



*Original Research*

## Pembentukan Karakter Survival Siswa Melalui Narasi Tokoh Film *Drawing Closer* dan *18x2 Beyond Youthful Days*

Siti Sarah Salsadita, Christine Masada Hirashita Tobing, Dery Purnama Saefudin

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received 7 Februari 2026

Revised 3 April 2026

Accepted 4 April 2026

#### Keywords:

Pembentukan Karakter  
Karakter Bertahan Hidup  
Pembelajaran Berbasis Film  
Pembelajaran Reflektif  
Siswa Vokasi

### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembentukan karakter survival siswa melalui narasi tokoh film *Drawing Closer* dan *18x2 Beyond Youthful Days*. Karakter survival dipahami sebagai kemampuan siswa dalam membangun ketahanan diri, refleksi makna hidup, serta sikap adaptif dalam menghadapi tantangan personal dan sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain Pre-Experimental Pre-Test and Post-Test. Subjek penelitian meliputi peserta didik kelas X Perhotelan 2 dan X DPB 2 di SMKN 32 Jakarta Selatan dengan jumlah responden 59 siswa, serta didukung data dari guru bimbingan dan konseling, wali kelas, dan pihak kurikulum kesiswaan. Layanan penguasaan konten berbasis narasi tokoh film digunakan sebagai media pembelajaran reflektif yang mendorong pemaknaan nilai dan pengalaman kemanusiaan siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji Paired Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan narasi tokoh film dalam layanan penguasaan konten berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan karakter survival siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis narasi melalui media film dapat menjadi alternatif pedagogis yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter dan pengembangan nilai kemanusiaan di lingkungan sekolah menengah kejuruan.



**Corresponding Author:** Siti Sarah Salsadita, [Sitisyasadita@gmail.com](mailto:Sitisyasadita@gmail.com)

## 1. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk membentuk individu yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan adaptif, kemampuan berpikir kritis, serta ketangguhan dalam menghadapi tekanan sosial maupun perubahan lingkungan. Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter menjadi kebutuhan penting, khususnya pada jenjang pendidikan menengah dan kejuruan.

Salah satu karakter yang penting untuk dikembangkan adalah karakter survival, yaitu kemampuan individu untuk bertahan, beradaptasi, serta menunjukkan ketangguhan dalam menghadapi kesulitan. Karakter ini mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kesiapan menghadapi situasi yang tidak pasti. Dalam konteks pendidikan kejuruan seperti di SMKN 32 Jakarta Selatan, karakter survival menjadi sangat relevan karena siswa dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja dan kehidupan sosial yang kompleks.

Namun demikian, pembentukan karakter siswa tidak cukup dilakukan melalui pendekatan kognitif atau metode pembelajaran tradisional semata. Diperlukan pendekatan yang mampu menyentuh aspek afektif dan

emosional siswa secara lebih mendalam. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat kontekstual dan menarik, seperti film.

Pada masa ini, kehadiran media massa memiliki pengaruh besar bagi masyarakat. Kebutuhan masyarakat terhadap informasi dan hiburan dapat terpenuhi melalui media massa yang memiliki empat fungsi utama, yaitu sebagai sarana menyebarkan informasi (*to inform*), menghibur (*to entertain*), mendidik (*to educate*), dan membentuk opini (*to persuade*) masyarakat. Salah satu bentuk media yang paling digemari, khususnya oleh generasi muda, adalah film. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai sarana penyampaian nilai-nilai moral dan budaya melalui pendekatan emosional dan estetis.

Film merupakan media representasi yang mampu menawarkan cerita, drama, dan pesan emosional sebagai konsumsi budaya yang kuat (McQuail, 2020). Film juga menjadi medium yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai sosial dan moral serta memengaruhi penonton secara psikologis dan emosional. Tokoh dalam film, meskipun bukan individu nyata, mampu dikonstruksi sedemikian rupa sehingga menghadirkan karakter dengan kepribadian yang kuat dan dapat menjadi sarana penyampaian pesan yang efektif.

Dalam konteks perkembangan remaja, film memiliki pengaruh yang signifikan karena remaja berada dalam fase pencarian jati diri. Berdasarkan teori *Uses and Gratification* oleh West & Turner (2020), remaja merupakan khalayak aktif yang menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial mereka. Mereka cenderung memilih tayangan yang relevan dengan kebutuhan identitas diri, sehingga tokoh dalam film seringkali dijadikan sebagai role model dalam pembentukan sikap dan karakter, termasuk karakter survival.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa film memiliki kontribusi penting dalam pembentukan karakter. Fatiha & Sari (2025) menemukan bahwa media film memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan nilai karakter remaja, khususnya dalam menumbuhkan empati dan ketangguhan dalam menghadapi tantangan. Selain itu, Dami et al (2025) menekankan bahwa film, terutama film animasi seperti Nussa Rara dan Upin Ipin, mampu mengembangkan karakter seperti kreativitas dan kerja sama melalui proses pembiasaan dan praktik nyata. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan karakter tidak hanya bergantung pada konten, tetapi juga pada bagaimana nilai tersebut diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan tersebut diperkuat oleh Rosmawati (2024) yang menyimpulkan bahwa film mengandung nilai-nilai karakter seperti religius, jujur, disiplin, mandiri, peduli sosial, komunikatif, dan tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut memiliki keterkaitan erat dengan pembentukan karakter survival siswa dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Di sisi lain, Meyrina et al. (2022) menyatakan bahwa film dapat menjadi media pengembangan karakter remaja melalui representasi nilai seperti toleransi, kepedulian, dan solidaritas.

Lebih lanjut, Albab (2025) dalam penelitiannya tentang analisis bahasa figuratif dalam dialog film Dilan 1990 mengungkapkan bahwa remaja sering menjadi representasi utama dalam film untuk menggambarkan dinamika sosial dan identitas kelompok. Bahasa dalam film juga berperan penting dalam membangun kedekatan emosional antar karakter, menggambarkan perasaan, serta mengekspresikan kepribadian tokoh. Hal ini menunjukkan bahwa film tidak hanya menyampaikan nilai melalui alur cerita, tetapi juga melalui aspek linguistik dan interaksi antar tokoh.

Selain itu, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pekalongan dalam BatikTV.id pada Tahun 2024 juga mendorong penggunaan film inspiratif sebagai media pembelajaran karakter di sekolah. Film dinilai mampu membantu siswa memahami nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, kasih sayang, dan survival dengan cara yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan remaja.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan kontribusi positif film dalam pendidikan karakter, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pembentukan karakter secara umum dan belum secara spesifik mengkaji karakter survival sebagai variabel utama. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan media film dengan layanan bimbingan konseling, khususnya layanan penguasaan konten, masih terbatas. Padahal, integrasi tersebut berpotensi memperkuat proses internalisasi nilai melalui pendekatan yang lebih terstruktur dan sistematis.

Lebih lanjut, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan film dengan tema perjuangan hidup, kehilangan, dan ketahanan emosional seperti *Drawing Closer* dan *18x2 Beyond Youthful*

---

Days dalam konteks pendidikan karakter di sekolah kejuruan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut. Urgensi penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai survival dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam menghadapi tekanan akademik maupun sosial. Tanpa adanya pendekatan pembelajaran yang tepat, siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam mengembangkan ketangguhan diri yang dibutuhkan di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu memberikan pengalaman emosional yang bermakna.

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan dua film Jepang, yaitu *Drawing Closer* dan *18x2 Beyond Youthful Days*, yang mengangkat tema perjuangan, kehilangan, dan keberanian sebagai bagian dari karakter survival. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMKN 32 Jakarta Selatan untuk mengetahui sejauh mana film tersebut, apabila dipadukan dengan layanan penguasaan konten dalam bimbingan konseling, dapat membentuk karakter survival siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan film *Drawing Closer* dan *18x2 Beyond Youthful Days* dalam menyampaikan nilai-nilai karakter survival, mengkaji relevansi nilai-nilai tersebut dengan kehidupan siswa, serta menguji pengaruh layanan penguasaan konten dalam memperkuat pembentukan karakter survival siswa. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penggunaan media film dalam pendidikan karakter, khususnya dalam konteks layanan bimbingan dan konseling. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dan konselor dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan kontekstual dalam membentuk karakter siswa.

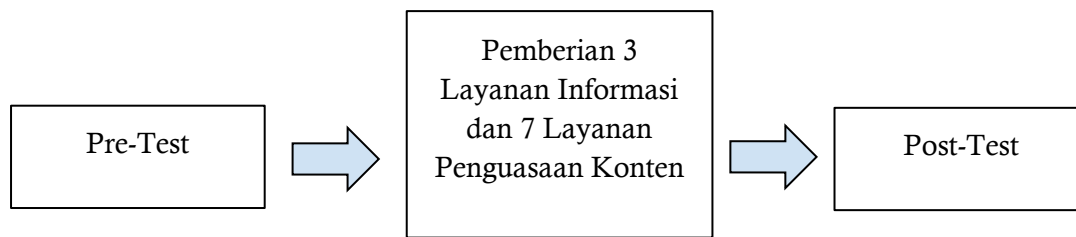
## 2. Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 32 Jakarta Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 691 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan simple random sampling. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (margin of error) sebesar 12%, diperoleh jumlah sampel sebanyak 59 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner atau angket kepada siswa sebagai responden mengenai pembentukan karakter survival melalui tokoh dalam film *Drawing Closer* dan *18x2 Beyond Youthful Days* dengan layanan penguasaan konten. Instrumen penelitian disusun berdasarkan aspek-aspek karakter yang dikemukakan oleh Rosmawati (2024), yaitu nilai religius, jujur, disiplin, mandiri, peduli sosial, komunikatif, dan tanggung jawab yang mendukung pembentukan karakter survival siswa. Instrumen yang digunakan berupa skala sikap dengan jenis skala Likert yang terdiri dari 53 item pernyataan, yang mencakup pernyataan positif dan negatif.

Setiap pernyataan memiliki lima alternatif jawaban, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), netral (N), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Pemberian skor pada pernyataan positif adalah 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan pada pernyataan negatif diberikan skor sebaliknya. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Nilai Cronbach's Alpha yaitu 0,966. Maka penelitian ini dikatakan valid dan reliabel.

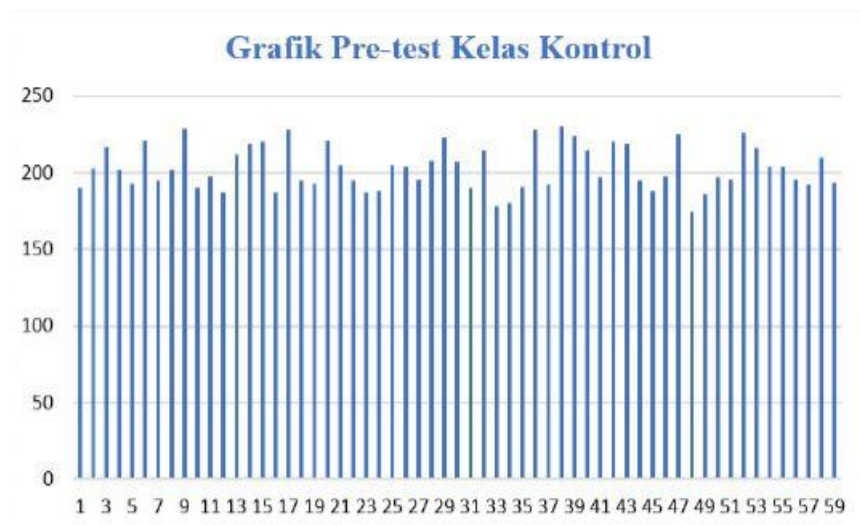
Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif dan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Selanjutnya, untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan uji paired samples t-test. Selain itu, data pendukung diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperkuat hasil penelitian. Dimana skema penelitian yang digunakan peneliti sebagai berikut:



Gambar 1. Alur penelitian

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang dihimpun keempat instrumen yang digunakan oleh peneliti, menunjukkan secara umum dapat membentuk karakter survival siswa melalui tokoh film drawing closer dan 18x2 beyond youthful daya yang signifikan setelah diberi perlakuan tiga layanan informasi dan 7 layanan penguasaan konten pada peserta didik kelas X Perhotelan 2 dan X DPB 2 di SMKN 32 Jakarta Selatan. Adanya perbedaan yang signifikan pada hasil angket pre-test dan angket post-test. Begitu juga dari hasil observasi, wawancara dan dokumen yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Hal tersebut terlihat pada hasil analisis deskriptif pada kedua angket kelas kontrol dan eksperimen yang digunakan dengan aplikasi IBM SPSS Versi 26.0 Terlihat pada grafik dan tabel berikut:



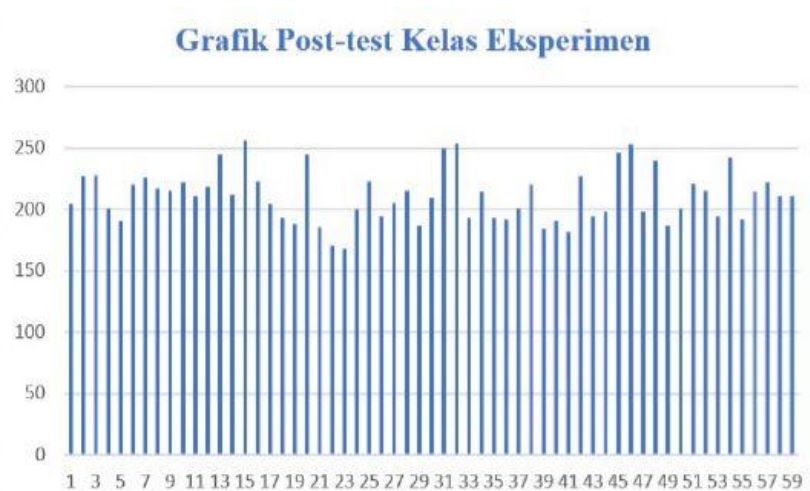
Gambar 2. Grafik Pre-test Kontrol

Tabel tersebut menunjukkan rata-rata skor pre-test kelas kontrol, dimana banyak siswa yang mendapatkan skor rendah, hal ini terlihat dari grafik. Dikarenakan pada pre-test ini kelas belum diberikan layanan oleh peneliti. Sehingga siswa di kelas eksperimen masih banyak yang kurang memiliki pengetahuan terkait pembentukan karakter survival.

Tabel 1. Kategorisasi Angket Pre-Test

No.	Kategori	Frekuensi	Interval	%
1.	Rendah	175-204	27	46%
2.	Sedang	205-234	28	47%
3.	Tinggi	235-254	4	7%
	Jumlah		59	100%

Dari hasil diatas sebanyak 27 orang mendapatkan skor rendah, kemudian ditemukan juga siswa yang telah masuk kedalam skor sedang yaitu sebanyak 28 orang hal ini menandakan, bahwa siswa telah memiliki pembentukan karakter survival siswa walau masih tergolong rendah. Kemudian terdapat 4 orang siswa yang telah masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan pengetahuan siswa terkait karakter survival sehingga perlu pemberian layanan informasi dan juga layanan penguasaan konten untuk memberikan pemahaman pada siswa terkait pentingnya membentuk karakter survival.



Gambar 3. Grafik Post test Eksperimen

Dimana terlihat dari hasil diatas setelah siswa menerima layanan informasi selama 3 kali dan layanan penguasaan konten selama 7 kali yang mana ditambah dengan pertemuan kembali untuk dilakukan pengukuran melalui post-test. Dimana hasilnya menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dimana rata - rata skor meningkat menjadi 210.93 dengan standar deviasi yang menunjukkan distribusi nilai yang lebih merata.

Tabel 2. Kategorisasi Angket Post-Test

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	168–197	10	17%
2	Sedang	198–227	18	31%
3	Tinggi	228–257	31	53%
	Jumlah		59	100%

Sebanyak 31 orang mendapatkan kategori yang tinggi, kemudian 18 orang berada pada kategori sedang dan 10 orang masuk kedalam kategori rendah. Dimana jika dilihat dari hasil sebelumnya mengalami peningkatan dan layanan penguasaan konten berhasil membentuk karakter survival siswa. Dimana pada awalnya siswa kurang memiliki pemahaman dalam karakter survival menjadi lebih keteguhan diri, kemandirian serta bagaimana mereka yang sebelumnya tidak memiliki keberanian dalam memecahkan suatu permasalahan menjadi lebih pandai dan juga aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media film.

Hasil tersebut didukung dengan hasil perhitungan prasyarat yang mana dari penelitian ini Berdasarkan hasil reliabilitas instrumen didapatkan nilai Cronbach's Alpha yaitu 0,966. Dengan ini maka seluruh aitem pada instrumen angket dapat dikatakan reliabel. Kemudian pada pengujian hasil uji normalitas tersebut, didapatkan bahwa  $0.200 < 0,05$  untuk angket pre-test dan post-test sehingga data yang digunakan merupakan data berdistribusi normal. Dengan demikian analisis statistik parametrik dapat digunakan dalam pengujian hipotesis.

Begitu juga dengan hasil hipotesis Paired Sampel t-Test terlihat bahwa diketahui nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya bukti bahwa H1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa layanan penguasaan konten sangat berpengaruh untuk membentuk karakter survival siswa melalui tokoh film Drawing Closer dan 18x2 beyond youthful days. Layanan penguasaan konten yang diberikan secara

terstruktur dan aplikatif ternyata mampu mendorong siswa untuk merefleksikan nilai-nilai yang ditampilkan dalam film serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi mereka.

Hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan pada hampir seluruh indikator karakter survival, seperti kemandirian, ketahanan diri, kemampuan mengambil keputusan di bawah tekanan, serta pengendalian diri. Hal ini sama dengan penelitian dari [Susanti et al. \(2020\)](#) menyatakan bahwa layanan penguasaan konten dapat meningkatkan survival skills siswa SMK. Penelitian eksperimen mereka menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan survival siswa setelah mendapatkan layanan tersebut, yang membantu siswa mengembangkan keterampilan bertahan dan beradaptasi di dunia kerja dan kehidupan nyata.

Di sisi lain, kelas kontrol mengalami peningkatan yang cenderung tidak terlalu terlihat, dan tidak signifikan secara statistik. Perbedaan skor rata-rata antara pre-test dan post-test di kelas eksperimen juga menunjukkan bahwa pengaruh film menjadi lebih efektif saat diikuti dengan proses pemahaman mendalam melalui layanan penguasaan konten. Temuan ini diperkuat oleh data observasi dan dokumentasi selama proses layanan, di mana siswa menunjukkan partisipasi aktif, empati terhadap tokoh film, dan mampu menyampaikan pendapat yang mencerminkan pemahaman karakter survival.

Siswa juga tampak lebih percaya diri dalam mengungkapkan pandangan mereka mengenai tantangan hidup dan cara menghadapinya. Hal tersebut sama dengan penelitian dari [Maharani \(2023\)](#) pada film "Miracle in Cell No. 7" menemukan nilai karakter seperti kerja keras, kreatif, mandiri, dan komunikatif yang terkandung dalam tokoh film, yang relevan untuk pendidikan karakter siswa termasuk aspek survival.

Dimana hasil pernyataan tersebut juga didukung oleh [Purnawan & Hasanudin \(2026\)](#) menekankan bahwa karakter seperti kreativitas dan kemampuan bekerja sama yang ditampilkan dalam film dapat berkembang melalui pembiasaan dan praktik nyata, sehingga pembentukan karakter survival siswa melalui tokoh film memerlukan integrasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi antara media film dan layanan penguasaan konten bukan hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga menyanggar ranah afektif dan psikomotorik siswa, yang menjadi kunci utama dalam pembentukan karakter secara holistik.

Selain itu, film tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menampilkan nilai-nilai kehidupan yang dapat diamati dan ditiru oleh siswa. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami serta menginternalisasi karakter survival yang ditampilkan oleh tokoh dalam film. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [Widya & Hariyanto \(2022\)](#) menunjukkan bahwa media film memiliki peran penting dalam pembentukan karakter karena memuat nilai-nilai seperti keberanian, kepedulian, dan tanggung jawab yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa film menjadi lebih efektif ketika dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang terarah, seperti layanan penguasaan konten. Tanpa adanya arahan dan refleksi, film cenderung hanya menjadi hiburan. Namun, melalui layanan penguasaan konten, siswa diarahkan untuk memahami, mendiskusikan, dan mengaitkan nilai dalam film dengan kehidupan mereka. Hal ini diperkuat oleh penelitian [Ariani \(2020\)](#) yang menyatakan bahwa penggunaan media film dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman nilai karakter siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Lebih lanjut, peningkatan karakter pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media film mampu membangun keterlibatan emosional siswa. Keterlibatan ini menjadi faktor penting karena siswa tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga merasakan nilai yang disampaikan, sehingga lebih mudah terbentuk dalam perilaku nyata. Penelitian [Maharani et al. \(2025\)](#) juga menunjukkan bahwa penggunaan film dalam pembelajaran dapat meningkatkan karakter siswa secara signifikan, terutama ketika digunakan dalam desain pembelajaran eksperimen dengan pre-test dan post-test.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media film yang disertai dengan layanan penguasaan konten lebih efektif dibandingkan pembelajaran biasa. Film berfungsi sebagai stimulus visual dan emosional, sedangkan layanan penguasaan konten berperan dalam proses pemaknaan dan internalisasi nilai. Hal ini sejalan dengan penelitian [Sa'diyah \(2022\)](#) yang menyatakan bahwa penggunaan film dalam pembelajaran dapat meningkatkan karakter siswa secara lebih optimal dibandingkan media pembelajaran biasa, karena film mampu menyajikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik

Selanjutnya, hasil utama menunjukkan adanya peningkatan karakter survival siswa, keberhasilan layanan penguasaan konten berbasis film dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Pertama, karakteristik media film yang bersifat visual dan naratif memungkinkan siswa lebih mudah memahami nilai-nilai kehidupan. Film menyajikan cerita yang dekat dengan realitas sehingga siswa dapat mengamati langsung perilaku tokoh dan mengambil makna dari setiap peristiwa. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [Widya & Hariyanto \(2022\)](#) yang menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa film mengandung nilai-nilai seperti keberanian, kepedulian, dan tanggung jawab yang dapat ditiru oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, adanya keterlibatan emosional siswa selama menonton film menjadi faktor penting dalam pembentukan karakter. Film mampu membangkitkan emosi siswa sehingga pesan moral yang disampaikan lebih mudah diingat dan diinternalisasi. Penelitian [Rosmawati et al. \(2024\)](#) menyebutkan bahwa penggunaan media film dapat menumbuhkan empati serta memperkuat nilai karakter seperti jujur, mandiri, dan tanggung jawab pada siswa.

Ketiga, peran layanan penguasaan konten sebagai fasilitator refleksi menjadi faktor kunci yang tidak dapat dipisahkan. Film saja tidak cukup jika tidak disertai proses pemaknaan. Melalui layanan penguasaan konten, siswa diarahkan untuk mendiskusikan, merefleksikan, dan mengaitkan nilai dalam film dengan kehidupan nyata. Hal ini sesuai dengan penelitian [Pratista & Hermiati \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam mengarahkan siswa agar mampu mengambil pelajaran positif dari film yang ditonton.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan media film sebagai alternatif strategi layanan yang inovatif dan menarik. Penggunaan film terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, baik secara kognitif maupun emosional, sehingga proses pembentukan karakter menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, guru BK disarankan untuk mengintegrasikan media film dalam layanan penguasaan konten, terutama dalam mengembangkan aspek karakter seperti kemandirian, ketahanan diri, dan kemampuan menghadapi masalah.

Secara pedagogis, penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan karakter tidak cukup hanya melalui penyampaian materi secara teoritis, tetapi memerlukan pendekatan yang kontekstual dan reflektif. Layanan penguasaan konten yang dikombinasikan dengan media film memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami nilai, tetapi juga merefleksikan dan menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menegaskan pentingnya desain pembelajaran yang melibatkan pengalaman belajar langsung serta diskusi reflektif dalam proses pendidikan karakter. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran berbasis visual dan pengalaman memiliki kontribusi signifikan dalam pengembangan karakter siswa. Integrasi antara stimulus visual (film) dan proses kognitif-reflektif (layanan penguasaan konten) terbukti mampu menyentuh ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan, sehingga pembentukan karakter dapat berlangsung secara lebih holistik. Selain itu, secara kebijakan, penelitian ini memberikan implikasi bahwa sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media film sebagai bagian dari program penguatan pendidikan karakter. Pihak sekolah dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas, waktu, serta kebijakan yang memungkinkan guru untuk mengembangkan layanan berbasis media yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai bahan pertimbangan dalam menafsirkan hasil penelitian. Pertama, penelitian ini dilakukan pada jumlah sampel yang terbatas dan hanya melibatkan siswa di satu sekolah, yaitu SMKN 32 Jakarta Selatan. Hal ini menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi yang berbeda, baik dari segi jenjang pendidikan, latar belakang siswa, maupun kondisi lingkungan sekolah. Kedua, penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan waktu pelaksanaan yang relatif singkat. Oleh karena itu, peningkatan karakter survival yang terjadi belum dapat menggambarkan perubahan perilaku jangka panjang. Karakter pada dasarnya membutuhkan proses pembiasaan yang berkelanjutan, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan durasi yang lebih panjang untuk melihat kestabilan hasil. Ketiga, pengukuran karakter survival dalam penelitian ini masih mengandalkan instrumen angket (*self-report*), yang memungkinkan adanya bias subjektivitas dari responden. Siswa mungkin memberikan jawaban yang dianggap baik secara sosial (*social desirability*), sehingga hasil yang diperoleh belum sepenuhnya mencerminkan kondisi nyata perilaku siswa. Keempat, penggunaan media film dalam penelitian ini terbatas pada dua judul film, yaitu *Drawing Closer* dan *18x2: Beyond Youthful Days*. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi variasi nilai karakter yang diperoleh siswa, sehingga hasil penelitian mungkin akan berbeda jika menggunakan jenis atau

genre film yang lain. Kelima, faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, dan pengalaman pribadi siswa tidak sepenuhnya dapat dikontrol dalam penelitian ini. Padahal, faktor-faktor tersebut juga memiliki pengaruh terhadap pembentukan karakter survival siswa. Dengan demikian, keterbatasan-keterbatasan tersebut diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas, mendalam, dan komprehensif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa layanan penguasaan konten berbasis media film merupakan pendekatan yang efektif dan relevan dalam membentuk karakter survival siswa di tengah tantangan kehidupan modern. Integrasi antara media yang menarik dan proses pembelajaran yang reflektif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong internalisasi nilai secara lebih mendalam. Oleh karena itu, inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling perlu terus dikembangkan agar mampu menjawab kebutuhan perkembangan siswa secara holistik, tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam membangun ketahanan diri dan kesiapan menghadapi kehidupan nyata.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten yang dipadukan dengan pemanfaatan film *Drawing Closer* dan *18x2 Beyond Youthful Days* terbukti efektif dalam meningkatkan karakter survival siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan signifikan pada hasil post-test kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peningkatan tersebut terutama terlihat pada aspek ketangguhan, tanggung jawab, dan kemampuan menghadapi tantangan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam pemanfaatan media film sebagai strategi inovatif untuk memperkuat pembentukan karakter siswa. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media audiovisual dengan layanan penguasaan konten mampu meningkatkan efektivitas layanan BK secara lebih optimal dibandingkan metode konvensional. Implikasi dari penelitian ini adalah guru Bimbingan dan Konseling (BK) dapat memanfaatkan media film sebagai alternatif pendekatan dalam layanan penguasaan konten untuk menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih kontekstual dan menarik bagi siswa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang relatif terbatas serta penggunaan desain pre-eksperimental yang belum sepenuhnya mampu mengontrol variabel luar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat serta melibatkan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih optimal. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji variabel lain yang berkaitan dengan pembentukan karakter siswa.

#### Referensi

- Albab, S., Saefudin, D. P., Umbarasari, T., & Restoeningroem, R. (2025). Analisis Bahasa Figuratif dalam Dialog Romantis Film *Dilan 1990*: Kajian Stilistika. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2), 696-705.  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=axu2KMwAAAAJ&citation\\_for\\_view=axu2KMwAAAAJ:W7OEmFMylHYC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=axu2KMwAAAAJ&citation_for_view=axu2KMwAAAAJ:W7OEmFMylHYC)
- Ariani, F. (2020). Peningkatan pemahaman siswa tentang nilai-nilai karakter-cerdas dengan menggunakan media film. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 14(2).  
<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/2247/1784>
- Astuti, A.D. (2021). Layanan Penguasaan Konten dengan Media Kartu Bicara dalam Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. IKIP PGRI Wates Yogyakarta.
- Azam, U. (2016). *Bimbingan dan Konseling Perkembangan di Sekolah (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dami, Y., Metalin, A., Puspita, I., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). Kajian Nilai-Nilai Karakter Dalam Episode Jembatan Ilmu Pada Film Animasi *Upin Dan Ipin* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(9), 2537–2548.
- Fatiha, S. R. A., & Sari, W. D. (2025). Efektifitas Pemanfaatan Media Film Untuk Meningkatkan Empati Pada Mahasiswa Psikologi di Universitas Islam Riau Syalaisyah Rifa Amani Fatiha, Wina
-

- Diana Sari. *Journal of Psychology Today*, 3(3), 103–113. <https://digamed.net/index.php/psychologytoday/article/view/332/110>
- Maharani, P., Laili, S. N., Cahyani, N. R., Lestari, I. P., & Setiawaty, R. (2025). Penggunaan Media Film Sebagai Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah. *NALAR: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(2), 84–90. <https://jurnal2.untagsmg.ac.id/index.php/nalar/article/view/2975/2612>
- McQuail, D. (2020). *McQuail's Mass Communication Theory (7th Editio)*. SAGE Publications.
- Meyrina, P. A., Dody, H., Mufied, F., & Kuswindarti. (2022). Upaya Meningkatkan Empati Siswa Melalui Bimbingan Klasikal Berbasis Media Film Di Kelas X RPL 3 SMK PGRI 01 Sukorejo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1349–1358. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5416/3913>
- Pratista, L., & Hermiati. (2021). Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 15-16, 191–199. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5605>
- Purnawan, M. R. E., & Hasanudin, M. F. (2026). The Role of Educational Collaboration between Schools , Families , and Communities on the Development of Student Behavior. *Manajia: Journal of Education and Management*, 4(1), 53–58. <https://manajia.my.id/index.php/i/article/view/119/98>
- Ridwan, F., & Adji, M. (2019). Representasi Feminisme Pada Tokoh Utama Dalam Film Crazy Rich Asian: Kajian Semiotika. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 1(2). <https://journal.unpak.ac.id/index.php/salaka/article/view/1282/1077>
- Rismayanti, R. (2021). Pembentukan konsep diri remaja penonton film Dilan 1990 di Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 105-122. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jik/article/view/4036/2175>
- Rosmawati, E., Anggelina, S. E., Rahmayani, W., & Azaria, T. T. (2024). Literature Review: Pemanfaatan Film Sebagai Media Penguatan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 9(2), 92–101. <https://mail.online-journal.unja.ac.id/JPTD/article/view/38605>
- Sa'diyah, H. (2022). Penggunaan Media Film Dokumenter dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(1), 128. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i1.60498>
- Susanti, A. T. F., Tobing, C. M. H., & Burhanudin, B. (2020). Layanan Penguasaan Konten Teknik Self Management untuk Menghilangkan Kecanduan Menyontek Siswa SMK Pembangunan Jaya-Yakapi. *Teraputik Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 387–393. <https://doi.org/10.26539/teraputik-42451>
- West, R., & Turner, L. H. (2020). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application (7th Editio)*. McGraw-Hill.
- Widya, T., & Hariyanto, F. (2022). Media Film Sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Karakter Peserta Didik SD/MI Nurul Huda Cikampek. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 7(2), 111–122. <https://doi.org/10.35706/jpi.v7i2.8206>
-