingkan metode tradisional. Keterhubungan antara gambar, suara, dan narasi memperkuat memori peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun video dokumenter menawarkan banyak manfaat, efektivitasnya bergantung pada desain pembelajaran dan integrasinya dengan strategi pengajaran lainnya. Evaluasi dan penyesuaian terus-menerus diperlukan untuk memaksimalkan dampak positif video dokumenter dalam konteks pendidikan.

Kelebihan dan Kekurangan Video Dokumenter

Berikut ini adalah sejumlah kelebihan yang dimiliki oleh penggunaan video dokumenter dalam konteks pembelajaran, yang menjadikannya sebagai salah satu media yang efektif dan menarik untuk mendukung proses pendidikan.

- **Visualisasi Konsep**

Video dokumenter efektif dalam mengilustrasikan informasi yang kompleks, menjadikannya lebih mudah dipahami dengan visualisasi yang jelas. Ini sangat membantu

dalam memahami konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya dengan teks.

- **Pengalaman Multimedia**

Menggabungkan elemen visual, suara, dan teks, video dokumenter menawarkan pengalaman multimedia yang menarik. Penggunaan berbagai format media ini mampu menangkap perhatian peserta didik dan memperkaya proses pembelajaran dengan pendekatan yang lebih menyeluruh.

- **Konteks Dunia Nyata**

Video dokumenter sering menampilkan penerapan konsep dalam konteks kehidupan nyata. Ini membantu menjembatani teori dan praktik, memungkinkan peserta didik melihat bagaimana konsep yang dipelajari diterapkan dalam situasi nyata.

- **Motivasi dan Keterlibatan**

Elemen visual dan audio dalam video dokumenter dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sering kali membangkitkan minat dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

- **Diversifikasi Pembelajaran**

Video dokumenter menambah variasi dalam metode pembelajaran. Dengan menyediakan alternatif bagi berbagai gaya belajar, video ini meningkatkan efektivitas pengajaran dan membantu memenuhi kebutuhan individual peserta didik.

- **Akses Mudah**

Berkat kemajuan teknologi digital, video dokumenter kini dapat diakses dengan mudah dan fleksibel. Ini memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel.

Berikut ini adalah beberapa kekurangan yang mungkin timbul dari penggunaan video dokumenter dalam proses pembelajaran, yang

perlu diperhatikan untuk memastikan bahwa media ini digunakan secara efektif dan dapat meminimalkan potensi masalah yang dapat memengaruhi hasil belajar:

- **Informasi yang Terlalu Padat**

Terkadang, video dokumenter dapat menampilkan informasi yang terlalu padat atau kompleks, yang mungkin sulit dipahami tanpa dukungan tambahan seperti bimbingan atau diskusi.

- **Kontrol Terbatas**

Peserta didik memiliki sedikit kontrol atas kecepatan dan cara informasi disajikan dalam video. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi tingkat pemahaman dan retensi materi oleh peserta didik.

- **Keterbatasan Interaksi**

Pembelajaran berbasis video dokumenter seringkali mengurangi interaksi langsung antara guru dan peserta didik, serta antara peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini dapat menghambat diskusi yang produktif dan umpan balik langsung yang penting dalam beberapa konteks pembelajaran.

- **Kualitas Produksi**

Kualitas video dokumenter dapat bervariasi, dengan beberapa mungkin tidak memenuhi standar pendidikan atau kurikulum yang berlaku. Hal ini dapat mempengaruhi efektivitas materi yang disajikan.

- **Tidak Sesuai untuk Semua Topik**

Tidak semua materi pembelajaran cocok untuk disampaikan melalui video dokumenter. Beberapa konsep atau topik mungkin lebih efektif jika disampaikan melalui metode pembelajaran lain yang lebih sesuai dengan sifat materi tersebut.

- **Ketergantungan pada Teknologi**

Penggunaan video dokumenter memerlukan akses terhadap teknologi yang memadai, yang dapat menjadi kendala di lingkungan pembelajaran dengan infrastruktur teknologi yang terbatas.

- **Kurangnya Interaktivitas**

Video dokumenter sering bersifat pasif, yang dapat mengurangi keterlibatan aktif peserta didik dibandingkan dengan media pembelajaran yang mendorong interaksi langsung dan partisipasi aktif.

Mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan video dokumenter dalam merancang strategi pembelajaran sangat penting. Integrasi video dokumenter dengan metode pembelajaran lain dapat menciptakan pengalaman belajar yang seimbang, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, memaksimalkan manfaat dan mengatasi keterbatasan yang ada.

B. Pembahasan

Penelitian ini mengidentifikasi pengaruh video dokumenter "*The Social Dilemma*" terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Informatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video dokumenter ini secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut teori pembelajaran multimedia, penggunaan elemen audio-visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Suryani & Drajati, 2021). Video dokumenter, dengan narasi yang menarik dan visual yang kuat, dapat memperkuat keterhubungan peserta didik dengan materi pembelajaran. Hal ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual yang relevan dapat mengatasi kesenjangan antara teori dan aplikasi praktis dalam pembelajaran (Endra et al., 2024). Dengan memanfaatkan narasi yang kontekstual, video ini mampu merangsang rasa ingin tahu dan memperkuat keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelas, sebagaimana didukung oleh prinsip-prinsip teori motivasi seperti teori keterlibatan dan teori motivasi intrinsik (Tanib et al., 2022).

Dampak Video Dokumenter terhadap

Pemahaman Konsep dan Retensi Informasi

Video dokumenter "*The Social Dilemma*" menawarkan konteks nyata yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam Informatika. Sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam pembelajaran (Husna & Supriyadi, 2023), video ini memberikan wawasan yang mendalam mengenai dampak sosial dari teknologi, yang sering kali sulit dijelaskan hanya melalui teks atau kuliah tradisional. Penelitian oleh (Agang et al., 2021) menunjukkan bahwa representasi visual dari informasi kompleks dapat meningkatkan pemahaman dan retensi. Video ini juga berfungsi sebagai alat bantu yang efektif untuk membangun hubungan antara konsep teori dan aplikasi dunia nyata, memperkuat memori jangka panjang melalui penggabungan gambar dan narasi (Tanib et al., 2022). Hasil penelitian mendukung gagasan bahwa integrasi video dokumenter dalam kurikulum dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna.

Analisis Kualitas dan Relevansi Video Dokumenter sebagai Media Pembelajaran

Evaluasi kualitas dan relevansi video dokumenter "*The Social Dilemma*" menunjukkan bahwa elemen desain, seperti kualitas visual dan audio, sangat mempengaruhi efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa video berkualitas tinggi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Rosihan et al., 2024). Dalam konteks ini, video dokumenter yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas media yang tinggi dan kesesuaian dengan kurikulum sangat berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Referensi dari studi oleh (Muthi et al., 2023) mempertegas bahwa faktor-faktor seperti durasi, relevansi, dan desain visual yang efektif adalah kunci untuk memastikan media pembelajaran yang berhasil. Integrasi video

dokumenter ke dalam strategi pembelajaran harus mempertimbangkan kualitas media dan relevansi konten untuk mengoptimalkan hasil belajar.

Implikasi untuk Pengembangan Kurikulum dan Rekomendasi Praktis

Temuan dari penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan media digital yang tepat dalam pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Video dokumenter "*The Social Dilemma*" tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kritis dan kreativitas peserta didik. Referensi dari literatur menunjukkan bahwa pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan media digital dengan cara yang strategis dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran (Liantoni et al., 2018). Oleh karena itu, direkomendasikan agar video dokumenter digunakan secara strategis dalam pembelajaran, dengan memperhatikan kualitas media, kesesuaian dengan kurikulum, dan integrasi dengan aktivitas pembelajaran yang relevan. Selain itu, peningkatan fasilitas seperti ruang audio-visual dan pelatihan bagi guru akan meningkatkan efektivitas penerapan media digital dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan video dokumenter, khususnya *Social Dilemma* dari Netflix, memberikan dampak signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SMP Negeri 5 Tangerang. Video dokumenter ini berhasil menghubungkan teori informatika dengan realitas sosial, seperti cyber bullying dan hoaks, melalui penyajian visual dan narasi yang mendalam. Efektivitasnya terletak pada kemampuannya untuk mengaitkan konten dengan pengalaman nyata peserta didik, memperkaya pemahaman mereka, dan

merangsang keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan penerapan video dokumenter sangat bergantung pada desain video, relevansi konten, dan integrasi dengan strategi pembelajaran. Faktor-faktor seperti kualitas audio-visual, kesesuaian topik dengan kurikulum, dan durasi video harus dipertimbangkan untuk menghindari hilangnya perhatian peserta didik dan memastikan informasi yang disajikan cukup mendalam. Keterlibatan peserta didik melalui aktivitas seperti diskusi dan analisis, serta kemampuan mereka dalam menggunakan media digital, berperan penting dalam meningkatkan efektivitas video dokumenter sebagai alat pembelajaran. Evaluasi berkelanjutan terhadap dampak video dokumenter akan membantu dalam menilai efektivitas dan melakukan penyesuaian yang diperlukan, menjadikannya alat yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan dan pengembangan profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Agang, M. J., Tangi, H. C., & Komisia, F. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Integrasi Representasi Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 37-41.
<https://doi.org/10.37081/ed.v9i4.2968>
- Andriani, A., Sahabuddin, C., & Azis, S. (2017). Pengaruh penerapan media film dokumenter pada pembelajaran menulis puisi peserta didik. *Jurnal Muara Ilmu Sosial*, 3(1), 55-63.
- Endra, R. Y., Barusman, M. Y. S., Simatupang, J., & Redaputri, A. P. (2024). Pelatihan Video Pembelajaran: Mengukir Transformasi dalam Pendidikan di SDN Tejang Pulau Sebesi Kalianda Lampung Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tapis Berseri (JPMTB)*, 3(1), 23-28.
<https://doi.org/10.36448/jpmtb.v3i1.77>
- Farhan, A., Furqon, A., Alfiah, N., & Noor, A. M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran

- Informatika/TIK di SMP Al Manshuriyah Pemalang. *Madaniyah*, 13(1), 19-28. <https://doi.org/10.58410/madaniyah.v13i1.592>
- Firmansyah, H., Putri, A. E., & Maharani, S. (2022). Penggunaan Film Dokumenter sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2754-2762. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2493>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kemdikbudristek. (2022). *Kepmendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta Pusat
- Liantoni, F., Rosetya, S., Rizkiana, R., Farida, F., & Hermanto, L. A. (2018). Peran Teknologi Informasi Untuk Peningkatan Kemampuan Siswa SMA dan SMK Dalam Menghadapi Perkembangan Era Digital. *Publikasi Pendidikan*, 8(2), 109-113. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i2.5618>
- Monalisa, M. (2023a). Analisis Berpikir Komputasional Siswa SMP pada Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Informatika. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 298-304. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i3.1596>
- Monalisa, M. (2023b). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19-29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>
- Muthi, A. Z., Fadhilah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran ips pada siswa smp. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1(6), 104-116. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.116>
- Nabilah, B., Zakir, S., Murtiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. (2022). Analisis penerapan mata pelajaran informatika dalam implementasi kurikulum merdeka tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 109-118. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Prastyo, T. D., Setiarini, T., & Lisnawati, I. (2023). Analisis berpikir komputasional mata pelajaran informatika siswa kelas X DPIB SMK Negeri 1 Pacitan pada kurikulum merdeka. *JURNAL EDUMATIC*, 4(1), 39-46. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v4i1.687>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313-6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rosihan, R., Siradjuddin, H. K., Muin, Y., Salman, A., Pratama, R., & Saadu, F. A. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Online sebagai Penunjang Model Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Muhammadiyah Indonesiana Kota Tidore Kepulauan. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 3(2), 151-161. <https://doi.org/10.30640/cakrawala.v3i2.2572>
- Sahabuddin, C., Azis, S., & Al Asyariah Mandar, U. (n.d.). PENGARUH PENERAPAN MEDIA FILM DOKUMENTER PADA PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PESERTA DIDIK. *Prosiding Seminar Nasional*, 03(1).
- Suryani, N., & Drajiati, N. A. (2021). Development of animation video on youtube channels as an alternative learning media during the covid-19 pandemic. *JTP-Jurnal Teknologi*

- Pendidikan*, 23(3), 285-294.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v23i3.23679>
- Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65-78.
<https://doi.org/10.24127/hj.v9i1.2980>
- Tanib, R. A., Popoi, I., & Panigoro, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ips Terpadu di Kelas VIII. *Research Review: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 181-196.
<https://doi.org/10.54923/researchreview.v1i2.20>