

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Kepustakaan

##### 1. Film

###### a. Definisi Film

Film merupakan sebuah media komunikasi yang berbentuk elektronik yang menampilkan media audio visual yang dapat menyajikan pengertian, citra, bunyi dan semua kombinasi. Selain itu juga film termasuk salah satu media komunikasi modern kedua yang muncul didunia.<sup>1</sup> Film memiliki peran sebagai suatu sarana yang baru sebagai hiburan sejak dulu yang menampilkan drama, cerita, berita, musik, komedi dan tampilan yang lainnya kepada khalayak ramai.<sup>2</sup>

Menurut Prof Effendy film yaitu sebuah media komunikasi masa yang efektif, tidak hanya digunakan sebagai hiburan, namun bisa juga sebagai penerangan dan pendidikan.<sup>3</sup> Adapun film memiliki efek tertentu untuk penonton, efek atau dampak itu seperti dalam psikologi dan sosial.<sup>4</sup>

Film adalah sebuah media komunikasi yang bersifat audiovisual yang digunakan untuk sarana menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.<sup>5</sup>

###### b. Pembagian film

Dalam pembagiannya film dibagi berdasarkan media dan jenisnya. Film berdasarkan media dibagi menjadi dua yakni film layar lebar dan film layar kaca. Film layar lebar merupakan film yang ditayangkan didalam bioskop, sedangkan film layar kaca merupakan film yang ditayangkan di dalam televisi. Film berdasarkan jenisnya terbagi menjadi

---

<sup>1</sup> A Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 126.

<sup>2</sup> Denis McQuail, *Teori komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Edisi Kedua (Jakarta: Erlangga, 2003), 13.

<sup>3</sup> Onong U. Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2003), 209.

<sup>4</sup> Handi Oktavianus, "Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis di dalam Film Conjuring," *JURNAL E-KOMUNIKASI* 3(2) (2015): 3.

<sup>5</sup> Alex Sobur, *Ensiklopedia Komunikasi A-I* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), 213.

dua yakni film fiksi dan film non fiksi. Untuk film fiksi sendiri terbagi menjadi dua yakni fiksi eksperimental dan genre fiksi. Sedangkan film non fiksi terbagi menjadi tiga ialah film untuk tujuan ilmiah, dokumentasi maupun film documenter atau yang menceritakan sejarah.<sup>6</sup>

c. Jenis - Jenis Film

Pada dasarnya terdapat film dengan kelompok-kelompok, ada yang sebagai film dokumenter, film cerita, film kartun, dan film berita, penjelasannya sebagai berikut:

1) Film cerita

Definisi film cerita atau lebih dikenal dengan film fiksi yaitu film yang menceritakan kisah fiksi atau fiktif, tidak nyata yang biasanya ditayangkan di bioskop dengan tokoh pemeran oleh hewan-hewan yang populer dan film fiksi ini dipromosikan untuk ditonton oleh semua orang. Pada umumnya alur cerita dalam film jenis ini memiliki kaitan dengan hukum sebab-akibat. Untuk cerita dalam film fiksi ini secara mendasar mempunyai tokoh yang berperan sebagai tokoh antagonis atau tokoh jahat ataupun tokoh protagonis atau tokoh baik.

Selain pada cerita film fiksi memiliki pemeran antagonis dan protagonis, menurut Pratista yang dikutip oleh Muhamad Ali Mursid menyatakan bahwa dalam film fiksi memiliki alur cerita yang dimulai dengan permasalahan, konflik dan penutupan serta mempunyai pengembangan cerita yang jelas juga. Apabila untuk memproduksi film fiksi memerlukan langkah-langkah seperti pra produksi, produksi dan pasca produksi yang lebih kompleks.<sup>7</sup>

Dalam sebuah film fiksi terdapat film fiksi ilmiah atau sci-fi (Science Fiction) yang merupakan film fiksi tetapi mempunyai penggambaran tentang fenomena kejadian mengenai ilmu pengetahuan yang kadang sangat tidak masuk akal dan sulit untuk mencerna, memahaminya dan diterima oleh ilmu pengetahuan sekalipun saat itu. Contohnya seperti kehidupan diluar angkasa atau bumi, perjalanan waktu, dunia baru yang

---

<sup>6</sup> Kristanto, J.B., *Katalog Film Indonesia. 1926-2007* (Jakarta: Penerbit Nalar, 2007), 6.

<sup>7</sup> Muhammad Ali Mursid dan Dani Manesah, *Pengantar Teori Film* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 50–51.

belum pernah ada dan tidak terpikirkan. Hal tersebut didukung dengan unsur futuristic seperti teknologi robot, wahana, petualangan di luar angkasa atau teknologi lainnya yang belum pernah terpikirkan oleh umat manusia.

Fiksi ilmiah melibatkan perkembangan ilmiah dan teknologi yang berkaitan dengan masa kini dan masa depan, dan itu berspekulasi tentang pengaruh penemuan baru dan perkembangan ilmiah terhadap umat manusia. Namun, diungkapkan bahwa fiksi ilmiah telah menjadi identik dengan penemuan apa pun dalam sains yang terlalu luar biasa atau terlalu tidak terduga. Film fiksi ilmiah adalah cerita fiksi yang melibatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2) Film Berita

Dalam film berita adalah suatu film yang berhubungan dengan kejadian yang nyata benar-benar terjadi. Untuk sebuah film untuk layak diberitakan, mempunyai standar penting dan menarik, hingga bisa dirilis ke publik.

3) Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan film yang menggambarkan mengenai dokumentasi sebuah peristiwa, baik peristiwa alam, hewan, tumbuhan dan manusia. Menurut Robert Flaherty film dokumenter merupakan sebuah “karya ciptaan mengenai kenyataan”. Secara istilah “dokumenter” untuk pertama kali digunakan sebagai resensi pada film Moana pada tahun 1926. Dalam sebuah film dokumenter berhubungan erat dengan tokoh, objek dalam sebuah peristiwa tertentu, baik kejadian, lokasi/tempat kejadian, dan kenyataan. Didalam sebuah film dokumenter tidak menciptakan sebuah peristiwa maupun kejadian, akan tetapi dalam film dokumenter merekam sebuah kejadian peristiwa yang kenyataan tanpa dibuat-buat dengan menggunakan scenario seperti film lainnya.

4) Film kartun

Film kartun atau sering disebut film animasi merupakan film yang biciptakan untuk anak-anak. Contohnya seperti film Disney Princes, Mickey Mouse, Anime Jepang dan lainnya. Film Kartun memiliki tujuan utama yakni untuk menghibur, namun terdapat juga yang

malah menjadikan penontonnya menjadi kasihan dengan tokoh karakter yang mengalami penderitaan pada jalan cerita yang ditampilkan oleh film. Dalam film kartun pun terdapat unsur pendidikan juga tanpa kita sadari tidak hanya menampilkan unsur hiburan semata. Misalnya pada setiap film kartun pastinya terdapat tokoh protagonis (baik) dan tokoh antagonis (jahat), namun pada akhirnya menampilkan tokoh baiklah yang menang.

d. Karakteristik Film

Setiap sikap, gaya, perilaku yang ditampilkan oleh tokoh dalam sebuah film dapat dianut oleh penontonnya, maka dalam hal ini disebut proses belajar yang rumit sedang berlangsung. Dalam kutipan Rakhmat menurut Bandura, proses belajar sosial melewati empat tahapan yaitu proses perhatian, peringatan, reproduksi motoris dan proses motivasional. Media dikenal juga alat audiovisual seperti halnya televisi dan film, yang dapat dilihat maupun didengar dan juga dapat digunakan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk alat komunikasi yang lebih efektif.<sup>8</sup>

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan komunikasi antar pendidik dan siswa menjadi lebih aktif dan beragam interaksi. Maka dari itu, media digunakan sebagai alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pendidikan, untuk menjelaskan makna dari informasi yang kurang jelas disampaikan, yang berguna untuk mencapai tujuan dalam pendidikan yang lebih baik dan sempurna.

Peran film sebagai media edukasi memiliki karakteristik yang bisa menyampaikan informasi yang jelas kepada orang mengenai hal yang bisa dianut, tidak bertentangan tentang nilai-nilai norma, adat, tata krama, yang mampu membuat karakter masyarakat dan memupuk sikap psikologis, disiplin dan tepat sesuai sasaran dan jelas, dibungkus sesuai dengan informasi, mendahulukan pengetahuan, dan lama waktunya terbatas atau pendek dan konfliknya relatif ringan.

Dalam menyajikan film sebagai konten sains untuk referensi pembelajaran juga memerlukan untuk memperhatikan karakteristik yang tepat dan sesuai dengan film yang akan dijadikan referensi untuk siswa SMP/MTs.

---

<sup>8</sup> Teguh Trianton, *Film sebagai Media Belajar* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 58.

Sedangkan dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa kriteria yang dapat digunakan agar dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Kriteria umum yang perlu diperhatikan<sup>9</sup>:

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Kesesuaian dengan materi
- 3) Karakteristik siswa
- 4) Gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik)
- 5) Lingkungan
- 6) Ketersediaan fasilitas pendukung

Sedangkan kriteria khusus dalam pemilihan media dikemukakan oleh Erickson, adalah:

- 1) Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?
- 2) Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar?
- 3) Apakah ada kaitannya langsung dengan tujuan pembelajaran?
- 4) Bagaimana format penyajiannya diatur?
- 5) Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik?
- 6) Apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas?
- 7) Apakah isi dan persentasenya memenuhi standar?
- 8) Apakah penyajian objektif?
- 9) Apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis?
- 10) Apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi?

Sedangkan menurut Rima Wati karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar adalah sebagai berikut<sup>10</sup>:

- 1) Tujuan pembelajaran jelas,
- 2) Materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi,
- 3) Kebenaran konsep,
- 4) Alur proses pembelajaran jelas,
- 5) Petunjuk penggunaan jelas,
- 6) Terdapat apersepsi,
- 7) Terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik,
- 8) Mampu membangkitkan motivasi belajar siswa,
- 9) Terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan,

---

<sup>9</sup> Nizwardi Jalinus & Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Padang: Kencana, 2016), 18.

<sup>10</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016).

- 10) Memiliki intro yang menarik,
- 11) Gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional,
- 12) Interaktif,
- 13) Navigasi yang mudah,
- 14) Bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

Pada Common Sense Education menyajikan rekomendasi 10 film yang bisa dijadikan referensi dalam pembelajaran IPA mengenai STEM (sains, teknologi, teknik, dan matematika). Untuk membuat siswa menjadi semangat dan tertarik maka disajikan klip dari film untuk memperkuat topik, memicu diskusi, dan mempromosikan perspektif baru dalam pelajaran. Memasukkan film ke dalam pelajaran dapat membantu siswa menghubungkan apa yang mereka pelajari di kelas dengan dunia luas. Dan bahkan dapat memperluas pembelajaran untuk referensi membuat model, debat, atau untuk proyek komunitas yang terinspirasi oleh film.

Dalam rekomendasi 10 film tersebut yang akan dijadikan salah satu objek penelitian yakni film Big Hero 6 dan The Martian. Pada kedua film tersebut terdapat scene yang berkaitan dengan STEM dan pembelajaran IPA lainnya.

Pada sumber lainnya yakni Tina's Dynamic Home School merekomendasikan 10 film sains yang dapat ditonton oleh anak jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Film sains dapat membantu siswa sekolah menengah memahami penerapan atau kejadian yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang mungkin terjadi. Selain itu, film dapat memperkenalkan topik yang mungkin memicu minat siswa dalam pembelajaran dikelas. Apabila kita menggunakan film sains sebagai referensi sesekali atau lebih sering maka akan mengubah persepsi siswa tentang peristiwa atau fenomena sains. Film juga bisa dijadikan pengalihan rutinitas pelajaran yang sekarang mungkin membosankan. Dan terakhir, film dapat menyegarkan pikiran siswa sambil menyelip ke dalam sains yang menyenangkan. Salah satunya yang akan dianalisis oleh peneliti adalah film dengan judul The Boy Who Harnessed The Wind. Selanjutnya film yang dipilih untuk dijadikan referensi yakni berjudul Hichki yang berasal dari India. Keempat film tersebut dipilih dengan alasan dapat ditonton oleh siswa jenjang SMP/MTs, terdapat kaitannya dengan pembelajaran IPA, dan mudah dipahami konteks ceritanya.

2. Konten Sains

Secara umum, framework sains TIMSS 2019 serupa dengan yang digunakan pada TIMSS 2015. Namun, ada pembaruan kecil pada topik tertentu untuk lebih mencerminkan kurikulum peserta negara seperti yang dilaporkan dalam Ensiklopedia TIMSS 2015. TIMSS 2019 menandai transisi ke eTIMSS, dan kerangka kerja sains juga telah diperbarui keuntungan dari kedua format penilaian digital dan kertas. TIMSS menyediakan jalan untuk berkembang berbagai metode penilaian yang termasuk dalam TIMSS dan memanfaatkan terutama yang baru dan lebih baik pendekatan berbasis komputer untuk penilaian inkuiri dan investigasi dalam sains.<sup>11</sup>

Pada tahun 2019, TIMSS Science juga akan menilai praktik sains. Praktek ini termasuk keterampilan dari kehidupan sehari-hari dan pelajaran sekolah yang digunakan siswa secara sistematis untuk melakukan penyelidikan ilmiah dan penyelidikan dan yang mendasar untuk semua disiplin ilmu. Peningkatan penekanan telah ditempatkan tentang praktik sains dan penyelidikan sains dalam kurikulum, standar, dan standar sains saat ini di banyak negara kerangka kerja.<sup>12</sup>

Dalam studi yang dilakukan oleh TIMSS 2019 domain konten sains untuk kelas delapan. Empat domain konten utama menentukan konten sains untuk penilaian kelas delapan Sains TIMSS: biologi, kimia, fisika, dan ilmu bumi. Tabel 2.1 menunjukkan persentase target untuk masing-masing empat domain konten dalam penilaian sains TIMSS 2019.

Tabel 2.1 Persentase target penilaian sains TIMSS 2019 yang dikhususkan untuk konten domain di kelas delapan

Konten domain kelas 8	Persentase
Biologi	35%
Kimia	20%
Fisika	25%
Ilmu Bumi	20%

<sup>11</sup> Victoria A.S. Centurino, Lee R. Jones, “Chapter 2 TIMSS 2019 Science Framework,” Chapter 2 (Boston: OIEA TIMSS & PIRLS International Study Center Lynch School of Education BOSTON COLLEGE, 2019), 29.

<sup>12</sup> Mullis, I.V.S., Martin, M.O., Goh, S., & Cotter, K., “TIMSS 2015 encyclopedia: Education policy and curriculum in mathematics and science” (Boston: Boston College, TIMSS & PIRLS International Study Center, 2016), 30–31, <http://timssandpirls.bc.edu/timss2015/encyclopedia/>.

Masing-masing domain konten ini mencakup beberapa area topik utama, dan setiap area topik secara bergantian mencakup satu atau lebih topik. Setiap topik dijelaskan lebih lanjut dengan tujuan khusus yang mewakili pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan siswa yang diharapkan dinilai dalam setiap topik. Melewati kelas delapan penilaian, setiap tujuan menerima kira-kira bobot yang sama dalam hal item penilaian. Kata kerja digunakan dalam tujuan dimaksudkan untuk mewakili penampilan khas yang diharapkan dari siswa kelas delapan, tetapi tidak dimaksudkan untuk membatasi penampilan pada domain kognitif tertentu. Setiap tujuan dapat dinilai menggambar pada masing-masing dari tiga domain kognitif (mengetahui, menerapkan, dan menalar).<sup>13</sup>

Indonesia saat ini menggunakan kurikulum Merdeka Belajar yakni kurikulum yang mementingkan proses belajar siswa dengan intrakurikuler yang secara terstruktur berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Hal tersebut terletak pada model pembelajaran, kebijakan-kebijakan penting, dan sistem dalam memilih mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran untuk tercapainya pembelajaran siswa dituntut untuk bisa secara mandiri memakai alat bantu dalam melaksanakan pengamatan, merencanakan dan membuat tahapan, mengumpulkan data dalam pengamatan dan kemudian hasilnya dikomunikasikan melalui presentasi ataupun lainnya. Sehingga dengan begitu siswa dapat mencapai target pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar yang menuntut siswanya untuk belajar mandiri namun terarah sesuai dengan capaian pembelajaran. Berikut ini disajikan tabel 2.2 mengenai cakupan konten IPA yang ada pada jenjang SMP/MTs yang sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar yang saat ini digunakan di Indonesia.<sup>14</sup>

Tabel 2.2 Cakupan materi konten IPA terpadu SMP/MTs

No	Kelas	Cakupan Materi
1	Kelas 7	Hakikat ilmu sains, pengukuran, dan metode ilmiah
		Zat dan perubahannya
		Suhu, kalor dan pemuain

<sup>13</sup> Mullis, I.V.S., Martin, M.O., Goh, S., & Cotter, K., 39.

<sup>14</sup> Budiyanti Dwi Hardanie, dkk, *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), 17–19.

		Mekanika: Gerak lurus dan gaya
		Klasifikasi makhluk hidup
		Ekologi dan keanekaragaman hayati
		Bumi dan tata surya
2	Kelas 8	Struktur dan fungsi sel hewan dan tumbuhan
		Struktur dan fungsi tubuh makhluk hidup
		Usaha energi
		Getaran dan gelombang
		Unsur, senyawa, dan campuran
		Struktur bumi dan perkembangannya
3	Kelas 9	Pertumbuhan dan perkembangan
		Sistem koordinasi manusia, sistem reproduksi dan homeostatis
		Tekanan
		Listrik dan magnet
		Reaksi kimia dan dinamikanya
		Genetika dan hereditas
		Isu-isu lingkungan

Pengetahuan konten dalam PISA 2018, hanya sampel dari domain konten sains yang dapat dinilai penilaian. Oleh karena itu, penting bahwa kriteria yang jelas digunakan untuk memandu pemilihan pengetahuan yang dinilai. Pengetahuan konten yang dinilai PISA dipilih dari bidang utama fisika, kimia, biologi, dan ilmu bumi dan ruang angkasa dan<sup>15</sup>:

- a. Apakah relevan dengan situasi kehidupan nyata;
- b. Mewakili konsep ilmiah penting atau teori penjelasan utama yang dimiliki utilitas abadi; Dan
- c. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 15 tahun.

Berikut ini akan menyajikan cakupan materi yang ada dalam kategori pengetahuan konten sains yang sesuai dengan kriteria diatas yang sudah dijelaskan.

Tabel 2.3 Pengetahuan konten dalam penilaian sains PISA 2018

No	Kategori	Cakupan	Contohnya
1	Sistem fisik	Struktur materi	Model partikel, ikatan
		Sifat materi	Perubahan keadaan, konduktivitas termal dan listrik

<sup>15</sup> OECD, CHAPTER 4. PISA 2018 SCIENCE FRAMEWORK PISA 2018 ASSESSMENT AND ANALYTICAL FRAMEWORK, 2019, 105–6.

		Perubahan kimia materi	Reaksi kimia, transfer energi, asam/basa
		Gerak dan gaya	Kecepatan, gesekan
		Aksi pada jarak	Gaya magnet, gravitasi dan elektrostatik
		Energi dan transformasinya	Konservasi disipasi, reaksi kimia
		Interaksi antara energi dan materi	Cahaya dan gelombang radio, suara dan gelombang seismik
2	Sistem kehidupan	Sel	Struktur dan fungsi DNA, perbedaan antara sel tumbuhan dan hewan
		Konsep organisme	Multiseluler, uniseluler
		Manusia	Kesehatan, gizi, subsistem seperti pencernaan, pernafasan, peredaran darah, ekskresi dan reproduksi dan hubungannya
		Populasi	Spesies, evolusi, keanekaragaman hayati, variasi genetik
		Ekosistem	Rantai makanan, aliran materi dan energi
		Biosfer	Jasa ekosistem, keberlanjutan
3	Sistem bumi dan ruang angkasa	Struktur bumi	Litosfer, atmosfer, hidrosfer
		Energi di bumi	Sumber, iklim global
		Perubahan di bumi	Lempeng tektonik, siklus geokimia, gaya konstruktif dan destruktif
		Sejarah bumi	Fosil, asal usul dan

		evolusi
	Bumi di luar angkasa	Gravitasi, tata surya galaksi
	Sejarah dan skala alam semesta dan sejarahnya	Tahun cahaya, teori Big Bang

3. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala jenis media, benda, data, fakta, ide, orang, dan lain-lain yang dapat mempermudah terjadinya proses belajar bagi peserta didik.<sup>16</sup> Sumber belajar merupakan komponen penting dan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidik harus memanfaatkan learning resources ini dalam pembelajaran. Agar pemanfaatannya dapat optimal, maka pendidik harus diberdayakan. Pelatihan harus diadakan untuk membekali pendidik dengan kemampuan dan skill dalam memanfaatkan sumber belajar.<sup>17</sup>

Definisi referensi secara umum yaitu rujukan terhadap suatu konsep, objek atau gagasan yang disebutkan dalam konteks lain yang digunakan untuk memperkuat hipotesis. Hal tersebut tentu dapat berlaku untuk referensi kemudian menjadi sebuah acuan yang bersifat teknis dan spesifik.

Menurut Ahmad Susanto pembelajaran adalah suatu penggabungan antara dua aktivitas belajar dengan mengajar. Metodologi dalam aktivitas belajar cenderung lebih dominan kepada siswa, untuk secara interuksional dalam kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru, sehingga dalam istilah pembelajaran ialah rangkuman dari kata belajar dan mengajar. Maka dari itu, pembelajaran ialah kata sederhana dari belajar dan mengajar, kegiatan ataupun proses belajar mengajar. menurut psikologis definisi pembelajaran adalah sebuah proses yang dilaksanakan oleh perorangan untuk mendapatkan sebuah perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.<sup>18</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan pendidika dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar.

<sup>16</sup> Yusuf, P. M, *Komunikasi Instruksional* (Bumi Aksara, 2010).

<sup>17</sup> Samsinar. S, “Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,” *Didaktika: Jurnal kependidikan Fakultas Tarbiyah IAIN Bone* Vol. 13 No.2 (2019): 195.

<sup>18</sup> M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Palang Karaya: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017).

Pembelajaran yang diberikan pendidik kepada siswa agar dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan materi, serta membentuk sikap dan kepercayaan kepada siswa. Dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran berguna untuk membantu siswa dalam proses belajar dengan baik.<sup>19</sup> Sehingga dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa referensi pembelajaran ialah acuan untuk sumber belajar atau sebagai media untuk belajar yang digunakan untuk belajar mengajar di lingkungan sekolah.

#### 4. Perkembangan Peserta Didik

Menurut Piaget, secara psikologi masa remaja yaitu masa saat seseorang berhubungan dengan masyarakat dewasa, saat anak-anak tidak lagi berada pada level setara dengannya tetapi naik level yang sama dengan orang dewasa, setidaknya dalam persoalan hak.<sup>20</sup> Pada masa remaja siswa cenderung sedang berada ditahap proses mencari jati diri atau identitas menuju dewasa. Saat siswa sedang dimasa perkembangan menuju dewasa diperlukan bimbingan oleh para pendidik dengan pendekatan psikologis dan pendekatan sosiologis, agar dapat menghadapi masalah secara objektif.<sup>21</sup>

Pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai siswa, salah satu tahapan pertumbuhan dan perkembangan saat remaja yang dilewati manusia, selain itu terdapat perubahan baik secara fisik maupun psikis. Hal tersebut dilewati pada saat remaja yang bersekolah di jenjang pendidikan dasar SMP/MTs, jenjang pendidikan menengah SMA/MA, dan jenjang perguruan tinggi.

Permasalahan yang ada pada masa pertumbuhan dan perkembangan remaja sebagai siswa memerlukan perhatian oleh para guru di SMP/MTs, SMA/MA dan di perguruan tinggi, sebab dengan background pengetahuan mengenai pertumbuhan dan perkembangan seorang remaja. Sebagai guru bisa dapat menyesuaikan proses pembelajaran yang sama dengan kebutuhan belajar remaja. Dalam kebutuhan belajar remaja sebagai siswa memerlukan proses belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan psikologisnya sebagai remaja.

---

<sup>19</sup> Wardana Ahdar Djameluddin, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Yogyakarta: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019).

<sup>20</sup> Annisa Mauliya, "Perkembangan Kognitif pada Peserta Didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) Menurut Jean Piaget," *ScienceEdu* 2(2) (2019): 86.

<sup>21</sup> Ujang Khiyarusoleh, "Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget," *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD* 5(1) (2016): 1–10.

Pada masa remaja dalam psikologi merupakan masa yang bergejolak dan membara bagi seorang remaja. Pergejolakan yang terjadi masa remaja merupakan proses seorang remaja yang sedang melakukan pencarian jati dirinya dengan mengeksplorasi dan mencoba segala hal yang ingin diketahuinya dengan cara membaca, mencari tahu, dan mengalaminya sendiri dalam kehidupannya sendiri maupun saat bermasyarakat. Saat masa remaja bergejolak bersamaan juga masa pubertas sebab saat remaja mengalami pubertas dapat terjadi dorongan seksual remaja yang sensitif dan secara tidak langsung menuntut untuk disalurkan yang bersifat instinktif.

Saat masa remaja menjadi masa yang sangat menggebu-gebu, dengan begitu para guru berupaya untuk memahami dengan menggunakan pengetahuan dan pemahaman mengenai remaja dan masalah psikologi yang dihadapi. Agar dapat menyesuaikan kondisi psikologi, sikap dan perilaku siswa yang diajarnya. Dalam masa remaja terdapat beberapa perubahan seperti perkembangan remaja, perubahan fisik yang terjadi pada masa remaja, terdapat perkembangan secara kognitif, emosional, sosial dan moral.<sup>22</sup> Sebagai seorang guru tentunya harus mengetahui cara mengatasi perkembangan siswa baik secara kognitif, emosional, sosial maupun moral. Hal tersebut sebagai dasar pengetahuan dan pemahaman untuk menyusun program dalam program pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar seorang siswa remaja.

Sebagai tenaga pendidik tentunya perlu menyusun program pembelajaran guna memenuhi kebutuhan belajar dan psikologi siswa. Maka dari itu, memerlukan strategi, metode dan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan psikologi, moral dan sosial remaja untuk pembelajaran dikelas. Contohnya untuk mewujudkan dan membantu mengembangkan minat bakat dan motivasi untuk eksplorasi, diperlukan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai yakni bisa dengan menggunakan metode dan strategi pembelajaran inquiry dan discovery learning, penelitian lapangan dan lainnya. Dengan melakukan penerapan strategi dan metode pendekatan dalam pembelajaran tersebut berharap agar siswa dapat menyalurkan ke kegiatan positif lewat kegiatan belajar dan eksplorasi yang positif.

---

<sup>22</sup> Philip .H. Dreyer, *Postretirement Satisfaction, dalam Spacapan, S.& Stuart Oskamp. The Social Psychology of Aging* (Newbury Park: Sage Publication, 1998).

Selain hal-hal yang sudah dijelaskan sebelumnya, terdapat pihak-pihak yang perlu ikut serta dalam proses pendidikan pada masa remaja baik dilingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat seperti orang tua, para guru disekolah dan masyarakat. Dengan bekerjasama dari seluruh pihak tersebut, diharapkan dapat terciptanya pendidikan yang optimal yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik siswa untuk membantu siswa sebagai seorang remaja yang optimal dengan mengaktualisasikan diri kearah yang produktif, inovatif dan perkembangan sosial, mental, moral, perilaku maupun sikap sebagai remaja.

Guru sebagai pendidik tentunya harus memberikan pendidikan yang terbaik dan berkualitas untuk siswanya, maka dari itu pendidikan yang berkualitas yaitu pendidikan yang dapat menciptakan sumberdaya manusia yang kreatif, konstruktif, produktif dan inovatif yang visioner dan missioner.

Remaja sebagai generasi muda penerus bangsa dan negara maka dari itu harus diberikan pendidikan yang berkualitas, agar dapat menjadi penerus bangsa dan negara yang diharapkan.<sup>23</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang pernah dilaksanakan sebelumnya dan mirip dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti merupakan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu bermaksud untuk mengidentifikasi perbedaan, persamaan, dan antara kedua penelitian yang ada yang diteliti oleh orang lain dan yang akan diteliti oleh peneliti. Berikut ini merupakan sumber-sumber yang harus dipertimbangkan dalam penelitian terdahulu oleh beberapa penulis berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Hikmet Surmeli tahun 2012 dengan judul “*Examination the effect of science fiction films on science education students’ attitudes towards STS course*” terjemah dari judul tersebut yakni “Menguji Pengaruh Film Fiksi Ilmiah Terhadap Sikap Siswa Pendidikan Sains Terhadap Mata Kuliah STS”. Pada penelitian Hikmet dengan penelitian ini memiliki kesamaan yang tidak jauh. kesamaan pada keduanya yakni membahas mengenai film yang dijadikan sebagai bahan penelitian, selain itu analisis data yang digunakan menggunakan kualitatif. Sedangkan perbedaannya yakni pada penelitian tersebut menggunakan film sci-fi yang mengkritik bagaimana

---

<sup>23</sup> Osco Parmonangan Sijabat, dkk, *Perkembangan Peserta Didik Tingkat Dasar dan Menengah* (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Ceria Indonesia, 2021).

sains dan teknologi digunakan dan penggunaannya dapat mempengaruhi masyarakat dalam film tersebut, sedangkan pada penelitian ini mengarah pada film yang digunakan sebagai referensi pembelajaran IPA. Selain itu menganalisis konsep IPA pada adegan yang ada di dalam film. Dan juga objek yang digunakan adalah pada jenjang perkuliahan sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenjang SMP/MTs.<sup>24</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ercan TATLI, Fatma ŞAHİN pada tahun 2020 yang berjudul “*The Effect of Science Fiction Movies on Learning Science Concepts: An Application for Teacher Education*” jika diterjemahkan “Pengaruh Film Fiksi Ilmiah pada Pembelajaran Konsep Sains: dan Aplikasi Untuk Pendidikan Guru”. Pada penelitian Ercan dan Fatma dengan penelitian ini memiliki kesamaan yakni sama-sama membahas mengenai film yang digunakan dalam pembelajaran konsep sains dan perbedaan yang ada pada penelitian tersebut yakni mengenai efektivitas atau pengaruh film fiksi ilmiah pada pembelajaran dengan konsep sains, selain itu pengambilan data yang dilakukan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif, dan pengambilan data dengan cara tes pre-test dan post-test, sedangkan pada penelitian kali ini menggunakan analisis kualitatif dan cara pengambilan data menggunakan metode deskriptif kualitatif.<sup>25</sup>
3. Pada penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Daniel, dkk, tahun 2019 dengan judul “*Metode Pembelajaran Fisika Melalui Analisis Kesalahan Konsep pada Film Hollow Man 2 untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOTS*” memiliki kemiripan dalam penelitian ini yakni dalam memanfaatkan film untuk pembelajaran IPA dan menganalisis film yang berkaitan dengan sains. Sedangkan perbedaannya yakni pada penelitian tersebut merancang sesuatu pembelajaran dengan materi optik yang mengajarkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi/High Order Thinking Skill (HOTS) dengan menggunakan film fiksi ilmiah Hollow Man 2 yang berkaitan dengan fisika materi optik, sedangkan pada penelitian ini menggunakan beberapa film dengan berbagai genre yakni The Boy Who Harnessed The

---

<sup>24</sup> Hikmet Surmelia, “Examination The Effect of Science Fiction Films On Science Education Students’ Attitudes Towards STS Course,” 1012–16.

<sup>25</sup> Ercan TATLI, Fatma ŞAHİN, “Fen kavramlarının öğrenilmesinde bilim kurgu filmlerinin etkisi: Öğretmen eğitimine yönelik bir uygulama/The Effect of Science Fiction Movies on Learning Science Concepts: An Application for Teacher Education,” *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi/Journal of Higher Education and Science* 10(01) (2020): 56–65, <https://doi.org/10.5961/jhes.2020.367>.

Wind, Big Hero 6, The Martian dan Hichki sebagai film yang dianalisis kaitannya dengan konsep sains. Selain itu pada penelitian tersebut ialah penelitian tindakan kelas, dan dilakukan kepada 9 mahasiswa fisika dan pendidikan fisika pada angkatan pertama, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian analisis deskriptif kualitatif.<sup>26</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran terkadang siswa merasa bosan apabila guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan mencatat. Maka dari itu sebagai seorang guru perlu memilih dan menentukan media pembelajaran yang menarik supaya dapat membuat siswa belajar dengan kreatif dan inovatif. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dan membosankan bagi siswa dapat membuat pengetahuan belajar siswa menjadi rendah dan membuat siswa kurang mengembangkan potensi dirinya sendiri. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai berharap dapat mengembangkan potensi siswa dan bisa meningkatkan pengetahuan siswa.

Contohnya seperti film yang dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran mengenai keterkaitan konsep IPA dengan adegan yang ada dalam film. Sehingga menarik untuk meningkatkan pengetahuan siswa yang dikemas melalui film.

Untuk memperoleh film yang sesuai dengan yang tujuan penelitian, maka dibuatlah kerangka berpikir yang berisi beberapa tahapan. Dengan adanya kerangka berpikir bisa mempermudah langkah yang selanjutnya ditempuh. Kerangka berpikir dalam penelitian kali ini melalui beberapa tahapan.

---

<sup>26</sup> Krismanda, dkk, "Metode Pembelajaran Fisika Melalui Analisis Kesalahan Konsep pada Film Hollow Man 2 untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOTS," *Journal of Natural Science Education (IJNSE)* 02(02) (2019): 240–51.

Gambar 2.1 Kerangka berpikir

