

ANALISIS NILAI MORAL DALAM FILM *KNIGHT KRIS* SERTA RELEVANSINYA DENGAN PEMBELAJARAN TEMA 2 DI KELAS III SD

Ma'mun Alvi Syaifulloh¹, Arum Ratnaningsih², Joko Purwanto³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e- mail: mamunalvi98@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian (1) unsur intrinsik, (2) nilai moral, dan (3) rencana pelaksanaan pembelajaran film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif deskriptif dengan teknik analisis isi. Hasil penelitian (1) unsur intrinsik dalam film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito meliputi (a) tema mayor sebuah impian untuk menjadi seorang pahlawan, dan tema minornya masalah magis/kekuatan, masalah peperangan, masalah kesetiaan; (b) alur maju *progresif*; (c) tokoh, tokoh utama Bayu (peduli, pemberani, penurut, kuat), Rani (mengeluh, peduli, realistis), Ashura (tamak & sombong, kuat), Empu Tjandra (bijaksana, berwawasan luas), dan tokoh tambahan Nahwara (licik), Yudha (sakti); (d) latar tempat meliputi pedesaan (desa), rumah Bayu, candi, paron, kerajaan renka, dan hutan, latar waktu pagi hari, siang hari, dan malam hari, latar suasana sedih, menegangkan, dan menyenangkan (senang); (e) sudut pandang orang pertama yakni "Aku"; (f) gaya bahasa, Bahasa Indonesia dengan penggunaan majas hiperbola dan majas sinisme; (g) amanat kejahatan akan kalah dengan kebajikan, semua hal yang dilakukan dengan bersama-sama akan terasa lebih ringan; (2) nilai moral film *Knight Kris* (a) nilai moral hubungan manusia dengan diri sendiri terdiri dari penyesalan, tanggungjawab, dan optimis; (b) nilai moral hubungan manusia dengan sesama (orang lain) terdiri dari peduli, menasehati, dan memuji; (3) pembelajaran dalam film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito menggunakan pendekatan saintifik. Metode yang digunakan adalah metode *Role Playing*. Model yang digunakan adalah model kooperati tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Teknik yang digunakan adalah teknik diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

Kata Kunci : Nilai moral, Film, Pembelajaran SD

MORAL VALUE ANALYSIS IN THE FILM *KNIGHT KRIS* AND ITS RELEVANCE WITH THEME 2 LEARNING IN CLASS III SD

Abstract: The research objectives were (1) intrinsic elements, (2) moral values, and (3) plans for the implementation of learning the film *Knight Kris* by Antonius and William Fajito. This study used a descriptive qualitative design with content analysis techniques. The results of the research (1) the intrinsic elements in the film *Knight Kris* by Antonius and William Fajito include (a) major themes of a dream to become a hero, and minor themes of magic / strength, warfare, loyalty issues; (b) progressive forward groove; (c) character, the main character Bayu (caring, courageous, obedient, strong), Rani (complaining, caring, realistic), Ashura (greedy & arrogant, strong), Empu Tjandra (wise, broad-minded), and additional figures of Nahwara (cunning), Yudha (magic); (d) the setting includes the village (village), the Bayu house, the temple, the paron, the renka kingdom, and the forest, the setting for the morning, the

afternoon and the evening, the setting for a sad, tense, and pleasant (happy) atmosphere; (e) first person point of view that is "I"; (f) language style, Indonesian with the use of hyperbole and cynicism; (g) the mandate of evil will lose to virtue, all things done together will feel lighter; (2) the moral values of the *Knight Kris* film (a) the moral values of human relationships with oneself consist of regret, responsibility, and care; (b) the moral value of human relationships with others (others) consists of caring, advising, and praising; (3) learning in the *Knight Kris* film by Antonius and William Fajito uses a scientific approach. The method used is the Role Playing method. The model used is the Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative model. The techniques used are discussion techniques, question and answer, assignments, and lectures.

Keywords: Moral values, Film, Elementary school learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mengembangkan kualitas pribadi serta mengembangkan karakter dilandasi nilai agama, filsafat, psikologi, sosial-budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi bermuara pada pembentukan pribadi yang bermoral, berakhlak mulia, serta berbudi luhur agar dapat mandiri sebagai individu atau makhluk sosial (Nofrion, 2018: 40). Pendidikan pada dasarnya memiliki tujuan untuk mewujudkan peserta didik menuju perubahan tingkah laku baik moral maupun sosial.

Nilai moral merupakan konsep penting dalam kehidupan yang merupakan pemikiran berharga sebagai standar perbuatan dan sikap. Nilai moral dalam proses pendidikan bertujuan mendidik peserta didik agar mengenal nilai-nilai etika yaitu nilai baik buruk suatu perbuatan yang harus dihindari, serta dikerjakan sehingga tercipta suatu tatanan hubungan baik, serasi, dan bermanfaat bagi peserta didik dalam lingkungan masyarakat moderen.

Seiring kemajuan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat peserta didik menjadi serba pintar dan maju dalam hal memperoleh berbagai informasi. Dibalik perkembangan teknologi terdapat dampak buruk terhadap nilai moral yang sudah mengikis karakter generasi sekarang seperti munculnya perilaku menyimpang atau tindakan amoral dilakukan oleh kaum terpelajar.

Peran guru dalam memilih sarana pembelajaran diharapkan tepat untuk peserta didik adalah hal paling penting, karena dengan informasi yang benar dan tepat anak akan berkembang dengan baik. Sarana pembelajaran yang beraneka ragam dapat digunakan seorang pendidik agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran, mampu mendorong dan memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar, serta diharapkan dapat membantu memperjelas penyampaian materi. Salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media audio-visual berupa film.

Film merupakan hasil gambar dan suara yang keluar dari hasil sebuah teknologi audio atau video, mengandung animasi dan suara, ditambahkan dengan tujuan memberikan informasi atau hiburan kepada para penonton (Hendrawaty, 2016: 175). Film dapat dikatakan media informasi yang dianggap sebagai bentuk seni penghibur, dan memiliki metode kuat untuk mendidik atau mendoktrinasi penonton. Salah satu film animasi yang berpengaruh dan kaya akan nilai moral adalah film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito.

Film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito merupakan film yang menarik, inspiratif, layak ditonton pelajar, dan masyarakat pada umumnya. Film *Knight Kris* mengandung nilai moral yang bermanfaat bagi anak usia dasar dan dijadikan contoh untuk mengamalkan nilai moral di kehidupan sehari-hari. Film *Knight Kris* karya Antonius dan

William Fajito kental akan nuansa etnis Jawa. Film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito adalah film animasi Indonesia tahun 2017. Dirilis pada 28 november di Indonesia. Disutradarai oleh Antonius dan William Fajito, dan pemainnya Chicka Jessica (Bayu), Deddy Corbuzier (Bayukris), Stella Cornelia (Rani), Kaesang Pangarep (Yuda). *Knight Kris* karya Antonius adalah salah satu animasi tersukses di Indonesia. Film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito memenangkan Piala Malaya 2017, *Cartoon on Bay* di Italia, dan *London Independent Film Awards* di London.

Kaitannya dengan pembelajaran di sekolah, penelitian ini dapat dihubungkan dengan pembelajaran tema 2 yang disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 dengan KD 3.8 menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Peneliti mengaitkan dengan KD tersebut karena cocok dengan penelitian yang dilakukan. Krena hal tersebut film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito dapat digunakan dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu para pendidik dalam menanamkan kembali nilai moral kepada peserta didik terutama di kelas III SD.

Penelitian nilai moral dalam film maupun karya sastra dalam bentuk yang lain sangat menarik perhatian masyarakat. Penelitian sastra khususnya yang menggunakan film selalu hadir dan berkembang sampai saat ini. Penelitian tentang analisis nilai moral dalam sebuah film sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sari (2014), memiliki kesamaan dengan penelitian kali ini adalah sama-sama menganalisis nilai moral dalam karya sastra. Perbedaan terletak pada subjek penelitian berupa karya sastra. Subjek penelitian meliputi cerpen *Hujan Terakhir* majalah Bobo, sedangkan penelitian yang dilakukan kali ini meliputi film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito.

Penelitian yang ke dua dilakukan oleh Lukmantoro, dkk. (2018) memiliki kesamaan yaitu menganalisis nilai moral dalam karya sastra. Perbedaannya terletak pada subjek jenis karya sastra, meliputi film animasi *The Boss Baby*, sedangkan penelitian yang dilakukan kali ini meliputi film *Knight Kris* karya Antonius William Fajito.

Penelitian ke tiga dilakukan oleh Rismaya, dkk. (2019), memiliki kesamaan yaitu pada analisis nilai moral dalam karya sastra. Perbedaan terletak pada judul film animasi penelitian meliputi film animasi *Big Hero 6* Produksi Walt Disney, sedangkan penelitian yang dilakukan kali ini meliputi film *Knight Kris* karya Antonius William Fajito.

Penelitian keempat dilakukan oleh Anif, dkk. (2019) memiliki kesamaan yaitu menganalisis nilai moral dalam sebuah karya. Penelitian ditujukan kepada peserta didik sekolah dasar. Perbedaan terletak pada subjek penelitian meliputi lagu daerah “Gundul-gundul Pacul” dan “Padang Bulan”, sedangkan penelitian yang dilakukan kali ini meliputi film *Knight Kris* karya Antonius William Fajito.

Penelitian ke lima dilakukan oleh Camalia, dkk. (2016), memiliki kesamaan yaitu menganalisis nilai moral dalam karya sastra. Perbedaan terletak pada subjek penelitian berupa pantun, sedangkan penelitian ini adalah film *Knight Kris* karya Antonius William Fajito. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan unsur intrinsik dalam film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito serta rencana pelaksanaan pembelajarannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian deskriptif kualitatif. Objek penelitian ini (1) nilai moral dalam film *Knight Kris*. Penelitian ini difokuskan pada: (1) unsur-unsur intrinsik

film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito (tema, tokoh dan penokohan, latar, alur/plot, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat); (2) nilai moral yang terdapat pada film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito; dan (3) rencana pelaksanaan pembelajaran film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito relevansinya dengan Tema 2 di Kelas III SD. Sumber data dalam penelitian diperoleh dari film *Knight Kris* karya Antonius William Fajito.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pustaka, teknik simak, dan teknik catat. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data berupa (1) mencari sumber berupa film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito. Peneliti mencari sendiri sumber yang akan diteliti yakni film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito. Peneliti menonton keseluruhan isi film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito; (2) mengidentifikasi data berupa unsur intrinsik (film), nilai-nilai moral yang terdapat dalam film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito; (3) mengelompokkan data sesuai dengan kelompok data masing-masing; dan (4) mencatat data-data yang diperoleh sesuai dengan objek penelitian setelah kegiatan menyimak dilakukan.

Teknik analisis data dilakukan dengan teknik *content analysis* (analisis isi). Pada teknik ini, tahapan penelitian film *Knight Kris* karya Antonius William Fajito dimulai dari (1) menganalisis data dari unsur intrinsik film *Knight Kris* karya Antonius William Fajito; (2) menganalisis data dari unsur intrinsik film *Knight Kris* karya Antonius William Fajito; (3) membuat simpulan dari hasil penelitian. Penyajian hasil analisis data dilakukan dengan teknik informal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Unsur-unsur intrinsik film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito (1) tema mayor sebuah impian untuk menjadi seorang pahlawan, sedangkan tema minornya: masalah magis/kekuatan, masalah peperangan, masalah kesetiaan; (2) alur yang digunakan adalah alur maju atau *progresif* karena pengarang menceritakan tentang kisah hidup tokoh utama dari awal penceritaan oleh pengarang sebagai seorang anak kecil yang memiliki keinginan menjadi seorang pahlawan, lalu dia menemukan sebuah keris sakti yang dapat menjadikan dirinya berubah wujud, hingga dia benar-benar menjadi pahlawan sejati yang selalu membela kebenaran; (3) tokoh dan penokohan dibagi menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama dalam film ini adalah Bayu (peduli dengan memperhatikan kondisi penduduk desa yang telah disihir menjadi patung, pemberani dengan gagah berani dia melawan segala ancaman musuh demi melindungi teman-temannya, penurut dengan saudaranya, ia selalu menjadi pendengar yang baik, kuat dengan kesaktiannya dia mampu melindungi temannya dan mengalahkan musuh-musuhnya), Rani (mengeluh dengan keadaan yang kurang menguntungkan dan membahayakan baginya, peduli dengan keselamatan saudaranya, ia menemani kemanapun saudaranya pergi, realistis dengan keadaan atau situasi yang sedang dialaminya), Ashura (tamak/sombong dengan memiliki kerajaan dan kekuatan yang hebat ia menginginkan seluruh alam semesta menjadi miliknya sendiri, kuat dengan kesaktian yang luar biasa, dia mampu menyihir seluruh penduduk desa), Empu Tjandra (Bijaksana dengan segala teguran dan nasihatnya untuk memotivasi sehingga dapat menemukan solusi dalam menghadapi masalah, berwawasan luas dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki, dia mampu menjadi seorang guru yang baik), sedangkan tokoh tambahannya adalah Nahwara (licik), Yudha (sakti); (4) latar dalam film ini dibagi menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Latar tempat yang digunakan diantaranya di pedesaan (desa), rumah Bayu,

Candi, paron, kerajaan renka, dan hutan. Latar waktu yang digunakan adalah pagi hari, siang hari, malam hari. Latar suasana dalam film ini menampilkan suasana sedih, menegangkan, menyenangkan; (5) sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang pertama yaitu “Aku” karena mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, baik yang bersifat batiniah dalam diri sendiri, maupun fisik; (6) gaya bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia dengan adanya penggunaan majas hiperbola dan majas sinisme; (7) amanat yang terdapat dalam film ini adalah kejahatan akan kalah dengan kebajikan, semua hal yang dilakukan dengan bersama-sama akan terasa lebih ringan.

Nilai moral film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito meliputi: (1) nilai moral hubungan manusia dengan diri sendiri terdiri dari penyesalan terjadi pada tokoh utama yang menyesali akan perbuatan yang telah dilakukannya, tanggungjawab terjadi pada tokoh utama untuk menyelamatkan penduduk desa, dan optimis terjadi pada tokoh utama yang percaya bahwa dirinya mengalahkan musuhnya dan menyelamatkan penduduk desa; (2) nilai moral hubungan manusia dengan sesama (manusia lain) terdiri dari peduli, terjadi pada tokoh utama yang sangat peduli terhadap keselamatan penduduk desa dari kejahatan yang dilakukan musuhnya, menasehati terjadi pada tokoh tambahan yang selalu memberikan nasehat, motivasi, serta teguran, dan memuji terjadi pada tokoh utama yang memiliki kekuatan luar biasa dari sebuah keris sekti..

Rencana Pelaksanaan pembelajaran film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 dengan KD 3.8 menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan visual dengan tujuan untuk kesenangan, Pendekatan yang digunakan adalah saintifik. Metode yang digunakan adalah metode *Role Playing*. Model yang digunakan adalah model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Teknik yang digunakan adalah teknik diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah. Media pembelajaran yang digunakan adalah LCD proyektor. Pembelajaran ini terbagi menjadi tiga tahapan yakni kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, kegiatan penutup. Sumber belajar pendamping diantaranya film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito, Buku Pedoman Guru Tema 2 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 2 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), dan beberapa buku penunjang pembelajaran lainnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa unsur intrinsik dalam film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito (a) tema mayor sebuah impian untuk menjadi seorang pahlawan, dan tema minornya masalah magis/kekuatan, masalah peperangan, masalah kesetiaan; (b) alur maju *progresif*; (c) tokoh, tokoh utama Bayu (peduli, pemberani, penurut, kuat), Rani (mengeluh, peduli, realistis), Ashura (tamak & sombong, kuat), Empu Tjandra (bijaksana, berwawasan luas), dan tokoh tambahan: Nahwara (licik), Yudha (sakti); (d) latar tempat meliputi pedesaan (desa), rumah Bayu, candi, paron, kerajaan renka, dan hutan, latar waktu pagi hari, siang hari, dan malam hari, latar suasana sedih, menegangkan, dan menyenangkan (senang); (e) sudut pandang orang pertama yakni “Aku”; (f) gaya bahasa, Bahasa Indonesia dengan penggunaan majas hiperbola dan majas sinisme; (g) amanat kejahatan akan kalah dengan kebajikan, semua hal yang dilakukan dengan bersama-sama akan terasa lebih ringan.

Nilai moral film *Knight Kris* (a) nilai moral hubungan manusia dengan diri sendiri terdiri dari: penyesalan, tanggungjawab, dan peduli; (b) nilai moral hubungan manusia dengan sesama

(orang lain) terdiri dari: peduli, menasehati, dan memuji. Rencana pelaksanaan pembelajaran dalam film *Knight Kris* karya Antonius dan William Fajito menggunakan pendekatan saintifik. Metode yang digunakan adalah metode *Role Playe*. Model yang digunakan adalah model kooperati tipe *Student Teams Archievement Division* (STAD). Teknik yang digunakan adalah teknik diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anif, S.F., Husni Wakhyudi, dan Wawan Priyanto. (2019). “Analisis Nilai Moral Lagu Daerah dalam Membentuk Kedisiplinan Siswa Dongeng”. *Jurnal Lensa Pendas*, 4 (1), 17-24. Universitas PGRI Semarang. Diunduh dari jurnal.umpk.ac.id pada tanggal 9 September 2020.
- Camalia, D., Wahid Khoirul Ikhwan, dan Mujtahidin. (2016). “Pendidikan Nilai Moral Melalui Pembelajaran Pantun pada Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pamator*, 9 (2), 103-108. Universitas Trunojoyo Madura. Diunduh dari journal.trunojoyo.ac.id pada tanggal 9 September 2020.
- Hardianto, M., Wahyu Widayanti, dan Sucipto. (2017). “Diksi dan Gaya Bahasa Pada Naskah Pidato Presiden Soekarno”. *Jurnal Ilmiah: Fonema*, 4 (2), 88-101. Universitas Dr. Soetomo. Diunduh dari ejournal.unitomo.ac.id pada tanggal 9 September 2020.
- Hendrawaty, N., Lutfiansyah. (2016). “Penggunaan Penggalan Film Frozen dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris”. *Jurnal Deksis*, 08 (02), 172-179. Universitas IndraPrasta PGRI. Diunduh dari journal.lppmunindra.ac.id pada tanggal 9 September 2020.
- Lukmantoro, D., Singgih Adhi Prasetyo, dan Husnul Hadi. (2018). “Analisis Nilai Moral Film Animasi “*The Boss Baby*” Produksi Dreamwork Animation Bagi Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1 (3), 128-133. Universitas PGRI Semarang. Diunduh dari ejournal.undiksha.ac.id pada tanggal 9 September 2020.
- Nofrion. (2018). *Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rismaya, D., Husnul Hadi, dan Mudzanatun. (2019). “Nilai Moral Film Animasi *Big Hero 6* Produksi Walt Disney Terhadap Sikap Kepedulian Siswa Sekolah Dasar”. *Indonesian Journal Of Education Research and Review*, 2 (2), 192-202. Universitas PGRI Semarang. Diunduh dari ejournal.undiksha.ac.id pada tanggal 9 September 2020.
- Sari, A.P. (2014).”Nilai Moral Pada Cerpen *Hujan Terakhir* Majalah Bobo Sebagai Media Pembentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 7, (01), 01-62. Universitas Bina Darma, Palembang. Diunduh dari eprints.binadarma.ac.id pada tanggal 9 September 2020.