


## **Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Film terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Probolinggo**

**Yoga Wahyu Ferniawan<sup>1</sup>, Faizah Ulumi Firdausi<sup>2\*</sup>, Winin Maulidya Saffanah<sup>3</sup>**

ywahyu574@gmail.com<sup>1</sup>,  faizahulumif@uibu.ac.id<sup>2</sup>, wininwinin@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Insan Budi Utomo.

### **How to Cite**

Ferniawan, Y. W.,  
Firdausi, F. U., &  
Saffanah, W. M.  
Pemanfaatan Media  
Pembelajaran Berbasis  
Film terhadap Hasil  
Belajar Siswa pada Mata  
Pelajaran Sejarah di  
SMA Negeri 4  
Probolinggo. *Maharsi:  
Jurnal Pendidikan  
Sejarah Dan  
Sosiologi*, 7(2).  
<https://doi.org/10.33503/maharsi.v7i2.642>

Copyright © 2025,  
Maharsi : Jurnal  
Pendidikan Sejarah dan  
Sosiologi. All right  
reserved

### **Abstrak**

Media pembelajaran film memiliki Banyak keunggulan diantaranya; tidak menggunakan waktu yang terlalu lama, tidak memerlukan jarak, bisa diakses kapanpun dan dimanapun, dapat memberikan pengalaman belajar yang realistis, menyampaikan pesan dan emosi yang jauh lebih baik, dapat diulang kapan saja, serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa media sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar.. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Film di SMA Negeri 4 Probolinggo merupakan upaya sekolah dalam menginovasi pembelajaran agar lebih menarik minat siswa dan menjadikan salah satu ciri khas dari SMA N 4 Probolinggo. Penelitian ini bertujuan untuk :1) Mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis movie yang digunakan oleh guru Sejarah di kelas IX A SMA N 4 Probolinggo. 2) 2. Bagaimana Hasil Belajar Sejarah Indonesia siswa SMA N 4 Probolinggo dengan media pembelajaran berbasis film. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukan bahwa pemanfaatan media berbasis Film dalam penggunaannya diawali dengan proses perencanaan yang dilakukan oleh guru, seperti menyiapkan alat proyektor, dan proses penggunaan media Film yang melibatkan guru dan siswa, serta suasana belajar yang menyenangkan yang ditandai dengan minat belajar siswa yang meningkat. Pada hasil belajar siswa SMA N 4 Probolinggo diketahui mengalami peningkatan dengan menggunakan media berbasis film dalam pembelajaran Sejarah.

### **Kata Kunci**

*Pemanfaatan Media; Film; Pembelajaran Sejarah*

## PENDAHULUAN

Kompetensi yang diharapkan mampu dikuasai oleh seorang guru diantaranya mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajarnya, baik itu media sederhana maupun media yang berbasis teknologi. Namun pada kenyataannya masih ada sebagian guru yang mengajar hanya dengan bermodalkan ceramah dan juga papan tulis sebagai media pembelajaran. Disisi lain tidak sedikit pula pendidik yang memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang menarik, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara baik dan juga efektif. Salah satunya yakni media berbasis Film, karena pada dasarnya media ini sangat berperan penting dalam Pembelajaran Sejarah, karena dengan melihat sekaligus mendengar peserta didik akan lebih paham tentang apa yang dimaksud.

Guru sejarah dalam hal ini dituntut untuk menggunakan media sehingga dengan menggunakan media maka peserta didik tidak hanya tertarik tetapi juga sangat bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Dalam hal ini peneliti mencoba menggali dan meneliti bagaimana penggunaan media pembelajaran khususnya media film terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan inovasi bagi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran khususnya media berbasis film dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dan direncanakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Pendidikan memiliki kontribusi yang cukup penting untuk memanjudkan generasi penerus bangsa dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan juga merupakan elemen penting dari kehidupan manusia dan pencapaian pembangunan nasional. Kehidupan manusia tidak terlepas dari pendidikan, itu menandakan bahwa melalui pendidikan, manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupnya menjadi insan yang lebih baik. (Ali Mustadi,2020)

Pendidikan pada abad 21 menuntut peserta didik memiliki sejumlah pengetahuan yang kompleks disertai dengan berbagai keterampilan baik keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan dalam dunia kerja, keterampilan dalam menggunakan informasi, media maupun teknologi sesuai dengan kerangka kerja pembelajaran inovatif abad 21 yang dicanangkan oleh *Partnership for 21st Century Learning* (2011) (Muhali, 2019). Pencapaian keterampilan peserta didik tergantung pada upaya yang dilakukan agar Sumber Daya Manusia (SDM) yang dihasilkan mampu bersaing pada pasar kerja nasional maupun internasional. Apabila SDM yang dihasilkan belum mampu bersaing, maka SDM Indonesia akan tertinggal oleh SDM negara-negara lain dan dapat menjadi ancaman bagi negara yang tidak diperhitungkan.

Pada abad 21 ini, pendidik harus siap dalam menghadapi era 4.0. Kesiapan pada era 4.0 ditunjukkan dari kemampuan pendidik untuk menggunakan ICT dalam pembelajaran. Kebutuhan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pembelajaran

menggunakan media nyata atau konkret akan meningkatkan daya minat peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan (Dewi, 2020). Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terlebih pada internet dapat dimaksimalkan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran di berbagai jenjang, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Suwastika, 2018). Namun, dalam kenyataannya media pembelajaran yang digunakan terkadang tidak sesuai minat peserta didik dan tidak mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga berdampak pada kemampuan kognitif peserta didik yang rendah (Wulandari et al., 2022). Sehingga, media pembelajaran dituntut untuk selalu berkembang mengikuti era sekarang dan pendidik sebagai operator dituntut untuk menguasai media pembelajaran (Tsaaqib et al., 2022). Media pembelajaran yang berbasis teknologi diyakini dapat dimanfaatkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi suatu pelajaran artinya berpengaruh terhadap pemahaman materi peserta didik lebih cepat. Adapun berbagai penelitian menunjukkan pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat mampu meningkatkan minat, motivasi maupun hasil pembelajaran peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan ruang bagi pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan pengajaran bagi para peserta didik (Setyawan et al., 2023). Hal ini dapat memberikan konsekuensi bagi pendidik untuk selalu belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada kegiatan pembelajaran.

Di Era society 5.0 kita dihadapkan berbagai aplikasi serta program-program yang ditawarkan baik melalui media maupun secara manual serta melalui sponsor-sponsor yang menarik sehingga seorang pendidik lebih banyak belajar lagi tentang IT. Hubungan pendidik dengan society 5.0 adalah pendidik dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih

Proses interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah dengan memperbaiki penyampaian pembelajaran baik itu melalui media pendengaran, penglihatan atau keduanya. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif. Dan yang paling penting dengan media tersebut dapat menciptakan suasana yang menarik sehingga dalam proses pembelajaran tidak terkesan hanya monoton. Dengan memanfaatkan media yang menarik, maka peserta didik dapat dengan mudah memahami suatu materi yang diajarkan kepadanya. Hal ini disebabkan adanya motivasi dari siswa tersebut untuk belajar. Sehingga terjadi penguatan terhadap

materi yang diberikan di sekolah dengan harapan siswa mampu meningkatkan hasil belajar

Keberhasilan Pembelajaran diperoleh apabila sebagian besar peserta didik memahami pelajaran dengan baik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik yaitu pendidik itu sendiri. Karena pendidik berperan penting dalam menyusun strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik termotivasi untuk berpotensi serta dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan dan penggunaan metode, strategi dan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Salah satunya yakni media berbasis video, media berbasis video adalah pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual, karena dengan pembelajaran film bukan hanya akan melihat serta mendengarkan saja apa yang telah diputar, namun juga bisa menyajikan interaksi kepada para audiens.

Media Pembelajaran Film memiliki Banyak keunggulan diantaranya; tidak menggunakan waktu yang terlalu lama, tidak memerlukan jarak, bisa diakses kapanpun dan dimanapun, dapat memberikan pengalaman belajar yang realistis, menyampaikan pesan dan emosi yang jauh lebih baik, dapat diulang kapan saja, serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa media sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Maka penggunaan media khususnya media berbasis Film dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia. Studi ini berkaitan dengan pemanfaatan media terhadap hasil belajar. Maka untuk mempermudah peserta didik memahami suatu materi dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia, maka seorang pendidik harus mampu merancang media pembelajaran berbasis film dengan semenarik mungkin yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan

Hal ini menarik untuk diteliti karena pada dasarnya peserta didik lebih menyukai bahan ajar yang memiliki gambaran-gambaran unik dan menarik yang diceritakan dalam bentuk video yang menceritakan secara langsung mengenai materi sebagai ilustrasi guna mengembangkan daya imajinasi mereka. Media ini merupakan media yang menyenangkan dan disukai peserta didik. Ditambah lagi pada era saat ini platform berbagi video misalnya youtube sangat populer di kalangan anak muda maupun orang dewasa. Oleh karena itu, jika media yang menyenangkan ini dipakai dalam proses pembelajaran, peserta didik akan lebih termotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada mata pelajaran Sejarah.

SMA N 4 Kota Probolinggo yang berada di Kabupaten Aceh Besar, merupakan salah satu sekolah yang sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis film dalam proses pembelajarannya khususnya pada mata pelajaran Sejarah. Berdasarkan hal

tersebut, akan menarik apabila dilakukan penelitian di SMA N 4 Kota Probolinggo untuk mengetahui lebih jauh bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis film terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran sejarah Indonesia serta tantangan dan hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran film. Berdasarkan Uraian masalah di atas, dapat dirumuskan masalah antara lain sebagai berikut: 1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis film oleh guru sejarah di SMA N 4 Probolinggo Tahun Ajaran 2023/2024 ? 2. Bagaimana Hasil Belajar Sejarah Indonesia siswa SMA N 4 Probolinggo dengan media pembelajaran berbasis Film

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan data dianalisis secara deskriptif. Penelitian kualitatif menurut Strauss dan Corbin dalam Cresswell, J. (1998), adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau caracara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Maka dapat disimpulkan bahwa dalam menyajikan data, penelitian kualitatif menggunakan data dan dokumen yang didapatkan dari lapangan agar kebenaran datanya dapat dipertanggung-jawabkan. Penelitian jenis ini juga ditunjukkan untuk menjelaskan fenomena secara mendalam. (Harahap, 2020:96) Secara singkat, semakin dalam data itu digali maka akan semakin baik hasil dari penelitian tersebut. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, peneliti dapat menggali serta mendeskripsikan keadaan yang ada di lapangan secara mendalam dan spesifik. Peneliti dapat berinteraksi secara langsung dan mengenal subjek penelitian lebih dalam, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan, mengetahui, dan mendalami mengenai pemanfaatan media pembelajaran film yang digunakan oleh guru sejarah di SMA N 4 Probolinggo. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kualitatif dilakukan dengan natural setting (alamiah) dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penentuan Subyek Penelitian dalam penelitian dalam penelitian ini menggunakan Teknik Purposive yaitu Teknik Penentuan subyek berdasaeakan sumber data dengan pertimbangan dan Tujuan tertentu (Sugiyono, 2013). Kriteria atau pertimbangan tertentu yang dimaksud yaitu subyek penelitian sebagai informan, yakni karena posisinya memiliki informasi, kredibilitas, pengetahuan, dan pengalaman yang dapat dipertanggungjawabkan mengenai pendapat dan sikap guru sejarah terhadap Pemanfaatan media pembelajaran berbasis film. Subyek Penelitian ini adalah Guru Sejarah dan Siswa SMA N 4 Probolinggo Kelas XI. Dengan asumsi siswa telah mendapatkan materi tentang sejarah pergerakan nasional.

Setelah data terkumpul dan keabsahannya dapat dipercaya langkah selanjutnya dalam sebuah penelitian ialah melakukan analisis data. Menurut Sugiyono (2018) analisis data adalah proses mengumpulkan, menyusun dan mencari data yang diperoleh dari

hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang kemudian diolah, dibagi menjadi beberapa kategori, memasukkannya kedalam satuan unit-unit, melakukan sintesis, serta memilah data yang digunakan dan data yang tidak digunakan sehingga bisa ditarik kesimpulan untuk selanjutnya bisa dipahami dengan mudah oleh diri sendiri atau orang lain. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif, seperti yang digunakan oleh Miles & Huberman yang menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan (Arikunto, 2010)

## PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi di dalam kelas untuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis film yang di gunakan pada pembelajaran Sejarah pada hari Kamis, 16 Februari 2024 di kelas IX A, pemanfaatan media pembelajaran berbasis film digunakan dalam mata pelajaran sejarah indonesia dengan materi sejarah pergerakan nasional. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis film diterapkan dengan beberapa langkah-langkah pembelajaran seperti berikut :

### a. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahapan persiapan ini yang pertama dilakukan oleh guru ketika ingin menggunakan media pembelajaran berbasis film antara lain dengan membuat RPP, mencari bahan ajar, laptop dalam keadaan terisi penuh, kabel LCD ke HDMI, sound system sehingga saat pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Sesuai dengan pernyataan Ibu Mis Endang Sutin S.Pd., yang menyatakan bahwa : “Untuk persiapan awal dalam penggunaan media film adalah mempersiapkan alat seperti laptop dengan baterai yang penuh, LCD dan kabel yang normal ditambah membawa HDMI sendiri, kemudian mempersiapkan sound cadangan apabila dikelas tidak bisa digunakan. Selain itu mempersiapkan bahan ajar dimulai dari PPT, kemudian Microsoft365 untuk menampilkan materi sekaligus mengadakan pretest maupun post test, dikarena untuk ujian sudah terbiasa dengan form dari Microsoft.”(Wawancara, 20 Februari 2024)

Hasil observasi dikelas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis film dalam Pembelajaran Sejarah di kelas IX A pada hari Kamis 16 Februari 2024 digunakan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan materi Pergerakan Nasional. Pada RPP sudah tertulis media pembelajaran pada pembelajaran hari itu dengan menampilkan media film yang telah dipersiapkan oleh guru.

### b. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis Film di dalam kelas IX A sendiri diawali dengan Ibu Melani menyalakan LCD dan menghubungkan dengan laptop, kemudian membuka aplikasi Microsoft Teams 365 untuk menampilkan materi yang akan disampaikan pada hari itu mengenai masuknya Islam di Nusantara. Setelah menyampaikan judul dari materi yang akan disampaikan pada hari itu, Ibu melani



mengirimkan link form Microsoft Teams kepada koordinator kelas yang diteruskan ke grup kelas sehingga bisa diakses oleh seluruh siswa dengan handphone masing-masing siswa. Siswa diberikan 5 menit untuk mengerjakan pretest dengan satu soal tersebut, ketika jawaban sudah selesai di LCD terlihat sudah berapa siswa yang mengumpulkan dan batas waktu pengerjaan terlihat. Kemudian ketika seluruh siswa selesai mengerjakan pretest Ibu Melani membuka browser internet untuk masuk ke halaman Youtube dan menampilkan video tentang Masuknya Islam di Nusantara selama kurang lebih 10 menit, setelah selesai menampilkan video Ibu Duwi Melani, S.Pd membuka PPT untuk menjelaskan kembali poin-poin dari video yang telah ditampilkan dengan menyuruh anak-anak untuk mencatat materi yang ada di PPT agar anak-anak tetap memiliki catatan di rumah. Dikarenakan waktu pelajaran pada saat itu sudah habis dan materi belum selesai, maka Ibu Duwi Melani, S.Pd menutup pembelajaran pada hari itu dan menyampaikan bahwa dipelajaran selanjutnya masih membahas materi yang sama. (Observasi, 16 Februari 2024)

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk mencasejarahkesimpulan. Dalam hal ini untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran SEJARAH pada materi masuknya Islam di Nusantara perlu adanya evaluasi pembelajaran. Proses evaluasi dalam pembelajaran SMA N 4 Probolinggo sudah terintegrasi dengan Microsoft Teams yang diakses dengan handphone peserta didik baik dari pretest, posttest, penilaian tengah semester, maupun penilaian akhir semester. Tetapi untuk pelajaran SEJARAH ketika ada tes tulis arab tetap digunakan ujian secara tulis dengan kertas

d. Faktor Pendukung dan Faktor penghambat Pemanfaatan media film

Secara garis besar dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis film tidak terlepas dari factor pendukung maupun faktor penghambat, antara lain sebagai berikut :

a) Faktor Pendukung Faktor utama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis film adalah sarana prasarana yang memadai. Fasilitas dari SMA N 4 Probolinggo sendiri sudah terbilang cukup lengkap untuk penggunaan media pembelajaran berbasis film. Pada observasi langsung (OB-02 dan OB-03) mengenai fasilitas di setiap kelas SMA N 4 Probolinggo sudah cukup lengkap dengan adanya papan tulis, LCD proyektor, speaker, wifi, AC, lampu penerangan, meja kursi setiap siswa yang sangat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis film.

Dalam setiap proses pembelajaran tidak semua dapat berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan perencanaan, terkadang guru sudah mempersiapkan dengan baik media pembelajaran yang akan digunakan tetapi tetap saja terdapat faktor penghambat atau kendala dalam penggunaan media pembelajaran berbasis film pada saat observasi dalam kelas (OB-02) terdapat masalah pada kabel LCD dan kabel sound sehingga Ibu

Duwi Melani, S.Pd meminta bantuan siswa untuk mengambil kabel LCD dan Speaker sendiri dari ruang IT SMA N 4 Probolinggo. Hal ini sesuai yang disampaikan oleh Duwi Melani, S.Pd selaku guru Sejarah kelas IX A Yang Menyatakan Bahwa :

“Faktor Penghambatnya Kadang Ketika Laptop Saya lagi rewel, jadi bukal PPT lama terus kadang tidak bisa nyantol ke wifi. Kadang juga dikelas kalo mati lampu tiba-tiba ya itu juga hambatan ketika kita mau menggunakan media berbasis IT. Jadi harus mutar otak untuk bisa mengganti metode pengajaran supaya bisa tersampaikan 85 materinya. Kabel LCD sama sound itu karna sering dipakai jadi putus-putus, eror atau warnannya hilang-hilang dan sangat mengganggu. Jadi perlu nyuruh anak-anak ambil kabel LCD baru di ruang IT. Sound itu kadang aktif tapi tidak ada kabel nya dan perlu ambil sound saya sendiri di kantor. kemudian listrik tadi,wifi kalau lagi nampilin video di youtube pas wifinya eror jadi tidak bisa lihat atau mungkin jadi nunggu dulu. Begitujuga dengan laptop saya sendiri yang perlu nambah ram supaya lebih kenceng lagi kalo lagi digunakan.” (Wawancara, 20 Maret 2023)

Dari hasil observasi dan wawancara langsung kepada Ibu Duwi Melani, S.Pd selaku guru Sejarah di Kelas IX A diketahui bahwa faktor penghambat utama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis film adalah tidak adanya alat yang cukup baik atau sarana prasarana yang kurang mendukung seperti mati listrik, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis film tidak dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta temuan yang telah diperoleh di lapangan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis film oleh guru Sejarah di Kelas IX A SMA N 4 Probolinggo , selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap data yang sudah dikumpulkan. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik menurut Hujair AH Sanaky (2013) antara lain, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat dengan mudah memahami, menguasai, dan mencasejarah tujuan pembelajaran, metode mengajar yang dilakukan guru menjadi lebih bervariasi dengan tidak semata-mata menggunakan komunikasi verbal dengan kata-kata oleh guru yang membuat siswa tidak bosan dan guru sendiri lebih menghemat tenaga.

Penggunaan dari media pembelajaran berbasis film merupakan inovasi yang diberlakukan sekolah dalam rangka menggunakan kemajuan film sekaligus menjadi variasi pengajaran yang diterapkan dalam pembelajaran Sejarah di SMA N 4 Probolinggo, yang sebelumnya lebih menekankan penggunaa metode ceramah dan pemberian contoh secara monoton pada pembelajaran Sejarah sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis film oleh guru Sejarah Di Kelas IX A SMA N 4 Probolinggo Berjalan Dengan Tiga Tahapan : 1) Perencanaan pembelajaran, 2) Proses pembelajaran, 3) Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media Youtube, PPT dan Microsoft Teams 365. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis film informasi ini mempermudah baik dari guru maupun peserta didik dalam menyampaikan materi maupun menerima materi yang disampaikan oleh guru, serta membuat kegiatan pembelajaran lebih bervariasi. Kemampuan Guru sejarah di kelas IX A dalam menggunakan media pembelajaran berbasis film cukup baik berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas IX A dan coordinator guru Sejarah SMA N 4



Probolinggo dikarenakan guru sudah dapat merencanakan, menggunakan, dan melakukan evaluasi dari penggunaan media pembelajaran berbasis film dalam pelajaran sejarah.

Dengan memilih media pembelajaran berbasis film dalam pembelajaran Sejarah mempermudah guru dalam menerangkan materi yang akan disampaikan sekaligus memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dari pada hanya menerangkan dengan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran berbasis film lebih sering digunakan oleh guru sejarah dikarenakan lebih mudah digunakan, menambah perhatian siswa ke materi, sekaligus membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis film oleh guru sejarah di Kelas IX A memiliki dampak yang cukup bagus, dari hasil wawancara dengan tiga orang siswa kelas IX A penggunaan media pembelajaran berbasis film yang digunakan oleh guru sejarah cukup efektif dalam meningkatkan perhatian siswa dan pemahaman siswa terhadap materi sehingga membuat minat belajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Penelitian ini memperkuat dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis film bagi guru sejarah dapat dilihat dari dua hal, yaitu : Pertama, pada kemampuan guru dalam merencanakan materi, media, bahan ajar serta sarana prasarana sebelum pembelajaran, kemudian pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis film serta yang terakhir evaluasi pembelajaran. Kedua, terdapat faktor penghambat atau kendala yang dihadapi guru sejarah dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis film.

Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehinggadapat mendorong proses belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (symbol verbal). Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa. Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran yaitu: (1) Landasan Filosofis, adanya berbagai macam media pembelajaran, siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa itu sendiri. Dengan demikian siswa akan lebih bebas untuk menentukan pilihan dan mudah memahami materi yang dipelajari; (2) Landasan Psikologis, Kajian psikologi menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang konkrit daripada hal yang abstrak.

Dengan adanya keberagaman dalam proses belajar dan ketepatan memilih mediapembelajaran yang sesuai dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa; (3) Landasan Sejarah, sejarah pembelajaran merupakan proses kompleks yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah dalam

siuasi di mana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol; dan (4) Landasan Empiris, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan jika ia belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik atau tipe belajarnya karena siswa dapat lebih memahami apa yang dimaksudkan dari materi yang dipelajari. Berdasarkan landasan rasional empiris, pemilihan media pembelajaran seharusnya tidak ditentukan oleh kesukaan guru saja namun harus melihat dan menyesuaikan antara materi yang sedang diajarkan dengan media itu sendiri. Kesesuaian materi dan media pembelajaran yang digunakan akan lebih memudahkan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Oleh karena itu media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu yaitu: (1) Berdasarkan kemampuan inderanya, (a) media audio, media audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran, karena media ini menghasilkan bunyi. Media ini sangat cocok untuk siswa yang memiliki tipe belajar yang cenderung suka mendengarkan. Dengan adanya media audio ini maka siswa yang memiliki tipe belajar yang suka mendengarkan akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari; (b) Media visual, merupakan media pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan, karena media ini menghasilkan suatu rupa atau bentuk. Media ini sangat cocok untuk siswa yang memiliki tipe belajar yang cenderung suka melihat. Dengan adanya media visual ini maka siswa yang suka melihat akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari; dan (c) Media audio visual, merupakan gabungan dari media audio dan media visual jadi media audio visual menggunakan kemampuan indera pendengaran dan penglihatan. Dengan media audio visual ini proses penyampaian materi akan lebih efektif. (2) Berdasarkan kemampuan liputannya: (a) Media pembelajaran dengan kemampuan liputan yang luas. Media jenis ini dapat menjangkau tempat atau wilayah yang lebih luas dengan jumlah siswa yang banyak. Dengan media ini maka siswa dapat mempelajari hal-hal yang lebih luas dan dapat mengikuti perkembangan; (b) Media pembelajaran dengan kemampuan liputan yang terbatas. Media jenis ini hanya menjangkau wilayah yang sempit dan ruangan tertentu dengan jumlah siswa yang terbatas. Berdasarkan dimensinya, media 2 dimensi merupakan media yang mempunyai 2 ukuran yaitu panjang dan lebar. Media 2 dimensi ini dapat berupa media bentuk papan, dan media cetak. Pada media bentuk papan dan media cetak hanya dapat menampilkan hal yang memiliki panjang dan lebar saja. Media 3 dimensi merupakan media yang mempunyai minimal 3 ukuran yaitu panjang, lebar dan tinggi. Media 3 dimensi ini dapat berupa model (benda yang menyerupai aslinya) dan realia (benda asli). Dengan media 3 dimensi siswa akan lebih mudah memahami karena materi yang dibicarakan memiliki contoh yang mirip dengan aslinya. Tidak hanya siswa yang memiliki keuntungan, namun guru juga dapat lebih mudah menyampaikan materi yang sedang diajarkan dengan contoh yang mirip dengan aslinya. Media pembelajaran sangat menguntungkan bagi guru dan siswa. Dengan

media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menyampaikan informasi atau materi kepada siswa dan siswa dapat lebih mudah mengerti atau memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat memaksimalkan hasil yang akan dicapai.

Penggunaan media pembelajaran sangat bervariasi karena media pembelajaran dapat digunakan dimana saja sesuai kebutuhan. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi di mana media tersebut digunakan, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal sesuai tujuan yang diharapkan. Dilihat dari variasi penggunaannya, media pembelajaran dapat digunakan secara perseorangan, kelompok dan siswa dalam jumlah banyak (masal). Media dapat digunakan oleh seseorang sendirian saja (individual learning), media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga orang dapat melakukannya sendiri. Jadi dengan adanya petunjuk yang telah disediakan seseorang yang akan menggunakan media tersebut dapat mengetahui dan mengerti cara-cara penggunaannya beserta tujuan yang akan dicapai. Media jenis ini tidak efektif karena jika seseorang mengalami kesulitan maka dia tidak dapat berdiskusi sehingga harus memecahkan masalah itu sendiri tanpa bantuan orang lain.

Media dapat digunakan secara berkelompok, media jenis ini dapat digunakan dalam kelompok kecil maupun besar. Dalam kelompok kecil beranggotakan 2 samSejarah8 orang. Sedangkan dalam kelompok besar beranggotakan 9 samSejarah40 orang. Keuntungan dari media ini yaitu dapat melakukan diskusi jika terdapat masalah yang timbul. Media yang digunakan secara berkelompok harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu: Suara yang disajikan oleh media itu harus cukup keras. Hal ini perlu diperhatikan karena dalam berkelompok terdiri dari beberapa orang sehingga suara yang dihasilkan media harus keras agar semua anggota dapat memahami materi yang dipelajari. Gambar atau tulisan dalam media tersebut harus cukup besar. Gambar dan tulisan ini berpengaruh karena jika tulisan dan gambar kecil maka anggota kelompok akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dilihat. Perlu alat penyaji yang dapat memperkuat suara dan membesarkan gambar. Alat penyaji ini perlu karena dapat memudahkan anggota kelompok dalam memahami materi yang ada dalam media pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada BAB empat, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media film di SMA N 4 Probolinggo merupakan salah satu inovasi yang dilakukan sekolah dalam meningkatkan identitas sekolah sebagai salah satu sekolah swasta. Dengan memberikan fasilitas pendukung yang memadai untuk penggunaan media film, serta peningkatan kemampuan dari guru yang selalu dilakukan oleh sekolah menjadikan penggunaan media pembelajaran berbasis film sebagai variasi yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah di SMA N 4 Probolinggo. 1.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis film bagi guru sejarah di kelas X berjalan dengan tiga tahapan : 1) Perencanaan pembelajaran, 2) Proses pembelajaran, 3) Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media film.

Dukungan dari pihak sekolah berupa sarana prasarana seperti LCD proyektor dan sound permanen disetiap kelas, jaringan wifi yang bisa diakses diseluruh lingkungan sekolah, maupun pelatihan untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi informasi guru di SMA N 4 Probolinggo, serta kemampuan dan kemauan dari Ibu Duwi Melani, S.Pd. selaku guru sejarah untuk menggunakan media pembelajaran berbasis film sebagai salah satu alat untuk mempermudah pembelajaran didalam kelas.

Kendala atau faktor penghambat dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi SMA N 4 Probolinggo adalah laptop milik guru yang lambat saat digunakan dan sarana prasarana yang kurang mendukung seperti kabel penghubung laptop dengan LCD proyektor dan speaker yang rusak, jaringan wifi yang lambat, serta aliran listrik yang terkadang padam sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi tidak dapat digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2017). "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4(1): 35. doi:10.22373/lj.v4i1.1866.
- Adam, Steffi, and Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Film Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | *Computer Based Information System Journal*." *CBIS Journal* 3(2): 1–13.
- AH Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Annafab, Fathurrahmani, M. Aminul Akbar, and Tri Afirianto. 2019. "Implementasi Virtual Reality Pada Game Edukasi Penyeberangan Jalan ( PELAN )." *Jurnal Pengembangan Film Dan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya* 3(7): 6480–85. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5731/2722>.
- Asikin, Nurul, Nevrita Nevrita, and Okta Alpindo. 2019. "Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Guru-Guru IPA Kota Tanjungpinang." *Jurnal Anugerah* 1(2): 71–76. doi:10.31629/anugerah.v1i2.1606.
- Creswell, J. (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative and Mixed Method Approaches : fourth edition*. Sage publication inc.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press
- Dharma, Kadek Yuda, Nyoman Sugihartini, and I Ketut Resika Arthana. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Dengan Model Pembelajaran Klasikal Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tk Negeri Pembina Singaraja." *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kejuruan* 15(2): 298–307. doi:10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14481.

- Hidayati, Yunin, and Wanda Ramansyah. (2018). “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ‘Virtual Reality’ Pada Tema Energi.” *Natural Science Education Research* 1(1): 73–81. doi:10.21107/nser.v1i1.5103.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.