

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model dan Media Pembelajaran

a. Pengetian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang pembelajaran. Model ini mencakup metode, strategi, teknik, dan pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan ajar, dan memandu pengajaran di kelas. Model pembelajaran membantu pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur dan efektif (Hassan 2023).

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Model ini berfokus pada transfer pengetahuan secara eksplisit dari guru ke siswa. Biasanya digunakan untuk materi yang membutuhkan penjelasan mendalam, seperti pelajaran konsep atau keterampilan teknis.

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Pendekatan ini mendorong siswa bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Contohnya adalah metode Jigsaw, Think-Pair-Share, dan Group Investigation

3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning, PBL*)

Siswa dihadapkan pada masalah nyata yang harus diselesaikan, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

4. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Siswa belajar dengan merancang, mengembangkan, dan menyelesaikan proyek terkait topik tertentu.

5. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Kombinasi pembelajaran tatap muka dan online untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel.

6. Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri (*Inquiry-Based Learning*)

Pendekatan yang mendorong siswa untuk bertanya, mengeksplorasi, dan menemukan jawaban sendiri, memperkuat rasa ingin tahu dan pemahaman mendalam.

c. Manfaat Model Pembelajaran

1. Meningkatkan Partisipasi Siswa

Model seperti pembelajaran kooperatif atau berbasis proyek melibatkan siswa secara aktif, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar.

2. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi

Pendekatan seperti PBL atau inkuiri mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis.

3. Mendukung Pembelajaran Berpusat pada Siswa

Banyak model pembelajaran modern berfokus pada kebutuhan dan potensi siswa, mendorong pembelajaran yang lebih personal dan relevan.

4. Mengintegrasikan Teknologi

Model seperti *blended learning* memungkinkan integrasi teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien

d. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan pembelajaran berbasis penemuan yang dikemukakan oleh Jerome Bruner. Definisi *discovery learning* diungkapkan oleh Bruner dalam Wahani (2021) “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it himself*”. Ungkapan tersebut memiliki arti bahwa “*discovery learning* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik tidak disajikan dengan materi pelajaran dalam bentuk akhir, melainkan mengorganisasi sendiri”. Sehingga pendidik dapat menjadi fasilitator yang mengarahkan serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuannya. Hal itu senada dengan pendapat Fajri (2020) *discovery learning* adalah suatu proses dalam belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), dimana peserta didik dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep.

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran dimana proses pembelajaran dilakukan dengan siswa mengorganisir sendiri untuk mendapatkan pemahaman atas materi pembelajaran yang tidak disajikan dalam bentuk akhir (Handayani, 2020). Model *discovery learning* fokus pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui melalui proses pembelajaran, mengubah pembelajaran yang *teacher oriented*, menjadi *student oriented*, mengubah modus *ekspository* (guru memberikan informasi kepada siswa) menjadi *discovery* (siswa menemukan informasi sendiri) dan mengubah pembelajaran yang pasif menjadi pembelajaran yang aktif dan kreatif. Pembelajaran *discovery* merupakan model yang menyenangkan dan efektif dikarenakan menuntut partisipasi aktif siswa dalam setiap langkah pembelajaran. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika melibatkan seluruh siswa, karena siswa mempunyai kesempatan untuk memahami dan mengingat materi dibandingkan hanya mendengarkan atau menonton secara pasif (Alfitry, 2020). Sehingga model pembelajaran *discovery* dapat dibantu dengan penggunaan media belajar yaitu *movie learning*.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model yang mengarahkan peserta didik untuk memperoleh informasi atau pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran

e. Jenis dan Bentuk *Discovery Learning*

Menurut Oemar Hamalik (2020), bentuk metode *discovery learning* dapat dilaksanakan dalam komunikasi satu arah atau komunikasi dua arah bergantung pada besarnya kelas sebagai berikut.

1) Sistem satu arah.

Pendekatan satu arah berdasarkan penyajian satu arah yang dilakukan oleh guru. Struktur penyajiannya dalam bentuk usaha merangsang siswa melakukan proses *discovery* di depan kelas. Guru mengajukan suatu masalah, dan kemudian memecahkan masalah tersebut melalui langkah-langkah *discovery*.

2) Sistem dua arah.

Sistem dua arah melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Siswa melakukan *discovery*, sedangkan guru membimbing mereka ke arah yang tepat atau benar.

f. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

- Sukmadinata (2022) mengungkapkan beberapa keunggulan model *discovery learning*, sebagai berikut:

- 1) Dalam penyampaian bahan, model *discovery* menggunakan kegiatan dan pengalaman-pengalaman langsung dan kongkrit. Kegiatan dan pengalaman demikian lebih menarik perhatian peserta didik, dan

memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.

- 2) Metode belajar *discovery* lebih realistis dan punya makna, sebab peserta didik bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata. Peserta didik langsung mengaplikasikan kemampuannya.
 - 3) Metode belajar *discovery* merupakan suatu model belajar pemecahan masalah. Para peserta didik belajar langsung menerapkan prinsip-prinsip dan langkah-langkah pemecahan masalah.
 - 4) Transfer tidak dinantikan sampai kegiatan lain, tetapi langsung dilakukan sebab model *discovery* berupa sejumlah *transfer*.
 - 5) Model *discovery* banyak memberikan kesempatan bagi keterlibatan peserta didik atau peserta didik dalam proses pembelajaran, kegiatan demikian akan banyak membangkitkan motivasi belajar, sebab proses pembelajaran akan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- Menurut Hasnan (2020) kekurangan *discovery learning* diantaranya adalah
 - 1) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dan siswa.
 - 2) Menyita banyak waktu.
 - 3) Menyita pekerjaan guru.

4) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.

5) Tidak berlaku untuk semua topik

g. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Tujuan spesifik dari model pembelajaran *discovery* yakni sebagai berikut:

- 1) Model *discovery* membantu siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif pada saat proses pembelajaran.
- 2) Model *discovery* membantu siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak.
- 3) Siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu (kacau) dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat.
- 4) Model *discovery* membantu siswa dalam membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui model *discovery* lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari melalui model *discovery* dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

h. Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery learning*

Trianto mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* menurut Egen dan kauchak (2020) sebagai berikut:

1) Menyajikan pertanyaan atau masalah

Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis guru membagi siswa dalam kelompok.

2) Membuat hipotesis

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas pendidikan.

3) Merancang percobaan

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah. guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah.

4) Melakukan diskusi untuk memperoleh informasi

Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui diskusi.

5) Mengumpulkan dan menganalisis data

Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.

6) Membuat kesimpulan

Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.

2. Media Pembelajaran *Movie Learning*

a. Pengetian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik dengan tujuan mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Michael Molenda (2023), media pembelajaran mencakup segala bentuk alat yang membantu memfasilitasi proses belajar-mengajar, mendukung pemahaman materi, dan mendorong interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan sehingga peserta didik dapat memahami dan mengingat informasi lebih mudah

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1. Media Visual

Media yang dapat dilihat dan membantu penyampaian informasi secara visual. Contoh: gambar, diagram, poster, grafik, video, dan peta.

2. Media Audio

Media yang mengandalkan pendengaran untuk menyampaikan informasi. Contoh: rekaman suara, podcast, musik edukatif.

3. Media Audiovisual

Kombinasi antara media visual dan audio. Contoh: film edukasi, video pembelajaran, presentasi multimedia interaktif.

4. Media Interaktif

Media yang memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dengan materi pembelajaran. Contoh: aplikasi pembelajaran *digital*, *e-learning*, simulasi berbasis komputer, dan *augmented reality*.

5. Media Lingkungan

Media yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Contoh: kunjungan lapangan, observasi langsung, laboratorium, dan taman belajar.

6. Media Berbasis Teknologi

Media yang menggunakan teknologi digital sebagai platform utama. Contoh: *Learning Management System (LMS)*, aplikasi *mobile learning*, dan perangkat *Virtual Reality (VR)*.

c. Manfaat Media Pembelajaran

1. Meningkatkan Pemahaman Siswa

Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi atau simulasi.

2. Memotivasi Siswa

Media yang menarik, seperti video atau permainan edukasi, dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Mempermudah Penyampaian Materi

Guru dapat menjelaskan konsep dengan lebih efektif menggunakan alat bantu seperti diagram atau video interaktif.

4. Menghemat Waktu dan Energi

Dengan media tertentu, materi yang rumit dapat disederhanakan sehingga waktu yang dibutuhkan untuk mengajarkan topik berkurang.

5. Mengakomodasi Beragam Gaya Belajar

Media audiovisual untuk pelajar visual dan auditori, serta media interaktif untuk pelajar kinestetik.

6. Mendukung Belajar Mandiri

Media berbasis teknologi memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja.

d. Pengetian Media Pembelajaran *Movie Learning*

Movie learning adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media film, baik fiksi maupun dokumenter, untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan film dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada hiburan semata, tetapi juga sebagai alat bantu

untuk menyampaikan informasi, menggambarkan konsep-konsep abstrak, atau memotivasi siswa agar lebih terlibat dalam proses belajar. Sebagai media audiovisual, film memiliki kekuatan untuk menggabungkan gambar, suara, dan narasi yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa (Sugiono, 2020).

Menurut Mayer (2023), dalam *Multimedia Learning: The Impact of Film on Cognitive Processing*, film dapat dilihat sebagai salah satu bentuk pembelajaran multimedia yang menggabungkan unsur visual dan audio. Penggabungan kedua unsur ini dapat mempercepat proses kognitif siswa dalam memahami materi. Bruner (2022) mengungkapkan bahwa mendengar semakin bertambah pengetahuan, melihat bertambah pengetahuan. Proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika seseorang dapat mengintegrasikan berbagai saluran persepsi, seperti mendengar dan melihat. Melalui pengalaman ini, pengetahuan bisa berkembang lebih baik.

Film juga berfungsi sebagai jembatan untuk menghubungkan teori dengan praktik. Mayer (2023) menambahkan bahwa dalam pembelajaran sains dan matematika, film dapat digunakan untuk menggambarkan konsep-konsep yang sulit dipahami secara abstrak, seperti fenomena alam atau eksperimen yang tidak dapat dilakukan di kelas. Visualisasi dalam film membantu siswa untuk melihat konsep-konsep tersebut dalam konteks dunia nyata, yang membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dalam konteks pendidikan tinggi, film dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran yang

memerlukan pemahaman kontekstual atau fenomena yang tidak dapat mudah diajarkan melalui teks. Mereka menekankan bahwa film tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemicu diskusi yang memperdalam pemahaman siswa terhadap materi.

Secara keseluruhan, *movie learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi pengajaran konsep-konsep sulit maupun dalam merangsang keterlibatan emosional siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebagai media yang dapat mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi, film berfungsi tidak hanya untuk mengilustrasikan teori, tetapi juga sebagai alat untuk mengaktifkan berbagai saluran kognitif siswa dalam memproses informasi. Adapun berikut contoh gambar *movie learning*



Gambar 1.1 *Movie Learning*

e. Jenis-jenis *Movie Learning*

- 1) Video tutorial
- 2) Video pembelajaran
- 3) Video diskusi
- 4) Vlog pendidikan
- 5) Video dokumenter pendidikan
- 6) Video pelatihan ketrampilan
- 7) Video interaktif

8) Video animasi

f. Manfaat Media *Movie Learning*

Penggunaan film dalam pembelajaran membawa berbagai manfaat, baik bagi siswa maupun bagi proses pengajaran itu sendiri. Beberapa manfaat utama dari *movie learning* (Baugh dan Plevyak 2023), adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Pemahaman dan Retensi

Film memungkinkan siswa untuk memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Visualisasi yang ditawarkan oleh film memberikan representasi yang lebih nyata dari suatu konsep, yang dapat membantu siswa mengingat informasi lebih baik. Penggunaan gambar dan narasi yang terintegrasi dalam pembelajaran dapat mengurangi beban kognitif dan mempermudah pemahaman.

2. Meningkatkan Keterlibatan Emosional

Film memiliki kekuatan untuk menggugah emosi. Film dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dengan topik yang diajarkan, karena film sering kali membawa cerita yang kuat, karakter yang mendalam, dan situasi yang bisa membangkitkan empati. Hal ini penting untuk memotivasi siswa dan meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar.

3. Meningkatkan Keterampilan Kritis dan Analitis

Penggunaan film dalam kelas dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, terutama jika film tersebut memiliki tema yang kompleks atau kontroversial. Film dapat menjadi alat yang efektif untuk diskusi kelas yang lebih mendalam, di mana siswa dapat mengeksplorasi berbagai perspektif, menganalisis karakter, dan menggali pesan yang disampaikan oleh film tersebut.

4. Memperkenalkan Konteks Sosial dan Budaya

Film dapat memberikan pengalaman langsung tentang budaya, sejarah, atau situasi sosial tertentu yang mungkin sulit untuk dipahami melalui teks saja. Film sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing atau studi sosial untuk memperkenalkan konteks budaya dan sosial yang relevan dengan bahasa yang sedang dipelajari, memberikan pengalaman lebih nyata kepada siswa.

5. Membantu Mengajar Subjek yang Kompleks

Beberapa konsep yang rumit, terutama dalam mata pelajaran seperti sains, matematika, dan sejarah, bisa lebih mudah dipahami melalui visualisasi. Film dapat menggambarkan eksperimen ilmiah atau peristiwa sejarah dengan cara yang lebih konkret, yang membantu siswa mengaitkan teori dengan realitas.

6. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Film memiliki daya tarik yang tinggi karena mampu memadukan unsur hiburan dan pendidikan. Film dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa lebih tertarik dan berfokus pada materi yang diajarkan ketika disajikan melalui media yang menarik. Hal ini sangat penting, terutama dalam mata pelajaran yang mungkin dirasa sulit atau kurang menarik jika hanya diajarkan dengan metode tradisional.

7. Mempermudah Pemahaman Konsep Abstrak

Film dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dan abstrak dengan cara yang lebih konkret. Dalam film memfasilitasi pemrosesan informasi di berbagai saluran kognitif, baik visual maupun verbal. Ini memungkinkan siswa untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang ide-ide kompleks, seperti fenomena ilmiah, yang mungkin sulit dipahami hanya dengan teks atau penjelasan lisan.

g. Kelebihan dan Kekurangan Media *Movie Learning*

1. Penggunaan film dalam pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya alat bantu yang efektif dalam mengoptimalkan proses pendidikan.

a) Menghadirkan Konteks Nyata

Film memberikan siswa kesempatan untuk belajar dalam konteks nyata. Baugh dan Plevyak (2023) menyatakan bahwa film dapat

menggambarkan situasi dunia nyata yang tidak selalu dapat dihadirkan dalam kelas, seperti eksperimen sains atau peristiwa sejarah, yang membantu siswa melihat relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

b) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Penggunaan film dalam kelas dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini karena film memiliki daya tarik emosional dan visual yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, film dapat menjadi pemicu bagi siswa untuk lebih tertarik pada topik yang diajarkan.

c) Fleksibilitas Penggunaan

Film dapat digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, mulai dari bahasa, sastra, sejarah, ilmu sosial, hingga sains dan teknologi. Film dapat diadaptasi untuk berbagai tujuan pengajaran dan dapat digunakan untuk mengilustrasikan hampir semua konsep yang sulit dipahami hanya melalui teks atau kuliah.

2. Meskipun banyak manfaat dan kelebihan yang ditawarkan oleh penggunaan film dalam pembelajaran, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan:

a) Pemilihan Film yang Tepat

Salah satu kekurangan utama dalam penggunaan film adalah pemilihan film yang tidak tepat. Tidak semua film cocok untuk digunakan

dalam pembelajaran. Guru atau pengajar perlu memilih film yang relevan dengan topik yang dibahas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Film yang tidak relevan atau memiliki konten yang tidak sesuai dapat menyebabkan kebingungan atau bahkan mengalihkan perhatian siswa.

b) Waktu yang Dibutuhkan

Menonton film dalam kelas memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran lainnya, seperti pembacaan teks atau kuliah. Durasi film yang panjang bisa menjadi masalah jika tidak ada perencanaan yang matang, terutama jika waktu pembelajaran terbatas. Penggunaan film harus direncanakan dengan baik agar tetap efektif dan sesuai dengan kurikulum yang ada.

c) Pengelolaan Kelas

Menggunakan film dalam kelas dapat menjadi tantangan dalam hal pengelolaan kelas. Film bisa menjadi distraksi jika tidak dikelola dengan baik. Beberapa siswa mungkin hanya fokus pada hiburan dan kurang memperhatikan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu ada arahan yang jelas dan strategi yang tepat agar siswa tetap terfokus pada materi yang ingin disampaikan.

h. Langkah-langkah *Movie Learning* dalam Pembelajaran

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menggunakan media film menurut Mayer (2023):

1. Perencanaan dan Pemilihan Film yang Tepat

Tujuan: Memilih film yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan topik yang sedang dipelajari.

2. Pemilihan Film

Guru memilih film yang relevan dengan topik pembelajaran. Film harus memiliki kualitas pendidikan dan konten yang tepat untuk tujuan pembelajaran yang jelas. Film yang digunakan bisa berupa film dokumenter, film pendek, atau cuplikan dari film panjang yang menyajikan materi sesuai dengan kurikulum atau tema yang dibahas.

3. Pertimbangan Kualitas

Kualitas film, baik dari segi visual, audio, dan narasi sangat penting untuk memastikan film tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan dapat menyampaikan pesan pendidikan dengan efektif.

4. Pemilihan film yang sesuai dengan topik pembelajaran

Pemilihan film yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

5. Menentukan Tujuan Pembelajaran dan Instruksi Awal

Tujuan: Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi instruksi awal kepada siswa tentang apa yang harus mereka perhatikan dalam film.

6. Penyampaian Tujuan Pembelajaran

Sebelum menonton film, guru harus menjelaskan kepada siswa apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pemutaran film. Hal ini penting agar siswa memiliki fokus dan panduan selama film diputar.

7. Instruksi atau Pertanyaan Awal

Guru bisa memberikan instruksi atau pertanyaan yang akan membantu siswa fokus pada ide atau konsep penting selama film berlangsung. Pertanyaan ini dapat digunakan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dan memberi mereka kerangka kerja untuk memahami film.

8. Pemutaran Film

Guru memutar film yang telah dipilih dengan memperhatikan durasi yang sesuai agar siswa dapat memfokuskan perhatian mereka. Selama pemutaran, siswa diminta untuk memperhatikan adegan atau dialog yang relevan dengan pertanyaan atau tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan: Memberikan pengalaman visual dan naratif yang memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi dan ide baru.

9. Pencatatan

Siswa dapat diminta untuk mencatat hal-hal penting yang mereka amati dalam film, seperti konsep utama, karakteristik penting, atau pertanyaan yang muncul terkait materi pembelajaran. Contoh: Setelah menonton cuplikan film tentang bencana alam, siswa bisa mencatat penyebab bencana tersebut dan bagaimana dampaknya terhadap masyarakat.

10. Diskusi dan Refleksi

Tujuan: Memfasilitasi siswa untuk menganalisis dan mendiskusikan pemahaman mereka tentang film serta mengaitkannya dengan konsep yang sedang dipelajari.

11. Diskusi Kelompok

Setelah menonton film, guru memfasilitasi diskusi kelompok untuk menggali pemahaman siswa lebih dalam. Diskusi dapat difokuskan pada bagaimana konsep yang ditemukan dalam film berhubungan dengan teori atau pengetahuan yang ada.

12. Pertanyaan Reflektif

Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mendorong siswa merenung dan merefleksikan ide-ide atau nilai-nilai yang ada dalam film. Pertanyaan ini dapat membantu siswa menghubungkan pengalaman menonton film dengan konsep akademik atau kehidupan nyata.

13. Aplikasi Konsep dalam Konteks Nyata

Tujuan: Membantu siswa mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka dapatkan dari film dalam situasi kehidupan nyata atau masalah yang lebih kompleks.

14. Tugas Aplikasi

Guru memberikan tugas yang meminta siswa untuk mengaplikasikan konsep atau pelajaran yang mereka temukan dalam film ke dalam konteks dunia nyata. Ini dapat berupa proyek, esai, atau simulasi yang melibatkan penggunaan pengetahuan yang baru ditemukan.

15. Proyek Kolaboratif

Guru dapat memberikan proyek kelompok yang menuntut siswa untuk menggabungkan pengetahuan yang didapat dari film dan teori yang telah mereka pelajari sebelumnya untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah. Contoh: Setelah menonton film tentang perubahan sosial, siswa dapat diminta untuk menganalisis perubahan sosial dalam konteks budaya mereka sendiri atau menulis laporan tentang bagaimana sebuah negara menghadapi perubahan sosial tertentu.

16. Evaluasi dan Umpan Balik

Tujuan: Menilai sejauh mana siswa telah memahami materi dan memberikan umpan balik untuk memperbaiki pemahaman mereka.

17. Evaluasi Pemahaman

Guru melakukan evaluasi untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan melalui film. Ini bisa berupa kuis, tes, atau tugas proyek yang menguji penerapan konsep yang ditemukan melalui film.

18. Umpan Balik

Guru memberikan umpan balik kepada siswa tentang hasil diskusi dan tugas mereka untuk memperjelas kesalahpahaman atau memperdalam pemahaman mereka tentang konsep yang telah dipelajari.

i. Langkah-langkah Menggunakan Media Movie Learning dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* menekankan pada pembelajaran aktif di mana siswa menemukan konsep dan prinsip melalui eksplorasi dan pemecahan masalah. Ketika dipadukan dengan Media *Movie Learning* model ini dapat lebih efektif dalam membimbing siswa untuk menggali informasi melalui visualisasi dan narasi yang ada dalam film. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti, berdasarkan kajian terbaru Sharda, M. (2023)

1. Pendahuluan (Motivasi dan Pengenalan Topik)

Guru dapat mengajukan pertanyaan terkait topik yang akan dipelajari, misalnya, "Apa yang kalian ketahui tentang Denah?" atau "Pernahkah kamu melihat Denah?". Kemudian guru menampilkan video atau animasi yang menggambarkan tentang Denah, arah mata angin, atau konsep-konsep terkait materi IPAS. Misalnya, video tentang bagaimana cara menggambar Denah dan cara membaca Denah.

2. Eksplorasi (Pengamatan dan Penemuan)

Guru memutar video yang relevan dengan topik pembelajaran. Setelah menonton video, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan apa yang mereka lihat dalam video. Guru memberikan panduan dengan pertanyaan seperti, "Apa yang terjadi dalam video?" atau "Apa yang kalian temukan tentang denah dari video tersebut?".

Setelah itu siswa diminta untuk menulis atau menggambar apa yang mereka temukan dalam video, atau membuat daftar fakta yang mereka pelajari dari video.

3. Penalaran dan Pembahasan (Analisis dan Refleksi)

Guru memimpin diskusi untuk membantu siswa menganalisis informasi yang telah mereka kumpulkan. Misalnya, "Bagaimana cara membaca denah dengan benar atau "Apa yang terjadi jika kita salah membaca denah?" Pertanyaan Reflektif: Guru memberikan pertanyaan yang menggugah pemikiran, seperti, "Jika tidak ada denah apakah yang akan terjadi jika kita pergi ke sesuatu tempat yang belum pernah kita kunjungi?"

4. Konfirmasi (Klarifikasi dan Penguatan)

Guru memberikan penjelasan tambahan untuk memperjelas hal-hal yang mungkin belum dipahami siswa dengan baik, menggunakan gambar atau diagram. Guru menguatkan kembali konsep-konsep penting yang ditemukan siswa. Setelah itu guru melakukan tanya jawab untuk memastikan bahwa siswa sudah memahami materi yang telah dipelajari.

5. Aplikasi (Penerapan dalam Kehidupan Sehari-hari)

Guru memberikan tugas atau studi kasus yang memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari. Misalnya, siswa diminta untuk menggambarkan denah rumah mereka. Proyek Kelompok:

Siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat presentasi atau poster yang menggambarkan denah kelas dan sekolah.

6. Evaluasi dan Refleksi

Guru memberikan kuis atau soal untuk menilai pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Refleksi Kelas: Guru mengajak siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran. Pertanyaan refleksi yang dapat digunakan antara lain, "Apa yang paling kalian pelajari hari ini?" atau "Apa yang kalian ingin pelajari lebih lanjut?" setelah itu guru memberikan umpan balik terhadap tugas atau tes yang dikerjakan siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka.

3. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar, terlebih dahulu saya harus membuat rumus tujuan pembelajaran ini, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran tersebut telah tercapai atau tidak perlu dilakukan pengukuran. Pengukuran (penelitian) hasil belajar siswa bertujuan untuk melihat kemajuan para siswa dalam hal ini penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya atau sesuai dengan tujuan-tujuan yang ditetapkan.

Menurut Sugianto (2020) menyatakan bahwa “ hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang

dilakukan”. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Dengan demikian hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar dan menghasilkan perubahan tingkah laku dan bertambahnya pengetahuan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Hal ini sesuai pendapat Syahputra (2020) yang menyatakan “Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal)”. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Motivasi, kondisi atau keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan.
- 2) Sikap, suatu kesiapan mental dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat.

- 3) Minat, rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.
- 4) Kebiasaan belajar, cara yang diperoleh dari belajar secara berulang-ulang.
- 5) Konsep diri, pandangan seseorang tentang diri sendiri yang menyangkut apa yang diketahui dan dirasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar ada tiga golongan, yakni faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor-faktor tersebut memiliki pengaruh yang kuat dalam proses belajar. Dari banyaknya faktor tersebut yang memengaruhi hasil belajar diantaranya adalah kebiasaan belajar dan minat belajar. Hasil belajar peserta didik dapat dicapai hingga maksimal apabila faktor-faktor yang memengaruhi tersebut mendukung proses belajar atau berpengaruh positif.

4. Mata Pelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas 3 Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang fenomena alam dan sosial di sekitar siswa. Pembelajaran ini terintegrasi untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta

menanamkan nilai-nilai penting seperti kesadaran lingkungan, kerja sama, dan tanggung jawab sosial. Berikut adalah uraian komprehensif tentang tujuan, pendekatan, dan manfaat pembelajaran IPAS di kelas 3:

a. Fokus pada Pemahaman Lingkungan dan Kehidupan Sehari-hari

Siswa diajak mengenali dan memahami elemen-elemen dasar lingkungan serta interaksi antara manusia, tumbuhan, dan hewan. Materi ini mencakup:

1. Ciri-ciri Makhluk Hidup: Mengidentifikasi perbedaan antara makhluk hidup dan benda mati melalui observasi dan diskusi.
2. Ekosistem Sederhana: Pemahaman tentang hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup, seperti peran tumbuhan dalam menyediakan oksigen dan makanan.
3. Perilaku Ramah Lingkungan: Mengajarkan cara-cara menjaga kebersihan lingkungan, seperti mengelola sampah, menanam pohon, dan menghemat air.

b. Memahami Fenomena Alam Secara Interaktif

Fenomena alam yang sering dijumpai diperkenalkan melalui eksperimen sederhana dan eksplorasi. Fokus pembelajaran meliputi:

1. Perubahan Cuaca: Mengenalkan jenis-jenis cuaca, penyebabnya, dan dampaknya terhadap kehidupan.

2. Siklus Air: Menggunakan eksperimen sederhana untuk menjelaskan proses evaporasi, kondensasi, dan presipitasi.
3. Benda Langit: Observasi matahari, bulan, dan bintang untuk memahami peran benda langit dalam kehidupan sehari-hari.

c. Penguatan Nilai-nilai Sosial dalam Kehidupan Bermasyarakat

IPAS juga mengintegrasikan aspek sosial untuk mendukung pembentukan karakter siswa. Nilai-nilai ini meliputi:

1. Kerja Sama dan Gotong Royong: Melalui aktivitas kelompok, siswa belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, seperti membersihkan lingkungan.
2. Toleransi dan Keberagaman: Memahami pentingnya menghormati perbedaan dan bekerja sama dengan teman dari latar belakang yang berbeda.
3. Peran dalam Masyarakat: Mengenal kebutuhan dasar manusia dan peran setiap individu dalam menjaga keharmonisan masyarakat.
4. Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21

Pembelajaran IPAS memberikan dasar keterampilan penting yang relevan dengan perkembangan zaman, seperti:

5. Berpikir Kritis dan Analitis: Siswa diajak menganalisis masalah sederhana, seperti mencari solusi untuk mengatasi limbah atau hemat energi.

6. Kreativitas: Melalui proyek seperti membuat poster atau kerajinan dari bahan daur ulang, siswa mengembangkan kreativitas mereka.
7. Komunikasi dan Kolaborasi: Diskusi kelompok dan presentasi hasil proyek membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara dan bekerja sama.

d. Pendekatan dan Metode Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran IPAS menggunakan pendekatan yang interaktif dan berpusat pada siswa, seperti:

1. Eksperimen Sederhana: Contohnya, memahami proses fotosintesis dengan menanam tumbuhan kecil di kelas.
2. Proyek Berbasis Masalah: Siswa diajak menyelesaikan masalah nyata, seperti merancang solusi untuk menghemat air di sekolah.
3. Pengamatan Langsung: Mengamati lingkungan sekitar sekolah untuk memahami ekosistem lokal.
4. Simulasi dan Permainan Edukatif: Menggunakan media digital atau permainan untuk memperkenalkan konsep-konsep kompleks secara sederhana

e. Hasil yang Diharapkan dari Pembelajaran IPAS Kelas 3

Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan:

1. Menguasai Konsep Dasar: Memahami hubungan antara makhluk hidup, fenomena alam, dan kehidupan sosial.

2. Mengembangkan Sikap Positif: Memiliki kesadaran untuk menjaga lingkungan dan menghormati nilai-nilai sosial.
3. Menerapkan Pengetahuan dalam Kehidupan Sehari-hari: Mampu melakukan tindakan sederhana yang mendukung kelestarian alam dan keharmonisan masyarakat.
4. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu: Memiliki semangat untuk terus belajar dan mengeksplorasi fenomena alam maupun sosial.

Pembelajaran IPAS kelas 3 memberikan landasan yang kokoh untuk membangun pemahaman ilmiah dan sosial pada siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, siswa tidak hanya belajar tentang konsep-konsep dasar, tetapi juga bagaimana menerapkannya untuk memberikan dampak positif pada lingkungan dan masyarakat. Ini adalah langkah penting dalam membentuk generasi muda yang sadar lingkungan, berpikiran kritis, dan peduli terhadap kehidupan bersama.

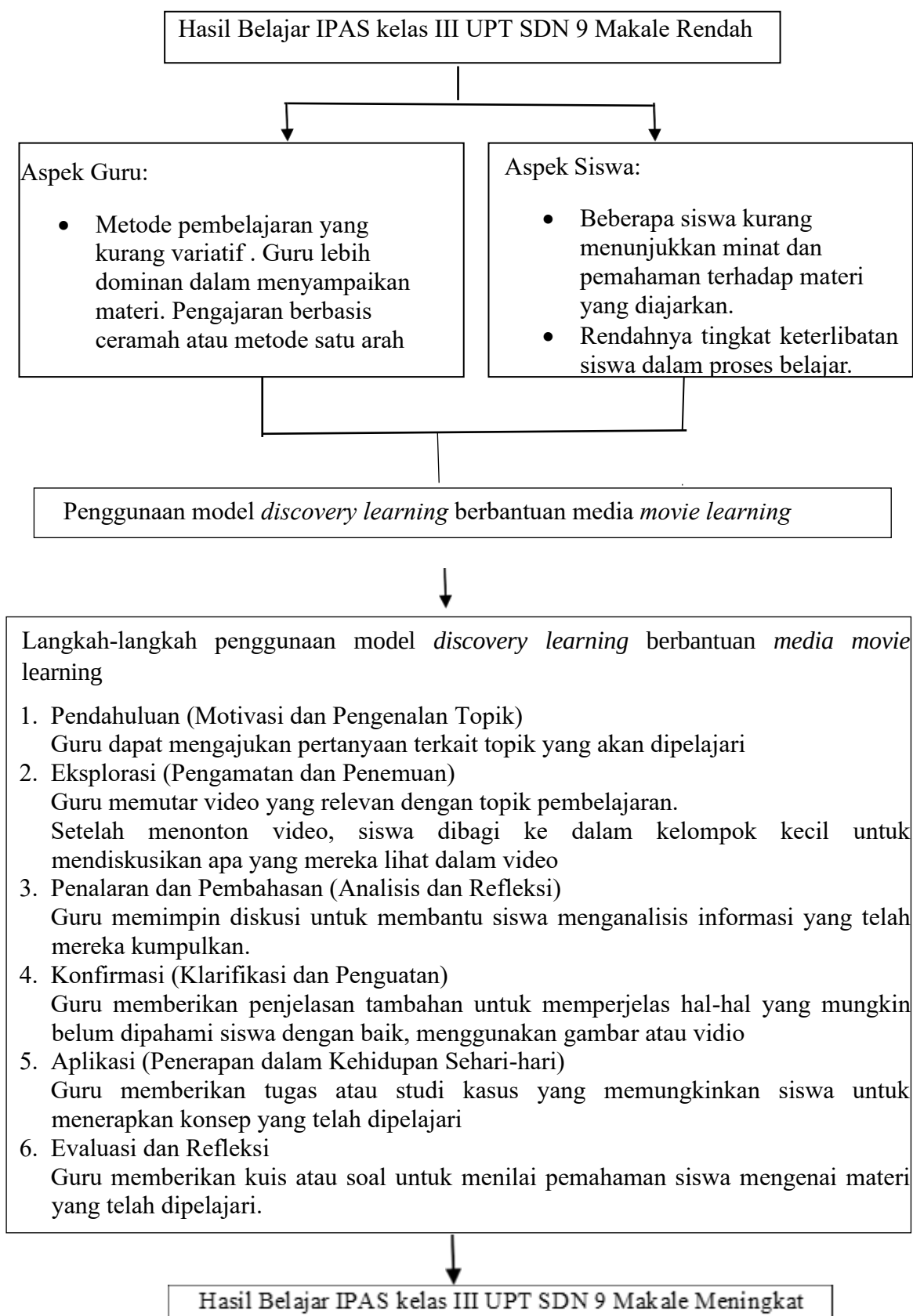
B. Kerangka Pikir

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Movie Learning* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SDN 9 Makale, khususnya dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Berdasarkan observasi awal di kelas, ditemukan bahwa hasil belajar siswa cenderung rendah dan motivasi mereka dalam mengikuti

pembelajaran IPAS masih kurang. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu pendekatan yang dianggap relevan untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan model *Discovery Learning*, yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam menemukan konsep-konsep pelajaran melalui eksplorasi dan eksperimen. Diperkuat dengan penggunaan media *Movie Learning*, yang berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik melalui visualisasi konsep-konsep IPAS, diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

Berikut ini adalah kerangka pikir yang menggambarkan hubungan antara konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka fikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Jika penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Movie Learning* maka dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III UPT SDN 9 Makale”