

## BAB II

### LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pengertian Pengembangan

Menurut pendapat Abdjul Majid dalam bukunya yang berjudul *Perencanaan Pembelajaran*, arti kata pengembangan merupakan sebuah usaha merancang proses pembelajaran dalam memutuskan perihal sesuatu yang akan dijalankan pada proses pembelajaran sambil tetap mengamati kemampuan dan koeterampilan peserta didik.<sup>1</sup> Dalam proses pembelajaran, pengembangan ialah sebuah upaya untuk menaikkan kapasitas pembelajaran, khususnya dari segi metode juga materi. Dari segi materi pembelajaran, materi juga diperlukan untuk pengembangan wawasan. Sementara itu metode terkait pada pengembangan rencana pembelajaran selaku murni dan bersifat efektif.<sup>2</sup>

Berasalkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan mengenai penelitian dan pengembangan merupakan selaku prosedur yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk yang bersifat baru maupun menyempurnakan sebuah produk yang sebelumnya sudah di ciptakan dan di sempurnakan.

Tiga aspek baik yang dapat dikembangkan dalam perangkat pembelajaran dan memiliki kualitas yang baik antara lain aspek validasi, kepraktisan dan efektivitas.<sup>3</sup> Pengembangan ialah proses dimana menciptakan sebuah produk kemudian menjadikan proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini secara sistematis mengkaji desain, pengembangan dan evaluasi terhadap program-program, proses maupun produk berkaitan dengan media pembelajaran yang melengkapi kriteria validasi, kepraktisan, serta

---

<sup>1</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 24

<sup>2</sup> Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka setia, 2013), hal. 125

<sup>3</sup> Dewi, dkk, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu dengan Setting Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kinerja Ilmiah Siswa* (e-journalProgram Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 3, 2013)

efektifitas<sup>1</sup>. Penelitian pengembangan dipakai agar dapat memecahkan masalah, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah, tujuannya untuk menciptakan produk, yang bermutu serta menyenangkan.<sup>2</sup>

Mengenai seluruh definisi yang terdapat diatas bisa dikatakan kalau pengembangan ialah sebuah prosedur mentransformasikan kemampuan yang sudah tersedia dan membentuk sesuatu yang lebih bermanfaat serta lebih baik lagi. Penelitian dan pengembangan adalah beberapa tahapan dalam mengembangkan sebuah produk yang dapat dipertimbangkan. Menghasilkan produk melalui pengembangan adalah tujuan dari penelitian ini dan Film dokumenter merupakan salah satu produk yang dihasilkan peneliti sebagai media pembelajaran IPS Terpadu kepada peserta didik. Memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi saat proses pembelajaran adalah tujuan dari pembuatan media, Mulai dari pemahaman materi pembelajaran sampai tahap akhir (menjawab pertanyaan yang terdapat pada film dokumenter).

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “media” berasal melalui bahasa latin dan melambangkan kata “medium” dari kata jamak serta berarti pengantar atau perantara secara harfiah.<sup>3</sup> Sedangkan, pembelajaran ialah usaha dalam mendorong individu untuk mendapatkan ilmu baru atau pengetahuan lewat dorongan dan penyampaian dari pendidik, karena suatu bangsa tidak mungkin dapat maju dan berkembang tanpa memberikan dukungan bagi pendidik yang berkualitas dan memadai.<sup>4</sup>

Media pembelajaran melambangkan sarana dan prasarana dari sekumpulan perangkat yang mampu membantu kegiatan belajar mengajar dan berfungsi menyampaikan pesan, kemudian terbentuknya tujuan

---

<sup>1</sup> Gay, L.R, *Educational Evaluation and Measurement: Com-Petencies for analysis and Application. Second edition.*(New York: Macmilan Publishing Compan. 1991)

<sup>2</sup> Moh. Ainim, *Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Okara, Vol. 2, 2013)

<sup>3</sup> Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia* (Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV Rajawali, 1986), hal. 25

<sup>4</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Effect Of Thinking Skill-Based Inquiri Learning Method On Learning Outcomes Of Social Studies: A Quasi-Experimental Study On Grade VIII Students Of mtsn6 Tulungagung*, Journal IOP Convergence Series: Earth And Environmental Science, Vol. 1. 485, 2020, 1

pembelajaran yang berkualitas dan lebih baik. Guru harus terampil dalam mengoperasikan media pembelajaran, mengingat banyak sekali media pembelajaran yang sudah tersedia dan mudah untuk diakses, sehingga bisa diimplementasikan langsung kepada para peserta didik.<sup>5</sup> Eksistensi media pembelajaran tidak bisa terpisahkan pada prosedur pembelajaran di sekolah. Banyak riset yang mengkaji tentang proses pembelajaran yang mengimplementasikan media pembelajaran hasilnya beda dengan yang tidak mengimplementasikan media pembelajaran, karena media pembelajaran terbukti membuahkan hasil yang efektif dan optimal dalam pembelajaran.<sup>6</sup>

Pemaparan yang disampaikan Criticos dalam Daryanto yang berbunyi media adalah bagian salah satu komunikasi yang sangat bermakna, merupakan pembawa informasi dari komunikator kepada komunikan.<sup>7</sup> Proses komunikasi guru dengan para peserta didik dalam pembelajaran dapat dicurahkan langsung melalui media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai teknologi pengantar informasi digital yang dipergunakan dalam aktivitas pembelajaran.<sup>8</sup>

Secara khusus tepatnya pemaparan dari Azhar Arsyad bahwa media dalam pembelajaran lebih berfokus tentang alat-alat fotografis, elektronis yang berguna dalam menangkap, memproses dan menata kembali informasi visual ataupun verbal. Bersumber pada asumsi tentang media pembelajaran yang sudah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan kalau media pembelajaran merupakan sekumpulan alat pembantu dalam memperjelas informasi terkait pembelajaran yang disampaikan oleh guru, serta fasilitas dalam menambah motivasi peserta didik agar semangat belajar, oleh sebab itu hasil belajarnya dapat berkembang dan tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai keinginan sebelumnya.

---

<sup>5</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran....*, hal 8-9

<sup>6</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012), hal. 33

<sup>7</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal. 5

<sup>8</sup> Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: CV Bintang Sejahtera), hal. 3

Menurut Heinich media pembelajaran ialah perantara dari proses pembawa pesan atau informasi yang bermaksud dan bertujuan sebagai pengajaran serta sumber dari penyampaian informasi.<sup>9</sup> Proses komunikasi dalam pendidikan berlangsung karena tersusun dan terdapat rencana ataupun tujuan yang diinginkan selaras dengan tujuan pendidikan. Yudi Munadi, juga menyatakan jikalau sumber-sumber belajar selain guru bisa dikatakan penyalur pesan ajar yang diselenggarakan maupun diciptakan tersusun rapi oleh guru ataupun pendidik, biasanya dikenal dengan nama “Media Pembelajaran”.<sup>10</sup>

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat pembantu guru saat penyampaian materi ketika proses pembelajaran, yang bertujuan agar penjelasan yang telah diterima saat menggunakan media pembelajaran gampang didefinisikan dengan baik dan dimengerti oleh peserta didik.<sup>11</sup> Media pembelajaran berupa teknisnya saat kegiatan pembelajaran dapat membantu guru ataupun pendidik supaya dapat memperjelas penyampaian suatu informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran terhadap peserta didik agar mempermudah pemahamannya serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>12</sup>

Pendapat yang sepadan juga dikemukakan oleh Asosiasi Edukasi dan Teknologi Komunikasi (AECT) tentang media yakni pelaksanaan penyambung antara komunikasi dengan komunikan yang memiliki tujuan sebagai jalur pergantian sekaligus pergeseran gagasan ataupun ide dari komunikator untuk komunikan. Pada dasarnya manusia hidup tidak lepas dari kebudayaan dimana individu lahir dan tinggal.<sup>13</sup>

Berdasarkan pemaparan teori Heinich media pembelajaran ialah sebuah penghubung penyampaian informasi yang bertujuan memuat

---

<sup>9</sup> Musfiqom, *Pengembangan Media & Sumber Belajar*, (Jakarta: PT, Prestasi Pustakarya, 2012) hal. 6

<sup>10</sup> Munadi, Y, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013)

<sup>11</sup> Cahya Alim Wijaya, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Pengendali Kecepatan dan Soft Starting Motor Listrik Berbasis Arduino Pada Mata Kuliah Penggunaan dan Pengaturan Motor Jupiter*, (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro), Vol. 2, No. 2, 2017

<sup>12</sup> Steffi Adam dan Muhammad Tufik Syastra, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*, CBIS Journal, Vol. 3, No. 2, 2015

<sup>13</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “*Rice Planning Ritual Using Mantra By Caruban Community Madiun*”, Journal of Linguistics, Vol. 1, 2012, hal. 46



makna sebuah pengajaran antara komunikator dengan komunikan, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal serta memperoleh hasil belajar yang baik atau efektif. Hal tersebut juga selaras dengan pemaparan Dwi Astuti Wahyu Nurhayati bahwa *“it is known hat the value of practical and touchable in process of teaching and learning is learning using technology, especially to support the government program and policy related to the information technology and communication”*. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media dalam aktifitas pembelajaran merupakan sebuah cara yang mendukung program dan kebijakan pemerintah tentang teknologi informasi dan komunikasi dalam mengembangkan pendidikan di indonesia yang berkualitas.<sup>14</sup> Oleh karena itu tidak diragukan lagi bahwa media dibutuhkan peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran.

Dwi Astuti dalam *Dinamika Ilmu*, Vol. 15, No. 2, 2015 juga memaparkan:

*“Using interesting media, creating various interesting tasks and activities can increase the students motivation in learning English and pronunciation ability”*.<sup>15</sup>

Pernyataan diatas menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik pada aktifitas pembelajaran mampu meningkatkan perhatian peserta didik saat pembelajaran sehingga mampu meningkatkan efektivitas dari kegiatan pembelajaran tersebut.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Peran media pembelajaran ialah dalam menerangkan dengan seksama hubungan guru dengan peserta didik dan hubungan dengan lingkungan belajarnya. Fungsi dari media pembelajaran adalah selaku berikut:

- 1) Pembelajaran dapat lebih menarik dan penyampaian pesan dapat mencapai standart kompetensi yang telah ditetapkan.

---

<sup>14</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *“Students Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development*, *Dinamika Ilmu* Vol. 19, No. 1, 2019, hal. 14

<sup>15</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *“Improving Student’s English Pronouncition Ability Through Go Fish Game and Maze Game”*, *Dinamika Ilmu*, Vol. 15. No. 2, 2015, hal. 215-216

- 2) Suasana pembelajaran di kelas menjadi interaktif dan aktif, sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan.
- 3) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat, karena pesertadidik lebih mudah memahaminya.
- 4) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena peserta didik tidak hanya berfokus ke guru saja.
- 5) Merubah sikap peserta didik yang sebelumnya kurang bersemangat pembelajaran menjadi aktif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 6) Aktifitas dalam pembelajaran bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun saat diinginkan.
- 7) Guru berkedudukan kearah yang positif dan mandiri dalam menciptakan suasana belajar.<sup>16</sup>

Dapat diambil sebuah kesimpulan yakni fungsi media pembelajaran ialah perlengkapan pembantu guru saat prosedur pembelajaran dalam mempertegas penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran bisa terlaksana secara maksimal. Perihal tersebut selaras dengan yang dijelaskan oleh Gas dan Selinker yang ditulis oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam IJOLTL Vol. 7 mengenai: “*Gas and Slinker explain about learning wich be concluded that learning does not only depend on the individuals cognitive condition or psychological processes, but it lso related to social interaction*”. Pemaparan tersebut menafsirkan tentang belajar yang mampu disimpulkan yaitu aktifitas belajar bukan semata-mata bergantung kepada keadaan kognitif atau proses psikologi individu saja, juga terkait mengenai interaksi sosialnya.<sup>17</sup>

### c. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut universal, media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

---

<sup>16</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran...* hal, 6

<sup>17</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Effect Of Students Term and Educational Instution On The Arising Of Indonesian Morphology-Syntactical Interference In ELT*, Jurnal Dinamika Ilmu. Vol. 17, 2017. hal. 111

## 1) Media Visual

Media visual ialah seperangkat media yang dapat dipandang, namun tidak terdapat unsur musik atau suara.<sup>18</sup> Dalam proses penyampaian pesan hanya melibatkan fungsi penglihatan.<sup>19</sup> Media visual merupakan seperangkat alat bantu yang dipakai saat aktifitas pembelajaran yang dapat ditonton melalui indera penglihatan. Media visual dapat didefinisikan seperangkat alat bantu yang dipakai saat kegiatan pembelajaran yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan. Media visual bisa memperkuat ingatan dan memperlancar pemahaman materi yang ditangkap saat proses pembelajaran, oleh karena itu media visual memegang aktivitas yang sangat dominan. Dengan mengoperasikan media visual di dalam pembelajaran di kelas, minat belajar peserta didik akan meningkat. Media visual dalam proses pembelajaran disuguhkan dengan beberapa ilustrasi seperti gambar, benda, model dan beberapa alat yang membagikan pengalaman yang nyata (*real*) bagi peserta didik. Tujuannya adalah memperjelas sekaligus mengenalkan materi secara garis besarnya.<sup>20</sup> Media visual bisa dikategorikan bentuk pemilihan media yang kerap ditampilkan guru dalam pembelajaran masing-masing sekolah.

## 2) Media Audio

Media audio ialah media yang dapat dirasa melalui indra pendengaran, berisi suara yang baik.<sup>21</sup> Media audio adalah jenis media non cetak, hanya dapat dirasakan melalui indra pendengaran bagi peserta didik dan menggunakan sinyal audio. Media ini bermanfaat bagi guru dalam membantu mengatasi kekurangannya ketika pembelajaran seperti suara kurang jelas, terlalu kecil, dan sebagainya.<sup>22</sup> Bentuk dari

---

<sup>18</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal. 211

<sup>19</sup> Yudhi Muhadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press), hal. 81

<sup>20</sup> Herka, Maya Jatmika, *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, (Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol. 3, No. 1. 2005)

<sup>21</sup> M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, cet. Kel-1, (Banjarasin: Antasari Pers, 2012), hal. 17

<sup>22</sup> Heny Kusuma Widyaningrum, *Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, *Premiere Education*, Vol. 5, No. 2. 2015

media audio antara lain seperti radio dan VCD. Tujuan utama dari penggunaan media audio adalah dapat memperluas dan mempertajam pemahaman peserta didik untuk memahami materi atau topik yang didengar.

### 3) Media Audio-visual

Media audio-visual ialah kombinasi dari media audio dan visual. Media audio visual diartikan media yang selaras terhadap perkembangan zaman/modern, (kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) bisa dinikmati serta didengarkan.<sup>23</sup> Media audio visual ini merupakan memadukan unsur suara (pendengaran) dan unsur gambar (penglihatan).<sup>24</sup> Media ini adalah perantara dan proses penyampaian melalui pendengaran serta pendengaran yang baik bagi peserta didik, tujuannya dapat memperoleh hal yang baru dalam segi keterampilan, pengetahuan dan sikap. Contoh media audio-visual ini meliputi video pembelajaran, televisi, film dan lain-lain.

Maka dapat diambil kesimpulan yakni, beragam media pembelajaran bisa dikategorikan menjadi tiga antara lain: media visual, media audio dan media audio-visual. Beragamnya media pembelajaran berfungsi menjadi alat pembantu dalam mendorong berhasilnya target pembelajaran sesuai kondisi zaman sekarang.

Didalam penelitian ini, peneliti mengambil media pembelajaran yang berjenis media audio-visual, yaitu film dokumenter pada mata pembelajaran IPS Terpadu tema kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia pada kelas VIII di MTsN 6 Tulungagung.

## 3. Film

### a. Pengertian Film

Undang-Undang No 8 Tahun 1992 menjelaskan bahwa, film ialah karya cipta seni dan budaya yang menjadi media koneksi yang membutuhkan indra penglihatan dan pendengar serta mencakup aspek sinematografi, pada

---

<sup>23</sup> Hasmiana Hasan, *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh*, (Jurnal Personal Dasar, Vol. 2, No. 4, 2016).

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet 6, (Jakarta: PT, Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 8

proses pembuatannya direkam menggunakan pita seluloid, video, dan lain-lain bersamaan dengan kreasi teknologi lain meliputi segala jenis, bentuk dan ukuran yang diseleksi dalam proses sebuah nada yang dipertunjukkan melalui system proyeksi mekanik dan sebagainya. Film yaitu serangkaian potongan gambar-gambar hidup yang membentuk alur sebuah cerita atau sering dinamakan *Movie* atau Video.<sup>25</sup>

Selain pendapat yang telah dijelaskan diatas, Arsyad (2003:45) salah satu dari beberapa tokoh mendefinisikan pengertian film ialah sebuah frame yang terisi dari sekumpulan gambar-gambar, mana frame tersebut ditampilkan melewati lensa proyektor dan dari cara tersebut mempertunjukkan gambar yang bergerak dan hidup. Film dapat memberi kesan terhadap para penontonnya, dibuktikan dapat bergerak secara cepat. Selanjutnya Baskin (2003:4) memaparkan bahwa film ialah bentuk perwujudan dari media komunikasi dan perpaduan unsur-unsur teknologi yang dicampur dengan aspek kesenian. Seni sdari sebuah film sangat membutuhkan teknologi canggih dalam produksinya atau dalam seni pertujukkannya di depan para penontonnya sehingga seni sebuah film tidak sama dengan seni sastra, seni sastra, dan seni-seni lainnya.

Jadi definisi film dari beberapa ahli diatas, disimpulkan bahwa film ialah media koneksi yang bisa mempertunjukkan potongan gambarr yang berjalan secara kencang yang diperankan oleh aktor pemeran utama serta bertujuan dalam proses penyampaian informasi untuk penontonnya.

#### **b. Jenis-jenis Film**

Marcel Danesi dalam suatu bukunya yang berjudul *Semiotik Media*, menguraikan film menjadi tiga, seperti film fitur, film animasi dan film documenter, uraian jenis-jenis film tersebut ialah sebagai berikut<sup>26</sup>:

##### 1) Film Fitur

Film fitur yakni sebuah karya fiksi, pembuatannya melewati tiga metode penataan dan berstruktur serangkaian narasi. Sesi praproduksi

---

<sup>25</sup> Meldina Ariani, "Representasi Kecantikan Wanita dalam Film *200 Pounds Beauty* Karya Kim Young Hwa, e-Journal Ilmu Komunikasi, Vol. 3, No. 4, 2015, hal. 320

<sup>26</sup> Dio Pratama. A, op.cit,

ialah periode pada saat scenario didapatkan. Scenario diartikan dari menyesuaikan diri suatu novel, cerita nyata, cerita fiktif dan maupun karya yang lainnya. Dalam pembuatannya film fitur dapat terbuat secara tertulis yang bersifat khusus atau eksklusif.

## 2) Film Animasi

Animasi ialah suatu metode penggunaan film dalam menghasilkan ilusi gerak dari beberapa gambaran barang dua maupun tiga dimensi. Animasi berbentuk gambar-gambar yang bergerak yang diawali bertepatan dengan penataan storyboard, yaitu serangkaian cerminan sketsa yang merupakan bagian bernilai dalam suatu cerita.

## 3) Film Dokumenter

Film dokumenter ialah suatu film nonfiksi yang mengilustrasikan suasana yang sesungguhnya dan tiap orang dapat tergambar dalam perasaannya dan suasana yang sebetulnya tanpa terdapatnya persiapan yang lengkap serta langsung tertuju pada pewawancara ataupun kamera. Film dokumenter pula tidak mempunyai karakter tokoh protagonis maupun antagonis.

Dari beberapa jenis film yang sudah dijelaskan diatas, film fitur merupakan film yang diproduksi berlandaskan karangan cerita dan dimainkan seorang aktor, film animasi merupakan film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar atau benda-benda yang dapat dihidupkan dengan teknik animasi dan film dokumenter merupakan film berupa fakta yang didefinisikan pada kejadian yang sesungguhnya dan bergantung pada si pembuat film dokumenter itu sendiri.

## 4. Film Dokumenter

### a. Pengertian Film Dokumenter

Menurut Georzon R. Ayawila (2008:11) pada bukunya memaparkan bahwa film dokumenter merupakan sebuah film yang mendokumentasikan ataupun mempresentasikan kejadian yang nyata. Berarti sebuah adegan film yang direkam berlandaskan kenyataan yang ada, namun dalam perumusan ide film tersebut, bisa ditambahkan pemikiran-pemikiran manusia. Hal tersebut mengacu kepada teori-teori dari, Stave Blandford, Barry Grant dan

Jim Hiller, dalam buku *The Film Studies Dictionary* memaparkan bahwa film dokumenter memiliki subyek yakni masyarakat, peristiwa ataupun fakta yang benar terjadi di dalam lapangan dan diluarnya.

Kesimpulannya film dokumenter ialah media film yang tidak seperti film-film lainnya dan mempunyai spesifikasi tersendiri. Tidak jarang Dokumenter dianggap sebagai potongan rekaman berasal dari suatu peristiwa yang pernah ada. Film dokumenter dalam penyampaiannya dipimpin sang suara (*voice over*), seseorang pencerita, wawancara berasal pada ahli, bukti dari insiden, dan asumsi dari masyarakat. Demikian juga dengan suasana Kawasan insiden terlihat asli atau nyata, potongan-potongan peristiwa dan bahan-bahan yang ditemukan serta berasal dari arsip. Unsur-unsur spesial itu berkedudukan penting dan daerah tertentu pada perkembangan dan ekspansi dalam bentuk sistematis.<sup>27</sup> Peneliti memilih film dokumenter, karena dapat mewakili cerita yang ada sebab berdasarkan fakta-fakta yang terdapat di lapangan.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Film Dokumenter**

Film berkedudukan sebagai media pemikat minat yang sifatnya menyenangkan. Berikut ini keunggulan dan kelemahan media film adalah:

- 1) Kelebihan Film:
  - a) Mampu menarik partisipasi penonton.
  - b) Mampu memberikan tahapan atau langkah-langkah yang diharapkan agar melakukan tugas yang telah ditentukan.
  - c) Mampu melukiskan peristiwa atau insiden yang sudah terjadi sebelumnya.
  - d) Mampu diperlambat dan dipercepat dalam menganalisis kejadian tertentu.
  - e) Mampu diperbesar (*zoom*) agar bisa dilihat secara nyata sesuai dengan kepentingan tertentu.
  - f) Mampu memvisualisasikan seperti kenyataan.
  - g) Mampu mengakibatkan emosi bagi penontonnya.

---

<sup>27</sup> Meilinda Damayanti, *Skripsi: Pengaruh Penggunaan Film Dokumenter Terhadap Hasil Belajar Geografi Materi Pokok Pelestarian Lingkungan Hidup Untuk Pembangunan Berkelanjutan Pada Siswa Kelas XI IIS SMA N 3 Semarang Tahun Ajaran 2015/2015*, hal. 20

## 2) Kekurangan Film:

- a) Harganya relative Mahal dan biasanya diperuntukkan untuk masyarakat ekonomi menengah keatas.
- b) Bila dipergunakan kurang sempurna maka berakibat kurang baik bagi penontonnya.
- c) Masih kurang efektif jikalau menyampaikan pembelajaran yang sesungguhnya kepada para peserta didik atau masyarakat.
- d) Bermanfaat apabila dipergunakan sebagai pelengkap metode pembelajaran yang menggunakan variasi lainnya.<sup>28</sup>

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan film dokumenter mampu menarik partisipasi penonton, melukiskan peristiwa yang sudah terjadi sebelumnya dan mampu memvisualisasikan kejadian yang ada seperti kenyataan serta mampu menimbulkan emosi bagi penontonnya. Namun kekurangan film dokumenter itu sendiri ialah pembuatannya memerlukan biaya yang mahal, bergantung pada peralatan yang canggih dan masih membutuhkan metode pembelajaran yang cocok. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode pembelajaran inkuiri karena metode pembelajaran inkuiri menekankan pada kemampuan berpikir peserta didik dalam melihat sejauh mana pengetahuannya saat menonton film dokumenter.

## 5. Mekanisme Produksi Film

### a. Tahap Pra Produksi

Sesi pra produksi/penciptaan merupakan proses mempersiapkan beberapa bagian yang bersangkutan tentang saat sebelum proses penciptaan suatu film, semacam hasil agenda shooting, penataan *crew* serta merangkai scenario. Lapisan *crew* yang dibutuhkan saat sesi pra penciptaan selaku berikut:

- 1) Produser ialah individu yang menciptakan film, ialah seorang perumus, sekaligus penyusun karya film serta mengetuai regu penciptaan supaya proyek dapat menggapai tujuan yang sudah diresmikan sebelumnya.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), hal. 176-177

<sup>29</sup> Panca Javandalasta, *Lima hari mahir*, hal. 8



- 2) Product designer (pencipta Desainer), sangat bergantung konvensi pekerjaan. Bisa bertugas merancang beberapa komponen penciptaan film sampai detil misalnya hingga ke komponen penjualan.
- 3) *Scriptwriter* (Penulis Naskah/Skenario), film terbuat bersumber pada sesuatu Skenario (jalan cerita yang memiliki format sebegitu corak yang dipahami oleh *crew* pembuatan film. Jalan cerita bisa bermula dari riwayat novel, naskah penyesuaian diri, ataupun dalam cerita asli. Seseorang yang bertugas melaksanakan pekerjaan ini adalah penulis naskah.
- 4) Director (Sutradara) ialah individu yang menafsirkan bahasa surat pada saat jalan cerita dalam bahasa visual hasil pengambilan gambar ataupun elemen lainnya. Tercantum dalam memusatkan adegan serta diskusi para pelakon dan penyelarasan *crew* yang berhubungan pada tugas inti tersebut
- 5) Director of Photography (Penata Kamera) ialah individu yang menolong sutradara/editor pada saat penerjemahan “bahasa surat ke visual” lewat pemilihan angle dan gerakan kamera serta penerangan. Pada pekerjaan yang minim, seseorang cameramen merangkap penata kamera yang pula mengendalikan kedudukan petugas pencahayaan.
- 6) Art Director (Penata Artistik), bertugas sediakan seluruh peralatan, tempat dan area pengambilan foto dalam masing-masing adegan, serta membiasakan diri dengan setting adegan yang dipertunjukkan saat jalannya cerita.
- 7) Make-up Artist (Penata Rias), bertugas melaksanakan penyusunan rias buat para pelaksana adegan, tercantum juga penata rambut
- 8) Wardrobe/costume Designer, bertugas menciptakan baju buat para pelakon adegan, cocok dengan setting cerita dalam alur cerita.
- 9) Music arranger (Penata Musik), bertujuan dalam merancang sampel music buat film, bisa berasal dari buatan sendiri ataupun karya individu lain yang di edit

10) Editor, bertujuan untuk melaksanakan pengeditan foto, menjajarkan jadi cerita yang utuh cocok menjadi alur cerita, dan menambah beberapa elemen yang diinginkan meliputi narasi dan backsound serta memberi sedikit gesekan artistik melalui grafis sehingga terwujudnya *style* film tertentu

Pembuatan skenario Film merupakan proses dalam mengantarkan pesan baik dari pembentuk film dengan penikmat ataupun pemirsa film. Ada pula aspek penyusunan skenario Film yakni selaku berikut:

- 1) Konsep cerita film, diformulasikan pada suatu kalimat tunggal yang memaparkan pemeran utama dalam film serta apa yang ingin diperbuat ataupun diusahakan.
- 2) Karakterisasi (Perwatakan) Film, ialah pemeran yang ikut serta dalam jalannya cerita.
- 3) Alur cerita Film, ialah rangkaian peristiwa serta jalinan dengan kepribadian.

Dapat diartikan bahwa tahap pra produksi film merupakan serangkaian proses persiapan sebelum menciptakan suatu film dan orang-orang dibalik layar saat pra penciptaan film meliputi produser, pencipta desainer, penulis naskah, sutradara, penata kamera, penata artistik penata musik serta editor.

#### **b. Tahap Produksi**

Tahap atau sesi produksi Film ialah proses eksekusi seluruh perihal yang tadinya sudah diadakan pada proses pra produksi.<sup>30</sup> Dalam prosesnya, kerja sama regu terus diutamakan. Tiap *crew* dalam proses ini wajib dapat bersama-sama paham serta berupaya membendung ego masing-masing demi memperoleh film yang berkualitas bagus serta yang harus dipersiapkan dengan bagus dalam proses penciptaan film ini ialah:<sup>31</sup>

- 1) Desain penciptaan tercantum pada alur cerita, yang dapat dijadikan panduan yang benar tentang kegiatan apapun yang wajib dikerjakan sepanjang shooting.

---

<sup>30</sup> Panca Javandatasta, *Lima hari mahir*, hal 5-12

<sup>31</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Persada, 2017), hal. 3

- 2) Kesiapan *crew* saat melaksanakan kedudukannya masing-masing.
- 3) Kesiapan peralatan yang pula merupakan tanggung jawab tiap-tiap *crew*.

Sesuatu guna penciptaan (Shooting Video) pula bisa dicoba oleh regu kecil yang terdiri atas 3-6 orang, yang mempunyai kompetensi buat melaksanakan peranannya, diantaranya selaku berikut:

- 1) Fungsi sutradara film

Seseorang sutradara berupaya menerjemahkan catatan bahasa pada alur cerita menjadikan bahasa visual video. Sutradara bertugas mengendalikan dialog akting artis.

- 2) Fungsi Kameramen Film

Kameramen menolong sutradara dalam upaya penerjemahan dari bahasa tulisan ke bahasa visual. *Angle* pemungutan foto memastikan keberhasilan penyampaian informasi. Guna memperoleh foto yang baik dan butuh dicermati antara lain:

- a) Gerakan Kamera
- b) Angle Kamera
- c) Continuity
- d) Close Up

- 3) Fungsi Artistik Film

Seseorang penata artistik berkewajiban mempersiapkan setting letak shooting tercantum seluruh properti yang merupakan bagian dari skenario. Pada sesi produksi, penata artistik terus menjajaki aktivitas shooting buat mempersiapkan seluruh kebutuhan untuk adegan per adegan yang hendak dishooting. Kecepatan dan keahlian dalam memecahkan pasang properti hendak merupakan salah satu penentu berlangsungnya aktivitas shooting yang efisien serta efektif.

- 4) Fungsi Make up dan Wardrobe

Fungsi ini dibutuhkan dalam mempersiapkan individu yang hendak terlihat selaku obyek shooting dalam perihal busana/baju/kostum serta make up,<sup>32</sup> dalam perihal berpakaian sebagian aspek perhatian.

---

<sup>32</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Persada, 2017), hal. 43

### c. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan proses akhir dari suatu film yang utuh dan sanggup mengantarkan suatu cerita ataupun informasi kepada pemirsanya.<sup>33</sup> Dalam tahap ini seluruh gambar/foto yang diperoleh saat proses produksi disatukan dan diedit oleh seseorang editor. Aktivitas pemutaran dan distribusi pula tercantum dalam proses pasca penciptaan. Sebagian peranan pada tahap pasca penciptaan antara lain:

#### 1) Fungsi Editing Vidio

Fungsi dari editing video mencakup capture video, editing, dan outputting. Pada capture video hasil rekaman video yang masih berwujud tape dipindahkan kedalam wujud file personal computer lewat proses video capture. pada tahapan editing video dicoba pemotongan, pemilihan dan disusun kembali gambar supaya cocok pada alur cerita. Sehabis ditambahkan sound, animasi, visualefek dan lain-lainnya, proses dikira berakhir serta diakhiri dengan outputting merupakan ekspor ke format file tertentu yang diidamkan buat proses berikutnya.

#### 2) Fungsi Sound

Fungsi sound dapat dirangkap oleh seseorang editor video, tetapi normalnya dicoba sendiri. Guna sound meliputi pembuatan ilustrai musik, pembuatan efek sound, serta sound recording.

#### 3) Fungsi Image Editing

Fungsi image editing ini bisa dirangkap oleh seseorang editor video, ataupun pula dicoba oleh ahli. Guna dari image editing bertugas membuat grafis penunjang keperluan ilustrasi serta penambahan teks.

#### 4) Fungsi Animasi dan Visual Efek

Bagan video yang berbentuk animasi/visual efek ialah klip video yang mempunyai tempo tertentu yang diinput pada proyek editing videosehabus tadinya dipersiapkan ataupun terbuat secara spesial pada animasi/visual efek.

---

<sup>33</sup> Panca Javandalasta, *Lima hari mahir*, hal. 6

### 5) Fungsi Distribusi

Sehabis prosedur editing video menciptakan format file tertentu, file ini setelah itu bisa dianalisis berkelanjutan dari segi pembuatan VCD atau diupload melalui link Youtube supaya nanti dapat diproduksi massal.

Dari pemaparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tahap pasca produksi ialah usaha membuat dan merapikan tayangan produksi film jadi lebih bagus dan sedap untuk ditonton. Setelah membuat tayangan film dibuat semenarik mungkin kemudian ditambag sedikit animasi atau visual efek dan proses yang terakhir adalah pendistribusian baik dalam bentuk VCD dan link youtube serta soft file baik secara masala maupun jumlah yang banyak.

## 6. Metode Inkuiri

### a. Pengertian Metode Inkuiri

Kamus ilmiah ternama mendefinisikan bahwa “metode” yaitu tata cara yang terorganisir dan terstruktur dalam pelaksanaan cara kerja tertentu. Bersama dengan pendapat tersebut, ada yang menyatakan bahwa metode ialah sebuah sarana dalam menemukan, mengevaluasi dan Menyusun data yang dipergunakan untuk mengembangkan disiplin ilmu.<sup>34</sup> Metode merupakan tata cara membimbing yang tersusun atas sebuah prinsip dan program tertentu. Metode juga bisa didefinisikan menjadi proses penyampaian materi pembelajaran untuk usaha tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>35</sup>

Dari bahasa Yunani, Inkuiri dinamakan heuriskin yang berarti saya menemukan. Metode inkuiri berhubungan melalui kegiatan mencari pemahaman agar memuaskan rasa penasaran peserta didik sehingga menjadi ahli pikir yang inovatif dan dapat memecahkan permasalahan yang ada. Inkuiri ialah metode pembelajaran yang disempurnakan dengan memberi sebuah peran kepada peserta didik selaku *young scientist* (peneliti muda), diibaratkan rasa ingin tahunya tinggi (*curiocity*) dalam mengejar dan

---

<sup>34</sup> Skripsi oleh Siti Maesaroh-FTIK.pdf, diakses pada tanggal 06-10-2021 pukul 11.30 WIB, hal. 11

<sup>35</sup> Ani Ridwan Abdulloh, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara 2013), hal. 90

mendapatkan nilai-nilai agama yang benar untuk kehidupannya.<sup>36</sup>

Inkuiri bermula dalam bahasa Inggris yang berarti “inquiry” dan secara harfiah ialah perdebatan ataupun penyelidikan. Inkuiri ialah proses penyelidikan suatu masalah (*process of investigating a problem*). Menurut terminologi, Inkuiri bermakna prosedur berfikir dan menganalisis secara kritis dalam mencari serta mendapatkan jawabannya secara individu dari permasalahan yang dipertanyakan sebelumnya.<sup>37</sup>

Slameto berpendapat jika model pembelajaran inkuiri ialah penyajian cara pembelajaran serta memperbolehkan peserta didik dalam mendapatkan kesempatan belajar menggali potensi intelektualnya yang disusun secara sistematis dalam menemukan jawaban dari kejanggalan permasalahan yang disuguhkan kepadanya melewati prosedur pemeriksaan data dan informasi beserta pemikiran yang kritis, logis dan terorganisir.<sup>38</sup>

Inkuiri merupakan salah satu proses yang dikerjakan individu dalam proses pencarian atau pemahaman. Gulo, dalam Trianto bukunya yang berjudul Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif mendefinisikan yakni strategi pembelajaran model inkuiri berarti urutan kegiatan belajar yang mengikutsertakan keahlian peserta didik secara maksimal dalam mengejar dan menganalisis selaku kritis, logis dan terorganisir otomatis mereka bisa menyatakan secara mandiri hasil jawabannya dengan rasa percaya diri.<sup>39</sup>

Strategi pembelajaran inkuiri ialah strategi yang dapat mengantarkan para peserta didik dalam memahami yang sudah diperoleh sepanjang proses pembelajaran. Inkuiri memposisikan peserta didik selaku pokok yang aktif dalam belajar. Strategi pembelajaran ini bertumpu kepada aktivitas peserta didik, tetapi guru senantiasa memiliki peran yang berguna untuk mendesain pengalaman belajar. Guru mempunyai kewajiban untuk mengantarkan

---

<sup>36</sup> Tim Dosen Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, *Materi Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011) hal. 178

<sup>37</sup> Joko Sutrisno, (Online: [http://www.erlangga.co.id/Pengaruh\\_Strategi\\_Pembelajaran\\_Inquiry\\_Dalam\\_Belajar\\_Sains\\_Terhadap\\_Motivasi\\_Belajar\\_Siswa](http://www.erlangga.co.id/Pengaruh_Strategi_Pembelajaran_Inquiry_Dalam_Belajar_Sains_Terhadap_Motivasi_Belajar_Siswa), diakses, 07-11-2014)

<sup>38</sup> Slameto, *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit (SKS)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), h. 45.

<sup>39</sup> Jamiels, (Online: [http://www.smpn1Bantul.net/profil/selayangpandang\\_Strategi\\_inquiry](http://www.smpn1Bantul.net/profil/selayangpandang_Strategi_inquiry), diakses, 07-11-2014)

peserta didik dalam melaksanakan aktivitas. Kadangkala guru perlu membagikan uraian, melontarkan persoalan, membagikan pendapat dan lewat aspek belajar yang mendukung dengan memakai fasilitas media serta modul pembelajaran yang beranekaragam.<sup>40</sup>

Semacam pemaparan yang ditulis oleh Roestiyah dalam Hamdani, inkuiri ialah salah satu metode pembelajaran maupun pengkajian yang berkarakter mengangkat perkara menggunakan teknik kritis, maupun ilmiah dengan memakai prosedur yang mengarah kepada sesuatu kesimpulan yang meyakinkan sebab didukung oleh informasi ataupun realita yang ada, inkuiri ialah sesuatu metode atau tata cara yang diakses guru dalam mengajar di dalam kelas. Penerapannya yakni guru memberikan tugas yang tujuannya dipelajari permasalahannya saat dalam kelas. Peserta didik dipecah terdapat beberapa kelompok dan tiap-tiap kelompok memperoleh tugasnya masing-masing. Mereka menekuni, mempelajari serta mengulas kembali tugasnya dikelompoknya. Sehabis itu mereka berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing dan merangkai laporan. Dengan memakai metode ini, guru mempunyai manfaat supaya peserta didik termotivasi dalam melaksanakan pengerjaan tugas-tugasnya dan aktif mencari serta mempelajari permasalahan yang ada. Mereka mencari literatur sendiri dan belajar kelompok secara bersamaan serta wajib mengutarakan pendapatnya dan mengumumkannya didepan kelas.

Dari bermacam-macam pendapat diatas, bisa diambil sebuah kesimpulan metode inkuiri ialah suatu strategi pembelajaran yang bisa mengarahkan peserta didik guna berfikir kritis, menyelidiki dan mencari jawabannya sendiri yang bertujuan membuat peserta didik berfikir secara kritis dan mampu membongkar permasalahan yang ada.

#### **b. Ciri-ciri Metode Inkuiri**

Selaku suatu metode pembelajaran, inkuiri mempunyai identitas spesial yang hanya dipunyai oleh metode pembelajaran ini. Terdapat sebagian perihal yang menjadi karakteristik utama metode inkuiri, ialah:<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Ali Hamzah dan Muhlissrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 271

<sup>41</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal.

Inkuiri berfokus dan bertumbuh pada kegiatan peserta didik selaku optimal guna mengejar serta menciptakan, maksudnya inkuiri memposisikan peserta didik bukan cuma berfungsi selaku pemeroleh materi lewat uraian guru didepan kelas, namun fungsi mereka yakni dalam menciptakan kesimpulan secara mandiri melalui modul pembelajaran.

Segala kegiatan yang dicoba oleh peserta didik ditujukan dalam mengejar serta menciptakan jawabannya secara individu dari sesuatu yang masih dianggap bingung, sehingga mampu diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan dirinya. Diperoleh hasil bahwa inkuiri mampu menempatkan guru tidak hanya selaku sumber belajar namun selaku fasilitator serta motivator peserta didik dalam belajar.

Metode inkuiri mempunyai serangkaian tujuan yakni untuk meningkatkan keahlian berfikir peserta didik secara sistematis, kritis dan logis maupun meningkatkan keahlian intelektual selaku proses batinnya. Dengan berarti, peserta didik bukan hanya didorong dalam memahami modul pembelajarannya, namun bagaimana mereka (peserta didik) bisa memakai kemampuan berfikirnya yang telah dianugerahi Tuhan Yang Maha Esa

Buchari Alma dalam Annisatul mendefinisikan jika, seluruh media pembelajaran mempunyai karakteristik khasnya secara tersendiri, demikian halnya penerapan metode inkuiri. Secara universal memiliki indentitas selaku berikut:<sup>42</sup>

- 1) Guru berupaya memotivasi peserta didik agar mampu berfikir kritis dan aktif.
- 2) Guru berupaya mengkondisikan aktifitas belajar dan mendesak peserta didik agar berani megutarakan hasil dari pikirannya sendiri.
- 3) Pembelajaran menggunakan metode inkuiri mengaitkan bermacam-macam ragam pemecahan permasalahan, baik dalam segi kelompok ataupun secara individu.



- 4) Metode inkuiri adalah metode yang bersifat terbuka dan mampu mengembangkan berfikir siswa secara utuh.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa metode atau model pembelajaran inkuiri ialah wujud dari pendekatan Pendidikan yang berpusat kepada peserta didik (*student centered approach*). Dapat dikatakan demikian disebabkan dalam model pembelajaran ini karena peserta didik memegang peranan yang sangat berarti dalam proses pendidikan.

### c. Tujuan Metode Inkuiri

Metode inkuiri dalam pembelajaran, sangat berfokus langsung kepada peserta didik secara dan wajib turut mengikuti praktek. Pernyataan tersebut merupakan tujuan dari metode inkuiri yaitu peserta didik dituntut buat berfikir secara kritis, mampu membongkar/menyelesaikan permasalahan dan menciptakan hal-hal baru lewat pengalamannya.<sup>43</sup>

Udin Syaefudin dalam Anissatul Mufarokah mendefinisikan jika tujuan pengajaran inkuiri merupakan penolong peserta didik dalam merumuskan pertanyaan yang ada, mencari penyelesaian masalah untuk menyenangkan keingintahuannya dan merangkai teori serta gagasannya. Aktivitas tanya jawab memiliki banyak manfaat dalam menggali data tentang keahlian peserta didik dalam kemampuan penguasaan modul pembelajaran dan mengarahkan peserta didik dalam menemukan serta merumuskan sendirinya. Dapat dikatakan lebih lagi kalua metode pembelajaran inkuiri berfungsi dalam mengembangkan tingkat berfikir kritis dan ketrampilan yang ada dalam diri peserta didik.

Metode inkuiri mempunyai tujuan, tujuan yang dimaksud ialah memperbolehkan seorang pendidik belajar untuk mendalami kemampuan peserta didiknya, seberapa yang mereka tahu dan bagaimana kemampuan berfikir peserta didik tersebut. Sehingga para pendidik bisa menjadi sekaligus fasilitator yang efisien dengan adanya pemahaman pendidik terhadap kemampuan berfikir peserta didik.

---

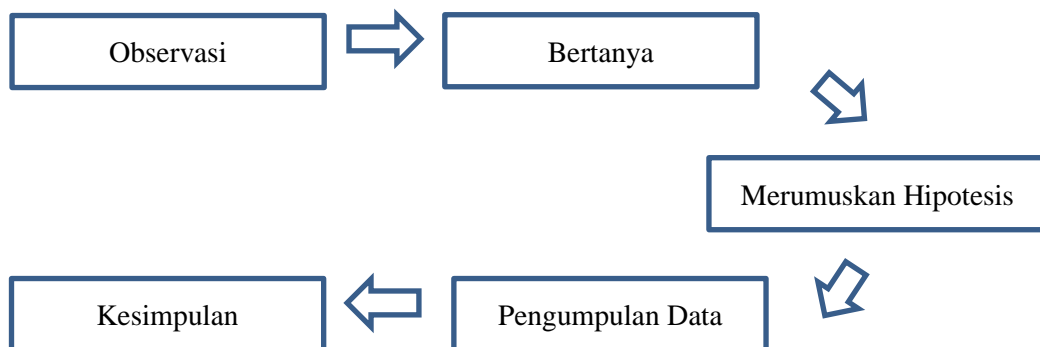
<sup>43</sup> Annissatul Mufarokah, *Strategi....*, hal. 172

#### d. Langkah Langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode inkuiri ialah sebagai berikut:<sup>44</sup>

- 1) Membangun suasana yang ramah dengan peserta didik.
- 2) Melontarkan suatu objek permasalahan yang bertujuan untuk diinkuirikan (menemukan solusinya).
- 3) Melontarkan beberapa pertanyaan kepada peserta didik. Pertanyaan yang dimaksud untuk mencari dan menemukan informasi terkait masalah tersebut.
- 4) Peserta didik merumuskan dugaan atau hipotesis jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan tersebut. Guru bersifat ponolong dengan membantu memancing sebuah pertanyaan-pertanyaan.
- 5) Menguji dugaan atau hipotesis dan mengambil kesimpulan yang dipimpin oleh guru dan peserta didik.

Dibawah ini merupakan gambar bagan siklus pembelajaran metode inkuiri.



**Gambar 2.1 Bagan Siklus Pembelajaran Metode Inkuiri**

Penjelasan mengenai siklus pembelajaran Inkuiri ialah selaku berikut:<sup>45</sup>

- 1) Mengajukan pertanyaan atau sebuah permasalahan

Pembelajaran menggunakan metode inkuiri bermula saat pertanyaan ataupun sebuah permasalahan dilontarkan. Pertanyaan dipaparkan di papan tulis, selanjutnya peserta didik dicoba dalam merumuskan dugaan.

<sup>44</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal. 85-86

<sup>45</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hal. 138

2) Merumuskan dugaan atau hipotesis

Hipotesis dalam metode inkuiri ialah serangkaian jawaban yang bersifat sementara atau solusi dalam permasalahan yang diuji dengan serangkaian data. Dalam mempermudah proses tersebut, guru aktif bertanya kepada peserta didik mengenai gagasan dari hipotesis. Dalam serangkaian gagasan yang muncul, diambillah salah satu hipotesis yang cocok ataupun tepat dengan permasalahan yang diberikan oleh guru.

3) Teknik pengumpulan data

Hipotesis bertujuan agar dapat mempermudah kegiatan pengumpulan data.

4) Merangkai kesimpulan

Langkah terakhir ialah merangkai kesimpulan yang bersifat sementara mengenai data yang diperoleh para peserta didik.

Siklus dari metode pembelajaran inkuiri bermula dengan langkah-langkah observasi, menlontarkan sebuah pertanyaan, menguji hipotesis, teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan perumusan kesimpulan berdasarkan hasil data. Pembelajaran inkuiri menaekankan kepada proses keaktifan dan peserta didik terlibat secara optimal dalam aktifitas belajar, oleh karena itu metode pembelajaran inkuiri mampu menjadikan aktifitas belajar mengajar di dalam kelas berjalan dengan efektif dan dapat mengasah kemampuan peserta didik.<sup>46</sup>

## 7. Hasil Belajar

### a. Definisi Hasil Belajar

Dalam aktifitas pembelajaran mempunyai tujuan, seperti halnya hasil belajar, jika metode pembelajaran yang dipakai sesuai dengan motivasi, maka hasil pembelajaran pun hendak baik pula. Menurut Sudjana hasil belajar ialah sebuah kemampuan dan keahlian yang didapatkan siswa selama menyelusuri pengalaman pembelajaran. Hasan Alwi menjelaskan bahwa “hasil” berpedoman kepada objek yang diraih (dijadikan/diproduksi) melewati kerja keras dan “belajar” berarti yang banyak, tertera setelah

---

<sup>46</sup> Muslimin Ibrahim, *Pembelajaran Inkuiri*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 2

melampaui tahapan perubahan pada individu.<sup>47</sup> Saat kegiatan pembelajaran, guru tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, namun guru dituntut agar berhasil menyelesaikan tema pembelajaran dengan melakukan evaluasi hasil kegiatan mengajar.<sup>48</sup>

Slameto (2008) mengemukakan bahwa hasil belajar didapatkan melewati kerja keras peserta didik saat mengikuti aktifitas belajar yang berpatokan kepada tes dalam melihat perkembangan serta kemajuan peserta didik. Kesimpulannya berarti hasil belajar ialah hasil yang didapatkan oleh peserta didik untuk menambah pengetahuan dan pengalamannya. Melalui hasil belajar yang diperolehnya, peserta didik mampu mengukur keahliannya sendiri dan dapat menentukan mengenai yang apa yang harus diperuntukkannya ke depannya, maka peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang terbaik serta optimal.<sup>49</sup>

#### **b. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar**

Beberapa faktor dibawah ini merupakan pengaruh dari hasil belajar yaitu selaku berikut:

- 1) Indikator motivasi ditinjau dari upaya yang ditempuh siswa untuk menggapai hasil belajar.
- 2) Pengetahuan dan kecerdasan yang tinggi siswa berkaitan dengan materi yang ditelaahnya bertanda bahwa guru harus mencetuskan tujuan pembelajaran yang berlandaskan pada pemahaman siswa mengenai perolehan tujuan pembelajaran serta memerlukan bahan perseptual yang berarti apa yang telah dipahami oleh siswa, dipergunakan untuk tumpuan dalam penguasaan kecerdasan dan kemampuan barunya.

---

<sup>47</sup> Muh. Yusuf Mappede, *Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*, Jurnal Medtek (2009). hal 1-6

<sup>48</sup> Dani Firmansyah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Pendidikan UNSIKA 3 (2015). hal. 37

<sup>49</sup> Anastasia Nandhita Asriningtyas, *Firosalia Kristin dan Indri Anugraheni, Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD*, JIPMat. Vol. 3, No. 1 (2018). hal. 24

- 3) Terdapat peluang yang dikasihikan kepada peserta didik yang memungkinkan guru untuk merangkai serta mengelola pembelajaran supaya anak mampu mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Beberapa faktor diatas sangat mempengaruhi aktifitas pembelajaran. ketika dalam aktifitas pembelajaran peserta didik tidak mampu memenuhi faktor tersebut, maka hal tersebut sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar yang diraih oleh peserta didik. Dalam mencapai hasil belajar yang sesuai tujuan dalam pembelajaran, seorang pendidik diharapkan memperhatikan beberapa faktor diatas supaya peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

## **8. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan sosial**

Pada sebuah kurikulum yang disingkat IPS atau yang biasa disebut Ilmu Pengetahuan Sosial dalam dokumennya menyebutkan bahwa mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah ataupun dengan istilah “*social studies*” pada jenjang perguruan tinggi. “*Social studies*” itu sendiri berasal dari sebutan hasil konvensi dari Seminar Nasional yang dicetuskan oleh para pakar atau ahli Indonesia pada tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. Sebagai mata pembelajaran di sekolah, IPS pertama kali dipakai dalam kurikulum 1975. Kolaborasi hasil mata pelajaran Geografi, Ekonomi, Sejarah dan sosiologi adalah mata pelajaran IPS karena saling memiling keterkaitan satu sama lain.<sup>50</sup>

Sebutan dari “*social studies*” itu sendiri merujuk karena IPS berkaitan dengan sistem lingkungan, alam ataupun manusia serta bagaimana keterhubungan sistem tersebut dalam kehidupan penduduk yang berbeda-beda. Tujuannya membagikan peluang kepada peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, keahlian serta nilai-nilai yang memperbolehkannya bisa menjadi masyarakat negeri yang aktif berkontribusi dalam warga negara yang dinamis.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Supriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2017), hal.

<sup>51</sup> *Ibid*, hal. 8

Ilmu Pengetahuan Sosial atau sebutan dari “*social studies*” bisa diartikan selaku analisis tentang ilmu-ilmu yang ada di kehidupan kelompok masyarakat. Guru dalam mengkaji kehidupan dimasyarakat, bisa melaksanakan analisisnya melalui Pendidikan geografi, ekonomi, Sejarah, Sosiologi serta kajian-kajian yang dikelompokkan dalam menggapai sebuah tujuan Pendidikan yang hendak dicapai.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS mempunyai beberapa keunikannya, antara lain ialah:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial ialah kombinasi atas bagian mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, politik dan hukum kewarganegaraan, sosiologi, terlebih lagi pada bidang humaniora, pembelajaran serta agama.
- 2) Ilmu Pengetahuan memiliki Standar Kompetensi yang berasal dari kajian geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah, yang disusun kompleks sehingga dapat menjadi topik atau pokok bahasan tertentu.
- 3) Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki Standar Kompetensi yang berkaitan dengan bermacam-macam permasalahan kemasyarakatan yang diformulasikan pada strategi multidisipliner serta interdisipliner.
- 4) Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi bisa menyangkut kejadian dan pergantian aktivitas masyarakat berpegangan teguh karena akibat, menyesuaikan diri dan penanganan area, struktur, permasalahan sosial dalam upaya bertahan hidup sejenis pemenuhan keinginan, kekuasaan serta kedamaian hidup.
- 5) Ilmu Pengetahuan Sosial memakai tiga ukuran dalam Standart Kompetensi Dasarnya dengan mengkaji serta menguasai fenomena sosial dan kehidupan umat manusia selaku totalitas.<sup>52</sup>

Menurut Dewey (1997) yang dituliskan oleh Dwi Astuti Nurhayati bahwa “*individual differences in students are unique individuals. The differences are in psychological characteristics, personality, and characteristics. this insividual difference affect the way and results of*

---

<sup>52</sup> <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/03/12/karakteristik-mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-sosial-ips/> diakses pada tanggal 25 april 2021 pukul 11.00

*student learning*". Pemaparan tersebut berisikan makna perbedaan peserta didik terlihat dari karakteristik psikologis, kepribadian dan karakteristik, perbedaan tersebut mempengaruhi cara serta hasil belajarnya. Oleh sebab itu, perbedaan setiap individu perlu pertimbangan yang matang oleh guru dalam aktifitas pembelajaran.<sup>53</sup> Hal tersebut selaras dengan karakteristik yang terdapat dalam pembelajaran IPS yang bersifat dinamis berarti selalu berubah sesuai dengan tingkat perilaku masyarakat secara umum dilihat dari berbagai aspek.

Pemilihan aspek materi patut dipertimbangkan mengenai kekurangan dan kelebihan dari materi tersebut, yang bertujuan agar materi dapat tercapai. Dalam menentukan materi yang tepat untuk pembelajaran, maka diperlukan agar mengenali karakter dari materi dahulu supaya penggunaan media dan penyampaian materi dapat seirama.

Dapat disimpulkan apabila pemilihan materi pembelajaran sangat diperlukan namun dengan beberapa pertimbangan supaya saat kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Penelitian ini mempertimbangkan konteks pemilihan materi dan peserta didik. Konteks materi digunakan dalam mengembangkan pemahaman dan juga pembelajaran supaya siswa memahami isi dari materi tersebut. Objek sasaran peserta didik dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VIII-H di MTsN 6 Tulungagung, sehingga materi pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti perlu diperhatikan sesuai dengan pembelajaran tatap muka terbatas saat ini.

## **9. Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia**

### **a. Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat**

Pada akhir abad XV, bangsa Eropa berupaya melakukan penjelajahan smudera. Bangsa Eropa yang melakukan penjelajahan samudra dan menjajah Indonesia dimulai dari bangsa Portugis. Kapal mereka mendarat di Malaka pertama kali pada tahun 1511. Selanjutnya yakni bangsa Spanyol yang kapalnya mendarat di Tidore pada tahun 1512. Disusul oleh bangsa

---

<sup>53</sup> Dwi Astuti Wahyu N, *Students Perspective On Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching Phonology: A Virtual Class Development*, Jurnal Dinamika Ilmu 19, No. 1 (2019), <https://eric.ed.gov/id=EJ1217826>. hal. 26

Inggris dan bangsa Belanda, namun kapal Belanda mendarat pertama kali di pelabuhan Banten pada tahun 1596.<sup>54</sup>



**Gambar 2.2 Peta Penjelajahan Bangsa Barat**

Peta diatas menggambarkan proses kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. Garis berwarna merah menggambarkan proses penjelajahan samudra Belanda ke Indonesia. Garis berwarna biru menggambarkan proses pelayaran bangsa Spanyol ke Indonesia. Garis berwarna hitam menjelaskan kedatangan bangsa Inggris ke Indonesia serta garis berwarna hijau menunjukkan proses penjelajahan samudra oleh bangsa Portugis.<sup>55</sup>

#### **b. Faktor Pendorong Penjelajahan Samudera Bangsa Barat**

Terdapat beberapa faktor pendorong penjelajahan samudera bangsa barat yaitu:

##### 1) Adanya faktor mencari kekayaan (*Gold*)

Pada abad XV harga rempah-rempah sangat mahal sehingga faktor utama kedatangan bangsa barat ke Indoneia yaitu mencari rempah-rempah. Bangsa barat sangat menginginkan rempah-rempah karena harganya setara dengan emas (*gold*).

##### 2) Keinginan menyebarkan agama (*Gospel*)

Selain mencari rempah-rempah, bangsa Eropa juga menyebarkan agama nasrani kepada penduduk daerah jajahannya. Agenda tersebut dianggap sebagai misi yang harus dilakukan ke seluruh dunia serta dipraktekkan bangsa Portugis.

<sup>54</sup> Maryanto, dkk, (2017), *Buku Siswa Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 4

<sup>55</sup> Sardiman AM dan Amuwarni Dwi Lestariningsih, (2014), *Sejarah Indonesia*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 5



3) Adanya keinginan mencari kejayaan (*Glory*)

Bangsa Eropa beranggapan bahwa jika suatu negara memiliki tanah jajahan yang banyak, maka masuk negara yang berkuasa atau jaya (*glory*). Oleh karena terdapat asumsi tersebut, bangsa-bangsa Eropa berlomba-lomba agar mencari wilayah jajahan sebanyak-banyaknya.

4) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)

Dengan berkembangnya IPTEK, contohnya sebagai berikut:

- a) berkembangnya teknik pembuatan kapal yang dipergunakan dalam penjelajahan samudera.
- b) Ditemukannya mesin untuk persenjataan. Senjata diperuntukkan dalam melindungi pelayaran ataupun ancaman.
- c) Ditemukannya kompas sebagai petunjuk arah dan dalam menentukan arah, karena mereka hanya berpedoman kepada bintang dan matahari sehingga dengan adanya kompas mereka dapat berlayar ke arah mana pun baik dalam siang ataupun malam hari.<sup>56</sup>

Sejak zaman dahulu, bangsa Indonesia kaya akan hasil rempah-rempahnya seperti vanili, cengkeh dan lada. Rempah-rempah mempunyai nilai jual mahal karena mampu menjadi bumbu pengawet makanan, bumbu masakan dan obat-obatan. Karena sangat berkhasiat dan harganya sangat mahal, hal tersebut mendorong kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia dan mereka juga memonopoli perdagangan rempah-rempah.

Selain memonopoli perdagangan rempah-rempah, bangsa barat juga mengadu domba penduduk bangsa Indonesia. Setelah salah satu pihak yang adu domba mengalami kekalahan, bangsa barat membuat sebuah perjanjian yang merugikan pihak yang kalah dan mewajibkan untuk kerja rodi atau membayar pajak hasil bumi kepada bangsa Eropa dikala waktu itu. Selain itu bangsa-bangsa Barat yang melakukan penjelajahan samudra antara lain bangsa Portugis, bangsa Spanyol, bangsa Inggris dan bangsa Belanda.

---

<sup>56</sup> Sardiman AM dan Amuwarni Dwi Lestariningsih, (2014), *Sejarah Indonesia*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 4

## B. Penelitian Terdahulu

1. Elga Novira Rizkinta, skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Terintegrasi Film Dokumenter Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V Sdn 014680 Buntu Pane. Metode penelitian yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Instrumen pengumpulan data sama-sama menggunakan bentuk tes meliputi *pre-test* dan *post-test*. Bahan ajar yang digunakan sama-sama menggunakan media film dokumenter dan pengambilan data validasi menggunakan angket dan lembar *expert judgement*. Materi yang dikembangkan Elga adalah materi mata pelajaran IPS di kelas V, sedangkan pada penelitian materi yang dikembangkan adalah materi mata Pelajaran IPS di Kelas VIII tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia. Tempat penelitian Elga dilaksanakan di tingkat sekolah dasar yang populasinya peserta didik kelas V Sdn 014680 Buntu Pane, masing-masing menggunakan uji skala kecil dan skala besar Perbedaannya dengan penelitian ini yakni hanya meneliti pada tingkat SMP/MTs yang berada di MTsN 6 Tulungagung.<sup>57</sup>
2. Cholifah Andriyani, Pengembangan Media Pembelajaran Digital Film Dokumenter Terhadap Kerusakan Lingkungan di Gunung Lawu Pada Materi Potensi Sumber Daya Alam di MTS Negeri Surakarta 01. Metode penelitian yang dipergunakan sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Instrumen pengumpulan data sama-sama menggunakan bentuk tes meliputi *pre-test* dan *post-test*. Software yang dipakai dalam mengembangkan media pembelajaran berbeda yaitu menggunakan Adobe Premier Pro cc 2019 sedangkan peneliti menggunakan Wondershare Filmora 09. Bahan ajar yang dikembangkan sama yaitu pengembangan film dokumenter. Cholifah dalam penelitiannya menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 63 responden siswa untuk mengukur keefektifan media namun perbedaannya pada peneliti hanya menggunakan satu kelas yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan responden berjumlah 32 siswa.

---

<sup>57</sup> Elga Novira Rizkinta, *Pengembangan Media Pembelajaran Terintegrasi Film Dokumenter Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V Sdn 014680* (Buntu Pane, skripsi, Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan, 2019)

Materi yang dikembangkan sama yaitu mata pelajaran IPS, Subjeknya berbeda pada penelitian ini sasarannya adalah kelas VII MTsN 01 Surakarta sedangkan pada penelitian ini sasarannya adalah kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.<sup>58</sup>

3. Cici Febri Purwasih, *Pengembangan Media Film Dokumenter Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Sejarah Kelas XI MIPA 4 di SMA N 3 Padang*. Metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Instrumen pada penelitian Cici sama yaitu menggunakan wawancara dan kuesioner. Bahan ajar yang dikembangkan sama yaitu film dokumenter namun bedanya materi yang dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah yaitu pembentukan permufakatan perhimpunan-perhimpunan politik kebangsaan Indonesia (PPKI) Gerakan pemuda, Dampak penjajahan barat dalam kehidupan bangsa Indonesia. peneliti menembangkan materi IPS Terpadu dengan tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia. Tempat penelitian Cici dilakukan di SMAN 3 Padang populasinya peserta didik kelas XI MIPA 4 sedangkan peneliti melakukan uji coba produknya di kelas VIII H MTsN 6 Tulungagung.<sup>59</sup>
4. Annisa Maulani, *Pengembangan Media Film Dokumenter dalam Pembelajaran IPS Berbasis Konstruktif-Kolaboratif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Budaya Lokal di SMK Negeri 3 Kudus*. Metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). model penelitian yang digunakan berbeda yaitu pengembangan menurut model ADDIE yang terdiri dari 7 tahapan, Sedangkan peneliti menggunakan model penelitian Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Annisa dalam penelitiannya menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur keefektifan media namun perbedaannya pada peneliti hanya menggunakan satu kelas yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Materi yang

---

<sup>58</sup> Cholifah andriyani, *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Film Dokumenter Terhadap Kerusakan Lingkungan di Gunung Lawu Pada Materi Potensi Sumber Daya Alam di MTS Negeri Surakarta 01*) skripsi, Prodi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019

<sup>59</sup> Cici Febri Purwasih, *Pengembangan Media Film Dokumenter Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Sejarah Kelas XI MIPA 4 di SMAN 3 Padang* (Skripsi, Prodi Pendidikan Sejarah STIKIP PGRI Sumatera Barat, 2017)

dikembangkan adalah sama-sama materi IPS, namun perbedaannya pada penelitian Annisa mengembangkan bahan ajar pada materi IPS di SMKN 3 Kudus sedangkan peneliti mengembangkan bahan ajar pada materi IPS Terpadu kelas VIII dengan tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia pada MTsN 6 Tulungagung.<sup>60</sup>

**Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Pengembangan	Originalitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Elga Novira Rizkinta, 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Terintegrasi Film Dokumenter Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V Sdn 014680 Buntu Pane".	<p>1. Berdasarkan kepada penelitian terdahulu peneliti sebagai individu yang mengembangkan bahan ajar yang menarik, kreatif dan inovatif dan dapat dipergunakan literatur tambahan materi.</p> <p>2. Penelitian dan pengembangan yang dipergunakan oleh peserta didik kelas VIII MTsN 6 Tulungagung pada materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.</p>	Persamannya yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) serta teknik pengumpulan data dengan angket yang diukur dengan skala <i>likert</i>	Model pengembangan dari ADDIE dengan 6 langkah sedangkan peneliti mengambil model pengembangan Borg & Gall dengan 10 langkah serta sasaran penelitian Elga siswa kelas V pada jenjang SD sedangkan peneliti pada jenjang SMP/MTs
2	Cholifah Andriyani, 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Film Dokumenter Terhadap Kerusakan Lingkungan di Gunung Lawu Pada Materi Potensi Sumber Daya Alam di MTS Negeri	<p>3. Pengembangan media ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi IPS bertemakan sejarah dengan mudah</p>	Persamannya yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) serta data dikumpulkan dengan teknik angket yang diukur menggunakan skala <i>likert</i>	Model pengembangan mengadopsi rancangan 4D sedangkan penelitian mengadopsi metode Borg & Gall. serta subjek penelitian siswa kelas VII sedangkan peneliti memilih subjek penelitian kelas VIII

<sup>60</sup> Annisa Maulani, *Pengembangan Media Film Dokumenter dalam Pembelajaran IPS Berbasis Konstruktif-Kolaboratif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Budaya Lokal di SMK Negeri 3 Kudus*, Skripsi, Prodi Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2015

Lanjutan

	Surakarta 01”.	dengan		
3	Cici Febri Purwasih, 2017. “Pengembangan Media Film Dokumenter Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Sejarah Kelas XI MIPA 4 di SMAN 3 Padang”.	memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. 4. pengembangan media pembelajaran ini menggunakan komputer sama halnya dengan penelitian terdahulu yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang canggih, perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan aplikasi Adobe Premier Pro cc 2019 sedangkan peneliti	Persamaannya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) serta teknik analisis data menggunakan metode deskriptif dan kualitatif	Sasaran penelitian Cici adalah siswa kelas XI MIPA 4 di SMAN 3 Padang sedangkan peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung serta pengembangan film dokumenter bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran sedangkan peneliti mengembangkan produknya untuk meningkatkan hasil belajar siswa
4	Annisa Maulani , 2015. “Pengembangan Media Film Dokumenter Dalam pembelajaran IPS Berbasis Konstruktif-Kolaboratif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Budaya Lokal Di SMK Negeri 3 Kudus”.	menggunakan aplikasi Wondershare Filmora 09 dalam pembuatan media pembelajaran.	Persamaannya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) serta teknik pengumpulan data dengan angket yang diukur dengan skala <i>likert</i>	Model pengembangan mengadopsi model ADDIE sedangkan peneliti mengadopsi model Borg & Gall serta subjek penelitian siswa kelas XI SMK sedangkan peneliti melakukan subjek penelitian pada siswa kelas VIII MTs

Pada penelitian terdahulu bisa disimpulkan kesimpulan jika banyak perbedaan yang termuat baik dari segi peneliti dengan peneliti lain, yaitu responden penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII MTsN 6 Tulungagung, selain itu tempat penelitian sangat berbeda karena penelitian berada di lingkup jenjang MTs yaitu SMP/ MTs. Penelitian ini mengadopsi model *Borg and Gall* dan lebih dipaparkan pada penekanan pengembangan media film dokumenter guna

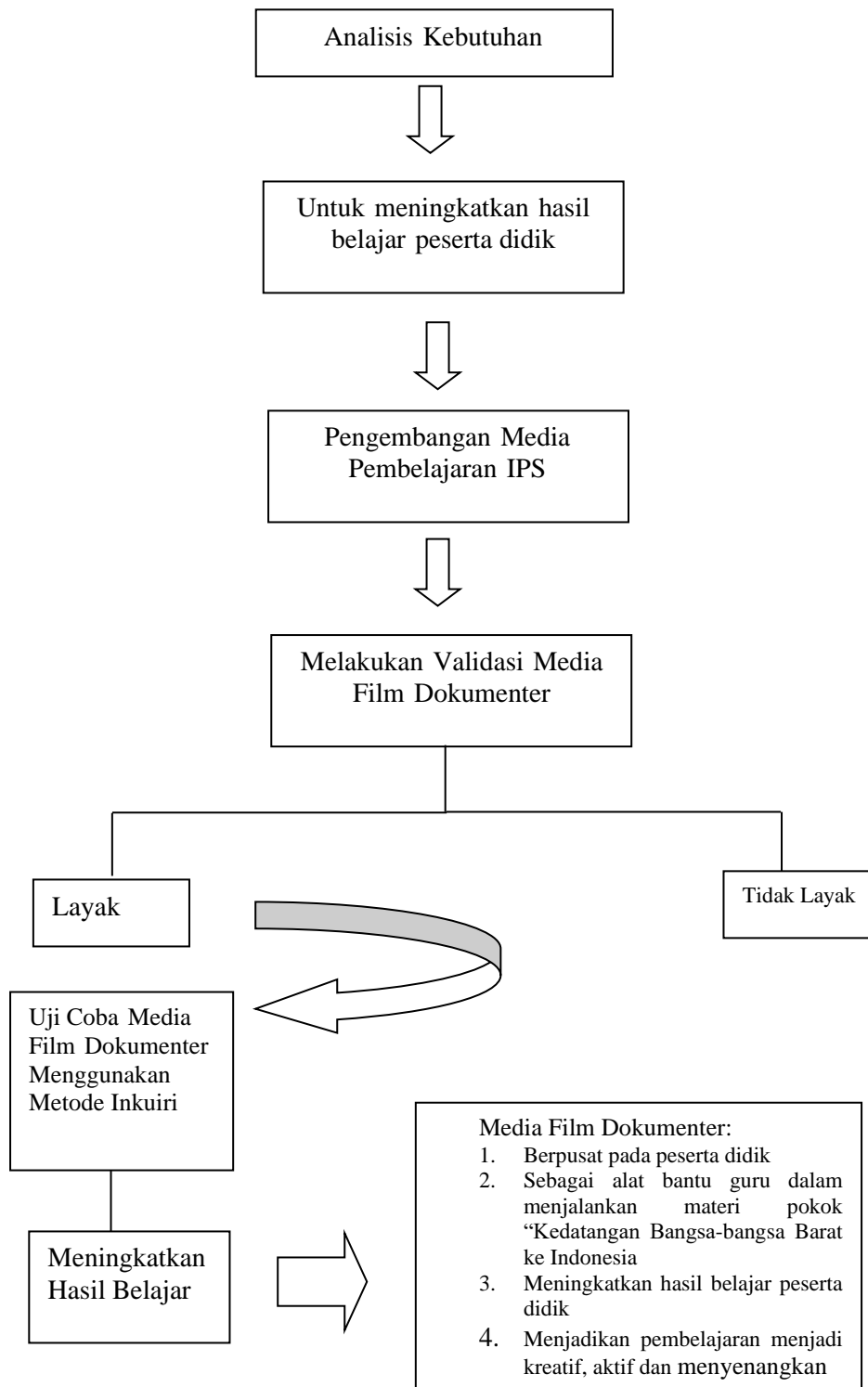
meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan hasil media film dokumenter bisa dipergunakan dalam menumbuhkan hasil belajar peserta didik serta bisa dipergunakan untuk media pembelajaran IPS Terpadu khususnya tema “Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia” jenjang kelas VIII SMP/ MTs.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pada penelitian ini, kerangka pemikiran merupakan hal yang mendasar berupa data proyeksi hasil pemikiran yang berdasarkan kepada kajian pustaka yang telah disimpulkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, media diujicobakan kepada peserta didik agar tertarik dengan aktifitas pembelajaran. Tujuan yang diharapkan pada yakni agar kegiatan pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan menyenangkan serta media film bisa memberi informasi kepada peserta didik. Bagi Sugiyono, kerangka berfikir merupakan asosiasi yang berkaitan dengan hubungan antar variabel yang dirancang dan diproduksi serta disusun dari berbagai teori yang sudah dijabarkan maupun disimpulkan.<sup>61</sup> Dibawah ini merupakan penjelasan kerangka pemikiran penulis:

---

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 60



**Gambar 2.3 Kerangka Berfikir Peneliti**

Pembelajaran IPS yang bertema sejarah dalam kurun waktu ini kurang disukai peserta didik. Minimnya media jadi halangan guru saat mengajar modul bertema sejarah. Guru merasa bingung saat memilah media yang tepat dalam

penyampaian materi bertema sejarah. Faktor kendala itulah yang membuat guru berpikir bahwa penggunaan metode ceramahlah yang paling tepat dalam pembelajaran IPS bertema sejarah. Contoh paling sederhana yakni, guru sering bingung mencari media yang tepat dalam kegiatan mengajar IPS topik kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Perihal ini meyakinkan kalau guru belum optimal dalam penggunaan media yang sudah tersedia sebelumnya. Pendapat tersebut, diperkuat dalam penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh Ade Nopita Komaladewi memaparkan bahwa peningkatan media pembelajaran dilaksanakan supaya peserta didik mempunyai hasrat dalam memahami serta mempelajari isi pada cerita bergambar tersebut.<sup>62</sup> Sementara itu, apabila media yang telah tersedia dan dipergunakan dengan optimal oleh guru, hingga proses pembelajaran IPS bertema sejarah tidak lagi terasa membosankan. Namun kebalikannya, pembelajaran IPS bertema sejarah menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi para peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran berupa film dokumenter yang bertujuan supaya peserta didik antusias dan berminat dalam mempelajari materi yang bertemakan sejarah. Selanjutnya peneliti melakukan modifikasi kerangka berfikir berlandaskan penelitian dari Ade Nopita Komaladewi yang mempunyai judul “Pengembangan Bahan Ajar Berupa Cerita Bergambar Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas IV Sekolah Dasar” (2016). Peneliti menggunakan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tema Kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia, pengembangannya berupa film dokumenter pada jenjang MTs/SMP kelas VIII.

Gambar bagan diatas menerangkan bahwa kondisi awal yang merupakan pelaksanaan analisis kebutuhan peserta didik, dalam hasil suatu analisis tersebut, diperoleh ulasan keperluan berupa keperluan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari beberapa uraian tersebut, dilakkan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan menjadikan pembelajaran supaya lebih menarik pada penyampaian

---

<sup>62</sup> Ade Nopita Komaladewi, *Pengembangan Bahan Ajar Berupa Cerita Bergambar Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas IV Sekolah Dasar*, (Purwokerto: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016)



materi Kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. Media film dokumenter tersebut hendak divalidasi oleh sebagian validator, apabila media film dokumenter memenuhi kriteria layak sampai akan diujicobakan. Selanjutnya ujicoba produk dilakukan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, apabila hasil belajar peserta didik dapat meningkat setelah penggunaan media film dokumenter saat pembelajaran maka media ini sudah dapat dilanjutkan oleh peneliti.