

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DI KELAS PADA FILM *DANGEROUS MIND***

**SKRIPSI**



**OLEH**

Diah Silviana

NIM. 203180031

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUS AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**JUNI 2022**

## ABSTRAK

**Silviana, Diah.** 2022. *Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Di Kelas Pada Film Dangerous Mind*. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing. Weni Tria Anugrah Putri, M.Pd.

**Kata Kunci: Model Pembelajaran Interaktif, Film Dangerous Mind.**

Pada saat ini pembelajaran yang berkualitas sangat penting dan perlu dirancang oleh para guru mengingat semakin maju teknologi dan juga ilmu pengetahuan manusia seiring berkembangnya zaman. Mengingat tersampainya materi kepada peserta didik adalah tujuan utama proses pembelajaran sehingga guru harus inovatif dan kreatif dalam mengajar peserta didik. Berbagai sifat dan karakter peserta didik adalah salah satu tantangan yang dihadapi guru, sehingga harus mengelola keadaan kelas sesuai dengan peserta didiknya. Oleh sebab itu, perlu adanya penggunaan model pembelajaran interaktif untuk membuat suasana kelas menjadi menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan minat belajar. Pemanfaatan film sebagai media pembelajaran untuk memanfaatkan model pembelajaran interaktif bagi guru. Film *Dangerous Mind* adalah film yang cocok untuk mengatasi permasalahan ini karena banyak kegiatan pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh guru untuk membuat para peserta didik minat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *stimulus respon learning* pada film *Dangerous Mind*, (2) menjelaskan penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *concept learning* pada film *Dangerous Mind*, (3) menjelaskan model pembelajaran interaktif pada ranah *problem solving* pada film *Dangerous Mind*.

Data penelitian ini disusun menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan (*library research*) dengan teknik analisis isi (*content analysis*). Sumber data penelitian ini adalah film *Dangerous Mind* serta penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis data dalam film *Dangerous Mind* ditemukan penggunaan model pembelajaran interaktif pada tiga ranah yaitu ranah *stimulus respon learning*, ranah *concept learning*, dan ranah *problem solving*. Penggunaan model pembelajaran interaktif pada tiga ranah tersebut menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi dalam kegiatan belajar yang dapat membuat peserta didik aktif, antusias dan menumbuhkan minat belajar.



# LEMBAR PERSETUJUAN

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Diah Silviana

NIM : 203180031

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif di Kelas Pada Film *Dangerous Mind*

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Ponorogo, 27 April 2022

Pembimbing



**Weni Tria Anugrah Putri, M.Pd.**  
NIDN. 2009079101

Mengetahui

Ketua  
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri  
Ponorogo



**Ulum Fatmahanik, M.Pd.**  
NIP. 19851203215032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Diah Silviana  
NIM : 203180031  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Penggunaan Model Pembelajaran Ineraktif di Kelas Pada Film *Dangerous Mind*

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 02 Juni 2022

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 09 Juni 2022

Ponorogo, 09 Juni 2022

Mengesahkan

Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A.**  
NIP. 197404181999031002

Tim Penguji:

Ketua sidang : Ulum Fatmahanik, M.Pd.

Penguji I : Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.

Penguji II : Weni Tria Anugrah Putri, M.Pd.

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Silviana

NIM : 203180031

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Di Kelas Pada Film *Dangerous Mind*

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing.

Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

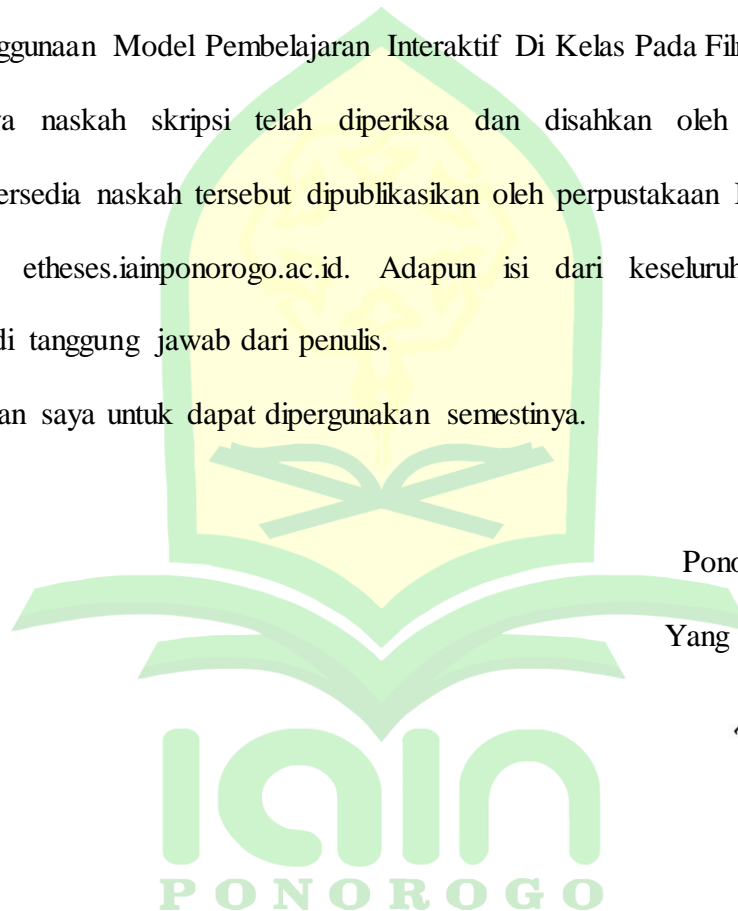
Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 02 Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan



Diah Silviana



## KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Silviana

NIM : 203180031

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif di Kelas Pada Film  
*Dangerous Mind*

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini adalah jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 02 Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan



Diah Silviana

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

ABSTRAK .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KEASLIAN TULISAN .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latarbelakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Fokus Penelitian .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Batasan Istilah .....	8
G. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu .....	10
H. Metode Penelitian.....	12
I. Sistematika Pembahasan .....	16

### **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Film .....	18
B. Model Pembelajaran Interaktif.....	22
C. <i>Stimulus Respon Learning</i> .....	32
D. <i>Concept Learning</i> .....	34
E. <i>Problem Solving</i> .....	36

**BAB III PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA RANAH  
*STIMULUS RESPON LEARNING* PADA FILM *DANGEROUS MIND***

A. <i>Stimulus</i> .....	39
B. Respon.....	49

**BAB IV PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA RANAH  
*CONCEPT LEARNING* PADA FILM *DANGEROUS MIND***

A. Pemahaman Terjemah.....	61
B. Pemahaman Penafsiran .....	62
C. Pemahaman Ekstrapolasi.....	68

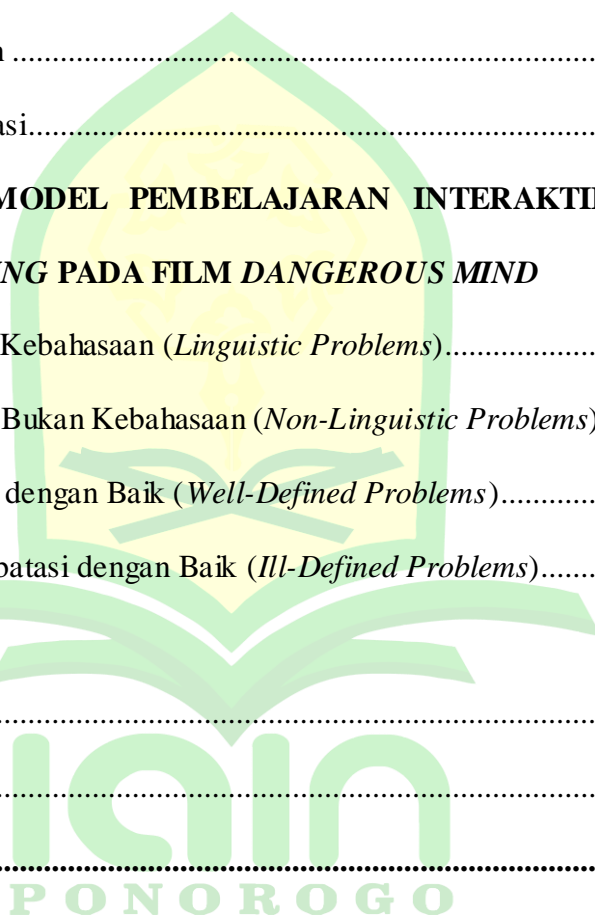
**BAB V PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA RANAH  
*PROBLEM SOLVING* PADA FILM *DANGEROUS MIND***

A. Masalah yang Bersifat Kebahasaan ( <i>Linguistic Problems</i> ).....	74
B. Masalah yang Bersifat Bukan Kebahasaan ( <i>Non-Linguistic Problems</i> ) .....	80
C. Masalah yang Dibatasi dengan Baik ( <i>Well-Defined Problems</i> ).....	83
D. Masalah yang tidak Dibatasi dengan Baik ( <i>Ill-Defined Problems</i> ).....	85

**BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	93

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>95</b>
-----------------------------	-----------





## DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Halaman
Gambar 3.1 Pemberian sedikit materi karate .....	39
Gambar 3.2 Bu Johnson memberikan nilai A kepada semua peserta didik .....	41
Gambar 3.3 Pemberian <i>reward</i> berupa permen kepada yang menjawab pertanyaan .....	42
Gambar 3.4 Ajakan pergi ke tempat bermain apabila belajar puisi dengan baik .....	43
Gambar 3.5 Hadiah makan ke restoran bagi pemenang <i>Contest Dylan</i> .....	44
Gambar 3.6 Pemberian hadiah bagi yang tidak memenangkan <i>Contest Dylan</i> .....	46
Gambar 3.7 Bu Johnson motivasi kepada Raul untuk lulus sekolah .....	47
Gambar 3.8 Respon peserta didik terhadap materi karate .....	49
Gambar 3.9 Respon peserta didik terhadap pemberian nilai A.....	51
Gambar 3.10 Respon terhadap pemberian permen karena menjawab pertanyaan.....	52
Gambar 3.11 Respon terhadap ajakan pergi ke tempat bermain .....	53
Gambar 3.12 Respon terhadap pemenang <i>Contest Dylan</i> .....	55
Gambar 3.13 Respon pemberian hadiah kepada yang tidak memenangkan kontes Dylan.....	56
Gambar 3.14 Respon Raul terhadap motivasi untuk lulus sekolah.....	58
Gambar 4.1 Memahami makna puisi .....	62
Gambar 4.2 Memahami materi <i>verb</i> .....	64
Gambar 4.3 Pemahaman mengenai makna kata dalam sebuah puisi.....	66
Gambar 4.4 Menyimpulkan mengenai sebuah pilihan .....	68
Gambar 4.5 Pemahaman bahwa belajar adalah sebuah hadiah .....	70
Gambar 5.1 Menjelaskan kepada orang tua Raul mengenai permasalahan yang terjadi .....	74
Gambar 5.2 Bu Johnson mencoba menasehati Emilio .....	76
Gambar 5.3 Bu Johnson mendapat teguran dari kepala sekolah.....	77
Gambar 5.4 Membicarakan permasalahan Kelli .....	78
Gambar 5.5 Perkelahian Gusmaro, Raul, dan Emilio .....	80

Gambar 5.6 Mendatangi rumah Durrel dan Lionel .....	82
Gambar 5.7 Bekelompok menyelesaikan tugas <i>Contest Dylan</i> .....	83
Gambar 5.8 Mendatangi rumah Kelli untuk membujuk agar tidak pindah sekolah .....	85
Gambar 5.9 Memberi tawaran Emilio untuk bersembunyi di rumah bu Johnson.....	87
Gambar 5.10 Kelanjutan permasalahan yang dihadapi Emilio .....	89



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi secara sadar akan tujuan dilaksanakannya pembelajaran. Interaksi ini berawal dari pendidik dengan kegiatan belajar secara pedagogis yang berproses sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan nyaman dengan interaksi yang terjadi.

Model pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting dalam proses pembelajaran selain teknik, metode dan strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan penggunaan model pembelajaran guru akan lebih mudah menyampaikan materi pelajaran karena telah mengatur kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran interaktif yang menekankan pertanyaan peserta didik sebagai ciri khasnya. Dalam hal ini, penggunaan model pembelajaran interaktif akan sering muncul pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi. Menurut *Louisel & Descamps* pertanyaan dalam proses pembelajaran memiliki 3 tujuan pokok yaitu, meningkatkan pola pikir peserta didik, mengecek pemahaman peserta didik dan meningkatkan partisipasi peserta didik.<sup>1</sup>

Penggunaan model pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai proses belajar mengajar yang lebih terfokus kepada pola berpikir kritis peserta didik dan pemahaman materi yang diberikan. Pada era modern seperti sekarang ini, perspektif mengenai mengajar yang hanya menyampaikan materi ilmu pengetahuan dianggap sudah tidak sesuai dengan keadaan. Hal tersebut disebabkan tiga alasan penting yang kemudian menuntut perlunya dilakukan perubahan paradigma mengajar yang awalnya hanya menyampaikan materi pelajaran menjadi

---

<sup>1</sup> Nugroho Widiyanto, "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 7, no. 3 (2017): 201, <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>.

mengajar sebagai proses mengatur lingkungan. Artinya ialah proses belajar juga harus mengatur keadaan kelas menjadi kondusif, aktif dan menyenangkan.

Alasan-alasan penting yang mendasari hal tersebut di antaranya ialah yang pertama, peserta didik bukanlah orang dewasa yang berbentuk mini, akan tetapi mereka adalah organisme yang sedang berkembang dan membutuhkan orang dewasa untuk mengarahkan serta membimbing mereka tumbuh dan berkembang secara optimal. Kedua, ledakan/kemajuan ilmu pengetahuan mengakibatkan kecenderungan seseorang, sehingga setiap orang tidak mungkin dapat menguasai semua cabang keilmuan. Hal tersebut membuat peserta didik memerlukan pembelajaran dari masing-masing ahli ilmu dalam bidangnya. Karena belajar bukan hanya menghafal sebuah informasi namun juga untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

Ketiga, penemuan-penemuan baru khususnya dalam bidang psikologi yang mengakibatkan adanya pemahaman baru terhadap konsep perubahan tingkah laku manusia. Oleh karena itu, proses pendidikan bukan lagi memberikan *stimulus* melainkan usaha mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Dalam hal ini peserta didik tidak lagi dianggap sebagai objek tetapi sebagai subjek belajar yang harus mencari serta mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tersebut tidak diberikan oleh guru namun dibangun sendiri oleh peserta didik.<sup>2</sup>

Pernyataan di atas dapat menimbulkan opini bahwa proses pembelajaran mencakup suasana pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, metodologi dan teknik pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang digunakan haruslah menarik, nyaman dan menyenangkan sehingga akan menumbuhkan minat belajar anak yang akan mencapai hasil belajar yang maksimal.<sup>3</sup> Akan tetapi pola pembelajaran yang terjadi sekarang ini, masih bersifat transmitif dimana peserta didik secara pasif menyerap struktur pengetahuan

---

<sup>2</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2015).

<sup>3</sup> Apriyani Lestari Kudadiri, "Kesulitan Anak Usia Dini pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Madaniyah* 9, no. 1 (2019): 67.

yang diberikan guru melalui buku pelajaran saja. Ilmu pengetahuan yang didapatkan tidak hanya berasal dari buku bisa berupa film, novel, teman bahkan dari internet.

Film merupakan salah satu bentuk media masa yang memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat luas. Para ahli komunikasi berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya.<sup>4</sup> Pada saat ini, film menjadi tontonan banyak orang yang dijadikan sebagai hiburan dan mudah dijangkau dengan semakin majunya teknologi. Film digunakan untuk memenuhi suatu kebutuhan umum seperti untuk mengkomunikasikan sebuah gagasan maupun pesan. Film juga menyajikan materi mengenai proses atau peristiwa dalam suatu tempat yang diperankan oleh tokoh dalam suasana tertentu.<sup>5</sup>

Berdasarkan observasi awal melalui film yang berjudul *Dangerous Mind* peneliti menemukan hal yang penting berupa proses pembelajaran yang interaktif dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar mengajar yang telah dilakukan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru ialah dengan membagi kelompok belajar peserta didik untuk berdiskusi menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Kegiatan pembelajaran tersebut pastinya membutuhkan *stimulus respon* yang akan menciptakan suasana kelas aktif dan sesuai yang diharapkan oleh guru.

Banyaknya produksi film Amerika yang bergenre percintaan yang menyajikan cerita cinta menyentuh dalam benak menjadi daya tarik tersendiri untuk menontonnya. Akan tetapi film percintaan mengarah kepada tindakan pornografi yang tidak baik dan melanggar nilai-nilai kesusilaan masyarakat.<sup>6</sup> Sehingga film yang bergenre percintaan kurang bermanfaat jika ditonton. Film bergenre percintaan juga bisa disebut dengan film romantis yang memiliki ciri-ciri bertentangan

---

<sup>4</sup> Elva Ronaning Roem, Riki Chandra, Ilham Firdaus, Ermita Arif, "Analisis Semiotik Film Alangkah Lucunya Negeri " XII, no. 2 (2021).

<sup>5</sup> Umrotul Hasanah and Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis," *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA* 1, no. 1 (2015): 91, <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>.

<sup>6</sup> Agistian Fathurizki and Ruth Mei Ulina Malau, "Pornografi dalam Film: Analisis Resepsi Film 'Men, Women & Children,'" *ProTVF* 2, no. 1 (2018): 22, <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i1.11347>.

dengan film klasik yaitu tidak mematuhi hukum-hukum yang tetap, isi yang fantastik sering tidak masuk akal, akting yang bernafsu serta berlebihan.<sup>7</sup>

*Film Dangerous Mind* di produksi dengan berfokus pada proses pembelajaran yang sangat memperhatikan pemahaman materi oleh peserta didik dengan berbagai cara yang digunakan guru dalam model pembelajaran yang dipilih. Selain itu, film ini juga memberitahukan bahwa membangun kedekatan antara guru dan peserta didik sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya kedekatan tersebut guru akan mudah membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal melalui pemahaman karakter dan penyesuaian model pembelajaran yang cocok dengan peserta didik.

Setiap film berfungsi sebagai media komunikasi dan pesan yang ingin di disampaikan oleh sutradara kepada masyarakat. Film selalu terdapat sisi positif yang boleh ditiru dan sisi negatif yang harus dihindari, sehingga ketika menonton film haruslah menjadi penonton yang bijak mengambil pesan positif yang tersirat dan menghindari pesan negatifnya. Dalam film *dangerous mind* terdapat beberapa sikap dan perilaku para peserta didik yang tidak patut dicontoh seperti tidak menghargai guru yang menjelaskan di depan, berani membantah guru dan berkata kasar pada guru bahkan mengusir guru dari dalam kelas. Perilaku peserta didik dalam film *Dangerous Mind* mengacu kepada tindakan kriminal yang sering melakukan perkelahian dengan teman sekelas bahkan dengan seseorang di lingkungan luar sekolah. Selain itu, terdapat peserta didik yang suka mencuri untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari bahkan untuk biaya sekolah.

Sisi positif dalam film *Dangerous Mind* dapat dilihat dari adegan yang menceritakan guru yang berusaha dengan keras untuk mendapatkan perhatian dari peserta didik dalam rangka memahami materi. Pendekatan dengan peserta didik juga dilakukan oleh guru agar dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dengan usaha guru yang maksimal menggunakan model pembelajaran interaktif membuat peserta didik menjadi saling menghormati

---

<sup>7</sup> Danissa Dyah Oktaviani and Sugeng Nugroho, "Pola Karya Konvensi pada Film Sekuel," *Jurnal Kajian Seni* 03, no. 01 (2016): 89.

satu sama lain, bertanggung jawab dalam tugas yang diberikan dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Film berfungsi sebagai alat propaganda untuk mempengaruhi seseorang dalam bertindak. Film dikembangkan dengan menganut dua tema besar yang menjadi tonggak penting, tema pertama merupakan pemanfaatan film sebagai alat propaganda yang berkaitan dengan upaya pencapaian tujuan film untuk masyarakat. Hal tersebut berkenaan dengan film yang memiliki jangkauan realisme, pengaruh emosional dan popularitas yang hebat. Sehingga dalam film jika penonton merasakan emosi pemain maka film tersebut dinyatakan berhasil mempropaganda penonton. Tema kedua merupakan munculnya beberapa aliran seni film dan film dokumentasi sosial.<sup>8</sup> Kedua tema tersebut sama-sama berfungsi untuk mempropaganda masyarakat karena film yang disajikan sutradara kebanyakan terjadi di lingkungan masyarakat.

Besar maupun kecilnya pengaruh film sudah seharusnya kita berhati-hati khususnya generasi muda dalam menyikapi pesan yang disampaikan dalam film. Tayangan film yang menggambarkan kekerasan, sadisme, dan adegan-adegan rangsangan imajinasi penonton kian hari kian meningkat.<sup>9</sup> Film yang mengandung pesan kekerasan jika sering ditonton akan menjadi potensi besar bagi perilaku yang mengarah kepada tindakan kekerasan. Itulah beberapa alasan yang mendasari pentingnya menjadi penonton yang bijak dalam memilih tontonan baik film maupun sinetron yang ada di media massa.

Berdasarkan permasalahan yang mewarnai dalam film *Dangerous Mind* maka film ini dirasa tepat untuk dijadikan referensi para guru atau bahkan calon guru dalam menangani keadaan kelas yang dengan berbagai karakteristik peserta didik memilih penggunaan model pembelajaran interaktif. Maka permasalahan ini perlu dikaji lebih mendalam sehingga penulis berkeinginan melakukan penelitian dengan judul “ Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Di

---

<sup>8</sup> Rahman Asri, “Membaca Film sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film ‘Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI),” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* 1, no. 2 (2020): 79–80, <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>.

<sup>9</sup> Dewi Juni Artha, “Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi terhadap Perkembangan Sosialisasi Anak,” *EduTech* 2, no. 1 (2016): 22.

Kelas Pada Film *Dangerous Mind*'. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjawab bagaimana penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas pada tiga ranah yaitu *stimulus respon learning*, *concept learning*, dan *problem solving*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang masalah yang ada, maka dapat ditemukan beberapa rumusan permasalahan di antaranya:

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *stimulus respon learning* pada film *Dangerous Mind*?
2. Bagaimana penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *concept learning* pada film *Dangerous Mind*?
3. Bagaimana penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *problem solving* pada film *Dangerous Mind*?

## **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian merupakan suatu penentuan konsentrasi sebagai pedoman arah penelitian dalam upaya mengumpulkan serta mencari informasi sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian sehingga akan mendapatkan hasil yang benar-benar akurat. Mengingat luasnya cakupan pembahasan dan karena terdapat keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi penelitian ini dengan pengambilan beberapa adegan dan dialog film *Dangerous Mind* yang dianggap menerapkan penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *stimulus respon learning*, ranah *concept learning*, dan ranah *problem solving*.

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *stimulus respon learning* pada film *Dangerous Mind*.



2. Untuk menjelaskan penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *concept learning* pada film *Dangerous Mind*.
3. Untuk menjelaskan penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *problem solving* pada film *Dangerous Mind*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Setelah diketahui tujuan penelitian di atas maka hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

##### 1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi dan rujukan bagi sekolah bagi pihak sekolah dalam proses pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas serta memperhatikan para peserta didiknya dari berbagai sudut pandang agar dapat mengikuti proses belajar mengajar di kelas dengan nyaman.

##### 2. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi bagi guru bahwa dalam pembelajaran perlunya memperhatikan model pembelajaran yang akan digunakan di kelas agar peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal. Dengan penggunaan model pembelajaran interaktif guru akan dapat menjadi pusat perhatian peserta didik karena membawakan kegiatan belajar mengajar dengan menarik dan menyenangkan.

##### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti pada kegiatan penelitian, sekaligus untuk mengembangkan metode dan strategi berpikir tentang penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas pada film *Dangerous Mind*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan khasanah bacaan dan keilmuan bagi pembaca maupun peneliti lanjutan mengenai penggunaan model pembelajaran interaktif.

## F. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi ini, maka peneliti perlu memberikan penegasan dan batasan terhadap istilah yang dimaksudkan dalam judul skripsi ini. Adapun istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### 1. Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran adalah kondisi proses pembelajaran yang disusun berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, dan teori pengetahuan. Model pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran interaktif yang digunakan dalam film *Dangerous Mind*.

Interaktif adalah suatu hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah antar manusia yang mengakibatkan adanya saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan sehingga terjadi timbal balik antara satu dengan yang lain.<sup>10</sup> Adapun model pembelajaran interaktif yang dimaksud dalam pembahasan skripsi ini adalah diskusi yang dilakukan dalam pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang ada, pemberian *reward* kepada peserta didik yang mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan tepat, serta pemberian *ice breaking* untuk memusatkan perhatian peserta didik.

### 2. Film *Dangerous Mind*

Film adalah suatu media hiburan yang menampilkan format pertunjukan yang menetapkan suatu cerita beserta bunyi yang sesuai dan juga beberapa urutan gambar. Film berisikan audio visual yang bisa dinikmati ketika sedang beristirahat dari penatnya aktivitas yang dilakukan. Film yang dimaksud dalam penelitian ini adalah film yang berjudul *Dangerous Mind*.

*Dangerous Mind* sendiri memiliki arti pemikiran yang berbahaya, sehingga film *dangerous mind* menyajikan film yang mana peserta didik memiliki perilaku dan pemikiran

---

<sup>10</sup> Haeruddin Janner Simarmata, Dodi Siregar, Surya Hendraputra, Romindo Khairunnisa, Yuswardi, Oris Krianto Sulaiman, Yusra Fadhillah, Elmor Benedict Wagiu, Jamaludin, Muhammad Noor Hasan Siregar, Dewa Putu Ardiana, *Teknologi Informasi dan Multimedia* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021).

berbahaya seperti kriminal, perkelahian, tidak hormat kepada guru. Film *dangerous mind* menceritakan bagaimana kerasnya usaha seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar mendapatkan hasil belajar yang baik dengan model pembelajaran interaktif.

### 3. *Stimulus Respon Learning*

*Stimulus respon learning* merupakan salah satu kegiatan yang terdapat dalam kegiatan belajar dengan pemberian rangsangan oleh guru yang kemudian mendapatkan respon ataupun tanggapan dari peserta didik. Pemberian *stimulus* tersebut dapat berupa hal yang dapat membangun semangat belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya dan dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan. *Stimulus* juga dapat berupa pembelajaran yang menarik disuguhkan oleh guru untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik merasa kegiatan belajar yang tidak membosankan dan menyenangkan.

### 4. *Concept Learning*

*Concept Learning* adalah sekumpulan ide abstrak yang digunakan untuk menggolongkan sekumpulan objek. *Concept learning* dapat diberikan berupa materi mengenai *verb*, *adverb*, *noun*, maupun *pronoun* kemudian peserta didik diminta untuk menggolongkan kata yang diberikan berdasarkan jenisnya. Dengan penggolongan kata sesuai dengan jenisnya tersebut akan membuat peserta didik memahami konsep kata yang termasuk ke dalam jenis *verb*, *adverb*, *noun*, dan *pronoun*. Pemberian alasan peserta didik mengapa mereka menggolongkan kata ke dalam jenis tersebut termasuk pemahaman terhadap konsep belajar maupun materi yang telah diberikan oleh guru.

### 5. *Problem Solving*

*Problem Solving* merupakan pemberian permasalahan yang harus dipecahkan maupun diselesaikan dengan tujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotik. Dengan adanya permasalahan yang diberikan, akan membuat seseorang menjadi tangguh,

kuat dan cekatan dalam menghadapi kehidupan yang mendatang. Terdapat berbagai permasalahan yang diberikan dan harus diselesaikan dengan berbagai cara penyelesaiannya. Cara penyelesaian masalah tersebut dapat menggunakan pengetahuan, menggunakan tindakan, maupun dengan menggunakan keahlian yang dimiliki oleh seseorang.

## G. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai analisis penyesuaian sistem belajar mengajar di kelas telah dilakukan oleh beberapa peneliti, berdasarkan hasil pencarian yang telah dilakukan terdapat beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini. Akan tetapi terdapat perbedaan tentang fokus dan hasil yang dikaji, adapun penelitian tersebut ialah sebagai berikut:

Pertama, penelitian Anisa Alawiyah dan Sri Hastin Oktavi mahasiswi jurusan *English Education Department STKIP Bina Mutiara, Jawa Barat, Indonesia*, tentang *The Analysis Of Moral Value In Dangrou Mind Movie By John N. Smith*. Penelitian ini terdapat kesamaan pada film yang diteliti serta perilaku seorang guru kepada para peserta didiknya, bagaimana ia dapat menyampaikan materi dengan jelas dan dapat diterima oleh mereka. Perilaku peserta didik yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya membuat guru harus memiliki sifat yang sabar, ulet, rendah hati dan terus berusaha untuk mendapatkan perhatian dari peserta didik. Berbagai macam perilaku peserta didik terjadi karena adanya beberapa faktor diantaranya lingkungan, keluarga atau bahkan media sosial serta kecerdasan emosional. Untuk itu sangat perlu jika seorang guru melakukan pendekatan kepada peserta didik agar dapat mengetahui sifat dan karakter dari masing-masing peserta didik. Jika terdapat permasalahan pada mereka seorang guru dapat membantunya untuk menyelesaikan masalah tersebut dan memotivasinya agar mau memperbaiki kesalahan serta menjadi lebih baik lagi.<sup>11</sup>

Perbedaan pada penelitian ini ialah pada Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Di Kelas Pada Film *Dangerou Mind*, peneliti membahas mengenai cara guru dalam menjelaskan materi

---

<sup>11</sup> Anisa Alawiyah and Sri Hastin Oktavi, "The Analysis of Moral Values in Dangerous Minds Movie By John N. Smith," *Dialectical Literature and Educational Journal* 4, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.51714/dlejpancasakti.v4i1.6.pp.18-26>.

kepada peserta didik agar diperhatikan oleh mereka dengan menggunakan model pembelajaran interaktif dengan berbagai aktivitas yang dirancang oleh guru seperti pemberian *reward*, tanggung jawab, diskusi, dan lain-lain.

Kedua, penelitian Aries Suharso dalam jurnal yang berjudul Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis *Augmented Reality*, memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran interaktif. Penggunaan model pembelajaran interaktif dimaksudkan agar terjadi tanya jawab dalam kelas serta pemahaman konsep yang mendaam oleh peserta didik. Penelitian Aries ini menggunakan teknologi AR sebagai pengganti alat peraga bangun ruang 3D yang terbatas. Teknologi *Augmented Reality* digunakan agar para peserta didik dapat melihat materi yang akan dipelajari secara nyata tanpa berimajinasi karena anak MI memerlukan bahan ajar yang riil. Selain persamaan penelitian ini memiliki perbedaan yaitu mengenai objek yang diteliti, yaitu pada siswa kelas V dan VI serta penelitian ini meneliti mengenai film *Dangerous Mind*.<sup>12</sup>

Ketiga, penelitian Maimunah dalam jurnal yang berjudul Nilai Positif Metode *Stimulus Respon* Terhadap Pembelajaran Matematika Di Kelas VI SD Negeri 163086 Tebing Tinggi, memaparkan mengenai pemahaman perkalian dan pembagian kepada peserta didik dengan stimulus respon. Penelitian tersebut dilakukan dengan beberapa aktivitas *stimulus respon* yang berupa kegiatan memanipulasi benda-benda konkret (butiran batu kerikil dan batang sedotan), mengerjakan LKS, dan keaktifan bertanya. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dalam penggunaan stimulus respon learning dalam pembelajaran. Selain persamaan penelitian ini juga terdapat perbedaan yaitu mengenai jenis penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Maimunah ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan jenis penelitian ini ialah *Library Research*.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Aries Suharso, "Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis *Augmented Reality*," *Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality* 11, no. 24 (2012): 1–11.

<sup>13</sup> Maimunah, "Nilai Positif Metode *Stimulus – Respon* terhadap Pembelajaran Matematika di Kelas VI SD NEGERI 163086 Tebing Tinggi," *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED* 8, no. 3 (2018): 217–26, <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v8i3.11875>.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Darmawan Harefa dan kawan-kawannya dalam jurnal yang berjudul Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa, menjelaskan bahwa pemahaman konsep sangatlah penting bagi peserta didik. Karena tujuan utama dalam pembelajaran adalah memahami materi kepada peserta didik, sehingga setelah melakukan pembelajaran akan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian Harefa ini, pemahaman konsep belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* membuat peserta didik menjadi aktif dan pemahaman materi menjadi meningkat. Persamaan penelitian terletak pada pemahaman konsep belajar/*concept learning* yang menjadi tujuan utama penggunaan model pembelajaran. Selain terdapat persamaan penelitian, ada juga perbedaan dalam penggunaan model pembelajaran. Jika penelitian Harefa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, penelitian ini menggunakan model pembelajaran interaktif pada film *dangerous mind*.<sup>14</sup>

Dari keempat penelitian di atas, secara garis besar penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sekarang. Persamaan tersebut terletak pada penggunaan model pembelajaran interaktif untuk menunjang pemahaman konsep belajar peserta didik. Perbedaan utamanya terletak pada objek diteliti yaitu berupa film yang berjudul *Dangerous Mind* serta dapat dikatakan bahwa penelitian ini mengkaji penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas pada film *Dangerous Mind*.

## H. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Melihat dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dalam penelitiannya, proses, hipotesis, analisis data, dan kesimpulan data sampai penulisannya menggunakan aspek-aspek kecenderungan, non

---

<sup>14</sup> Darmawan Harefa et al., "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa" 08, no. January (2022).

perhitungan numerik, situasional deskriptif, *interview* mendalam, dan analisis isi.<sup>15</sup> Pendekatan kualitatif banyak menggunakan dekriptif terhadap suatu objek yang diteliti. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai model pembelajaran interaktif di kelas dalam film *Dangerous Mind* dan juga penggunaan model pembelajaran pada tiga ranah yaitu *stimulus respon learning*, *concept learning*, dan *problem solving*.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *library reseach* atau kajian pustaka. *Library research* atau sering yang dikenal dengan penelitian kepustakaan adalah kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Jadi, penelitian kepustakaan dapat disimpulkan sebagai kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.<sup>16</sup> Dalam hal ini peneliti meneliti film *Dangerous Mind*, buku, jurnal maupun internet yang berkaitan dengan penelitian model pembelajaran interaktif di kelas dalam film *dangerous mind* dan juga tiga ranah pembelajaran interaktif seperti *stimulus respon learning*, *concept learning* dan *problem solving*.

## 2. Data dan Sumber Data

### a. Data Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas pada film *dangerous mind*.

### b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian berupa data primer dan juga data sekunder. Adapun penjelasan dari kedua data tersebut yaitu:

---

<sup>15</sup> Lukas S Musianto, "Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian," *Jurnal Manajemen dan Wirausaha* 4, no. 2 (2002), <https://doi.org/10.9744/jmk.4.2.pp.125>.

<sup>16</sup> Milya Sari and Asmendri, "Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA," *Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 42.

### 1) Data Primer

Data primer adalah bahan pustaka yang menjadi kajian utama dalam suatu penelitian yang berupa dialog maupun adegan dalam film *Dangerous Mind*.

### 2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan.<sup>17</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder dapat berupa buku-buku, jurnal, internet maupun sumber lainnya yang sesuai dengan penelitian. Berikut adalah data yang bersumber dari jurnal di antaranya:

- a) Kyoeng-Ouk Joeng, Analysis Of The Pedagogical Perspective Represented In The Movie Dangerous Minds, Based On The Constructivis Framework, International Jurnal Of Contest, Vol. 09, No. 4, Desember, 2014.
- b) Hanna Sundari, Model-Model Pembelajaran Dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing, Jurnal Pujangga 1, No. 2, 2015.
- c) Indra Permana, Hisa Riztiani, Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa, PAROLE Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia 2, No. 3, 2019.

### 3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

#### a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan memperhatikan, mengamati secara intensif, dengan fokus pada suatu bagian tertentu maupun secara menyeluruh.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data melalui observasi berupa pengamatan mengenai model pembelajaran interaktif di kelas dalam film *dangerous mind*.

---

<sup>17</sup> Edy Suandi and Y Sri Susilo, "Strategi Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta " 12 (2011): 48.

<sup>18</sup> Ria Novianti, "Teknik Observasi bagi Pendidikan Anak Usia Dini," *Educhild* 01, no. 1 (2012): 22–29.



## b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri ataupun oleh orang lain mengenai objek yang diteliti.<sup>19</sup> Dalam penelitian ini dokumen yang ada berupa *screenshot*, visual, dan percakapan film untuk memenuhi persyaratan laporan di IAIN Ponorogo.

## 4. Teknik Analisis Data

Setelah berbagai data terkumpul, maka untuk menganalisis penelitian ini digunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Analisis isi merupakan metode ilmiah untuk mempelajari serta menarik kesimpulan atas suatu fenomena dengan memanfaatkan dokumen (teks). Metode ini mempelajari isi media yang berupa surat kabar, radio, film, dan televisi menggunakan analisis isi, dimana peneliti mempelajari gambaran isi, karakteristik pesan dan perkembangan dari suatu isi.<sup>20</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa analisis ini digunakan peneliti untuk mendapatkan data dengan cara menganalisis film dengan gambar, teks atau kata, maupun pesan yang dapat dikomunikasikan.

Analisis dilakukan dengan mengkaji isi dari film *Dangerous Mind*, dalam tahapan ini peneliti mengamati film yang kemudian melakukan analisis data. Analisis yang dilakukan pada beberapa adegan dan dialog yang mengarah kepada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran interaktif pada tiga ranah berupa *stimulus respon learning*, *concept learning* dan *problem solving*. Peneliti dalam kegiatan ini bukan sekadar mencatat isi penting yang tersurat dalam objek penelitian, tetapi juga memahami makna yang tersirat dengan hati-hati, teliti dan kritis. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi dan mendeskripsikan poin-poin penting berdasarkan adegan dalam film *Dangerous Mind*

---

<sup>19</sup> Heni Purwati and Aryo Andri Nugroho, "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah pada Mata Kuliah Program Linear," *JIPMat* 1, no. 2 (2017): 130, <https://doi.org/10.26877/jipmat.v1i2.1239>.

<sup>20</sup> Eriyanto, *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2011).

kemudian mengelompokkan adegan sesuai dengan ranahnya masing-masing atas dasar kajian yang telah peneliti lakukan.

## I. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian ini lebih sistematis dan mudah dipahami, terarah, logis serta saling terkait antara sub bab satu dengan bab lainnya, maka peneliti akan membagi pembahasan dalam penelitian menjadi beberapa bab. Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan. Bab ini berisi penjelasan latarbelakang masalah yang menjelaskan mengapa penelitian ini dilakukan. Pada bab ini juga berisi tentang definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian Teori. Bab ini berisi kajian beberapa teori mengenai pengertian dan definisi yang diambil dari buku maupun jurnal yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran interaktif di keas pada film *Dangerous Mind*.

BAB III: Penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *stimulus respon learning* pada film *Dangerous Mind*. Dalam bab berisikan sajian data mengenai *stimulus respon learning* yang digunakan dalam film *Dangerous Mind* yang berupa pemberian motivasi belajar, pemberian *reward* dan juga adanya pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

BAB IV: Penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *concept learning* pada film *Dangerous Mind*. Bab ini berisikan penyajian data berupa *concept learning* dalam film *Dangerous Mind* yang berupa pemahaman konsep belajar peserta didik yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

BAB V: Penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *problem solving* pada film *Dangerous Mind*. Bab ini berisi penyajian data *problem solving* pada film *Dangerous Mind* yang diberikan kepada peserta didik.

BAB VI: Penutup Bab ini merupakan inti dari keseluruhan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran. Dalam kesimpulan berisikan ringkasan singkat mengenai permasalahan yang diteliti, sedangkan saran berisikan hal-hal yang disarankan untuk perbaikan.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Film

##### 1. Pengertian Film

Film dalam KBBI memiliki arti sebagai selaput tipis yang terbuat dari seluloid yang berfungsi sebagai tempat gambar negatif (yang akan digunakan sebagai potrat) maupun gambar positif (yang dimainkan di bioskop). Selain itu, film juga diartikan sebagai lakon cerita yang menggambarkan hidup. Sebagai bagian dari industri, film diartikan sebuah bagian dari produksi ekonomi di suatu masyarakat sehingga film akan dipandang dalam hubungannya dengan produk lainnya.<sup>21</sup> Dapat disimpulkan bahwa film adalah sebuah kenyataan yang diceritakan kembali kepada masyarakat luas dengan berbagai cara produksinya agar terlihat menarik untuk ditonton.

Menurut salah satu ahli yang bernama Hamzah berpendapat mengenai film, ia menjelaskan bahwa film adalah alat yang berupa audio visual untuk pengajaran, penjelasan suatu cerita maupun sebagai penyuluhan. Sedangkan menurut Prof. Dr. Azhar Arsyad film merupakan gambar hidup yang diartikan sebagai gambar-gambar yang terdapat dalam frame kamera kemudian diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis yang dapat terlihat hidup.<sup>22</sup>

Pengertian film secara harfiah yaitu sinema atau yang sering dikenal dengan istilah *cinemathographic* berasal dari kata *cinema* dan *thophytos* yang sama-sama memiliki arti cahaya. Sedangkan *graphic* memiliki arti sebagai media visual.<sup>23</sup> Dapat disimpulkan bahwa film adalah gambar yang ditayangkan dengan adanya gerakan dan juga adanya cahaya yang melengkapi disetiap adegannya.

---

<sup>21</sup> Muhammad Ali Mursid Alfathoni dan Dani Manesah, *Pengantar Teori Film* (Yogjakart: CV BUDI UTAMA), 2020, hal 02.

<sup>22</sup> Putut Wisnu Kurniawan, "Cluster Random Sampling .," *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 06, no. April (2014): 51–52.

<sup>23</sup> Pheni Cahya Kartika, "JURNAL PENA INDONESIA Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pengajarannya," *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia Serta Pengajarannya* 3, no. 1 (2016): 42–58.

Namun, terdapat ahli dari Perancis yang berpendapat bahwa antara film dan sinema, ia menjelaskan jika film merupakan aspek dalam suatu seni yang berkenaan dengan hubungan dalam kehidupan dunia sekitar. Sinema/sinematis lebih mempersoalkan estetika dan unsur internal dari seni film.<sup>24</sup> Perbedaan antara film dan sinema tidak terlalu jauh hanya berbeda pada keestetikan film dan unsur internal seni.

Selain itu, film juga merupakan salah satu hasil karya seni yang dibuat untuk menyampaikan informasi melalui media massa, media komunikasi, media hiburan, pendidikan dan juga pemasaran suatu produk kepada khalayak umum melalui sebuah cerita. Banyaknya sumber-sumber belajar yang dapat digunakan salah satunya adalah film, namun tidak semua film dapat dijadikan sebagai media pendidikan dan sumber belajar. Film yang dapat dijadikan sebagai menjadi media pendidikan adalah film yang di dalamnya memuat nilai-nilai cerita mendidik manusia secara menyeluruh. Begitupun film yang bercerita baik adalah film yang mendidik karena film tersebut dapat mendidik akal budi, imajinasi dan etika seseorang serta mengembangkan potensi pengetahuan yang sangat mendidik.<sup>25</sup>

Sebenarnya konsep mengenai film sudah ada sejak dicetuskannya oleh Leonardo Davinci dalam teorinya yang dikemukakan pada tahun 1400 mengenai bagaimana menciptakan sebuah alat/sarana yang dapat digunakan untuk menggambarkan ulang sebuah realita. Untuk menguatkan pernyataan Davinci tersebut, Alex Sobur dalam bukunya yang berjudul “Semiotika Komunikasi” menjelaskan bahwa lambang-lambang yang disampaikan dalam sebuah film merupakan representasi dari realitas.<sup>26</sup> Sebagai representasi dari sebuah realitas film membentuk serta menghadirkan kembali kenyataan atau realitas berdasarkan kode-kode, konsumsi dan ideologi dari kebudayaan.

---

<sup>24</sup> Daniel Surya Andi Pratama, “Representasi Rasisme dalam Film Cadillac Records,” *Jurnal E-Komunikasi* 4, no. 2 (2016).

<sup>25</sup> Anggoro Dityo Setiawan and Michael Bezaleel, “Perancangan Film Pendek ‘Bukan Hak-Ku’ untuk Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Anak Usia 8-12 Tahun,” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 5, no. 01 (2019): 127–40, <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.1873>.

<sup>26</sup> Andi Pratama, “Representasi Rasisme dalam Film Cadillac Records.”

## 2. Jenis-jenis Film

Terdapat beberapa jenis film yang beredar di pasaran media massa dengan berbagai criteria serta aturan masing-masing. Beberapa jenis film memiliki tujuan dan fungsi masing-masing, diantaranya ialah sebagai berikut:

### a. Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan film yang menyajikan realitas melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai tujuan diantaranya sebagai informasi, pendidikan, dan propaganda untuk sebagian orang atau kelompok tertentu.<sup>27</sup> Menurut Fred Wibowo dalam bukunya yang berjudul “Program Dokumenter” menyebutkan bahwa film dokumenter adalah program yang menyajikan suatu kenyataan berdasarkan pada fakta objektif dimana film dokumenter memiliki nilai esensial dan eksistensial. Artinya film tersebut menyangkut kehidupan, lingkungan hidup dan situasi nyata.

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa film dokumenter adalah film yang digarap berdasarkan kejadian-kejadian nyata dan ditayangkan dengan menarik secara objektif dengan tujuan tertentu. Tak jarang seorang produser film dokumenter dalam mencari dan mengumpulkan data dalam satu tema selalu melakukan riset yang mendalam seperti data tulisan seperti buku, majalah dan lainnya. Data visual yang didapatkan berupa foto, film, video, lukisan, selebaran, majalah dan surat kabar, selain itu kita juga memerlukan data suara berupa bunyi-bunyian, musik, dan lagu. Serta data mengenai subjek yang berupa narasumber dan informan maupun data lokasi tempat kejadian.<sup>28</sup>

### b. Film Fiksi

Film fiksi adalah suatu cerita yang berhubungan dengan kehidupan nyata berisi konflik yang dipicu dari lingkungan, diri sendiri, maupun dari alam. Kisah yang ditayangkan sering

---

<sup>27</sup> Teguh Imanto, “Film sebagai Proses Kreatif,” *Jurnal Komunikologi* 4, no. 1 (2007): 22–34.

<sup>28</sup> Riki Rikarno, “Film Dokumenter sebagai Sumber Belajar Siswa,” *Ekspresi Seni* 17, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.26887/ekse.v17i1.71>.

menggugah emosi, dramatis dan menguras air mata.<sup>29</sup> Film fiksi merupakan sebuah genre film yang mengisahkan cerita fiktif atau tidak nyata dibentuk berdasarkan unsur penokohan, situasi, dan peristiwa yang hampir seluruhnya imajinatif dan rekayasa berasal dari pikiran peneliti. Film fiksi juga dapat memberikan pesan secara tidak langsung kepada penonton melalui setiap adegan, visual dan juga teknik pengambilan gambar. Film fiksi terikat plot dan sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awala atau telah dimanipulatif.<sup>30</sup>

Karakter yang ada dalam film fiksi di antaranya karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik. Film fiksi relatif kompleks dalam penayangannya karena produksinya dimulai dari pra-produksi, produksi maupun pasca produksi dan menejemen produksi yang saling berkesinambungan hingga menggunakan perlengkapan yang relatif banyak, bervariasi serta mengeluarkan banyak biaya.<sup>31</sup>

Dilihat dari penjelasan mengenai film fiksi dan ciri-cirinya maka film *Dangerous Mind* termasuk ke dalam jenis film fiksi karena film tersebut menggambarkan cerita dalam kehidupan nyata dengan berbagai karakter diantaranya protagonis, antagonis dan tritagonis.

### c. Film Animasi

Kata animasi sebenarnya penyusain dari kata *animation* yang berasal dari kata *to animate* diartikan sebagai menghidupkan. Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati, suatu benda mati yang diberikan dorongan maupun kekuatan sehingga ia bergerak. Namun tidak hanya kekuatan animasi tersebut juga diberikan emosi dan semangat seolah-olah ia hidup. Animasi berkembang menjadi beberapa jenis yaitu animasi 2D dan animasi 3D serta tanah liat. Animasi 2D dapat berupa kartun,

---

<sup>29</sup> Elin Siska Dayani et al., "Penciptaan Skenario Film Fiksi Perempuan Berstempel Merah Dengan Formula Eight Sequence Structure" 1, no. 1 (2021).

<sup>30</sup> Dwiki Febriansyah and Dedi Warsana, "Penataan Kamera Dalam Film Pendek Tentang Bandung Camera Setting In Short Film About Phenomena Of Clubbers Lifestyle Of High School Students In Bandung City," *Jurnal Desain* 5, no. 3 (2018).

<sup>31</sup> Ezra Juniar and Teddy Hendiawan, "Penata Kamera Dalam Pembuatan Film Fiksi Berjudul "Tetet Dito,"" *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 13, no. April (2019).

sedangkan animasi 3D merupakan perkembangan yang lebih maju dari animasi 2D. Animasi tanah liat tidak terbuat dari tanah liat namun dibuat dari *clay* atau plastisin.<sup>32</sup>

Film animasi adalah teknik pembuatan film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua maupun tiga dimensi. Film animasi adalah serangkaian gambar diam yang dapat bergerak dan bersuara selanjutnya menjadi suatu cerita yang menarik dengan memberikan karakter pada setiap tokoh animasi.<sup>33</sup>

#### d. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan film yang sangat menekankan pada ekspresi personal paling dalam dari pembuatannya. Film eksperimental adalah film yang tidak memiliki plot cerita akan tetapi memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi insting subjektif sineas seperti gagasan, ide, emosi serta pengalaman batin mereka. Film dokumenter ini bersifat abstrak dan tidak mudah dipahami namun mengandung pembelajaran yang sangat berharga.<sup>34</sup>

## **B. Model Pembelajaran Interaktif**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Interaktif**

Menurut Budimansyah pembelajaran adalah sebuah perubahan kemampuan, sikap maupun perilaku peserta didik yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman maupun pelatihan. Menurut ahli psikologi mengatakan bahwa pembelajaran dirumuskan sebagai proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh. Perubahan yang terjadi disebabkan hasil dari interaksi individu dengan lingkungan ia belajar.<sup>35</sup> Maka pembelajaran yang dilakukan dapat memungkinkan terjadinya stimulus respon antara guru dan peserta didik di dalam kelas.

---

<sup>32</sup> Yunita Syahfitri, "Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer," *Jurnal Saintikom* 10, no. 3 (2011).

<sup>33</sup> Roberto Maldonado Abarca, "Peran Orang Tua dalam Penggunaan Film Animasi Islami untuk Pembelajaran Anak Usia Dini," *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información* 3, no. 1 (2021).

<sup>34</sup> Oni Sutanto, "Representasi Feminisme dalam Film 'Spy'," *E-Komunikasi, Universitas Kristen Petra* 5, no. 1 (2017): 03.

<sup>35</sup> Roberta Uron Hurit, Majidatun Ahmala, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2021).



Untuk itu, guru harus dapat mengkondisikan keadaan kelas dalam rangka mendukung aktivitas belajar peserta didik. Dedi memberikan 8 pola aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik dalam belajar di antaranya<sup>36</sup>:

- a. *Signal Learning*, artinya peserta didik belajar dengan cara isyarat. Bentuk dari belajar ini ialah peserta didik cukup memberikan tanggapan terhadap rangsangan yang diberikan oleh guru.
- b. *Stimulus Respon Learning*, artinya peserta didik belajar dengan memberi respon terhadap rangsangan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga akan membentuk penguatan pada diri mereka.
- c. *Chaining*, artinya rangkaian aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik belajar dengan menghubungkan beberapa rangsangan/faktor menjadi satu rangkaian untuk kemudian di respon oleh mereka dan dipecahkan permasalahan yang ada di dalamnya, kegiatan ini biasa disebut dengan *skill learning*.
- d. *Verbal Association*, artinya peserta didik belajar dengan cara merespon rangsangan dengan menggunakan tanggapan kata-kata (bahasa).
- e. *Multiple Diskrimination*, peserta didik belajar dengan aktivitas membedakan antara objek/materi/rangsangan yang majemuk, sehingga mereka akan dapat membedakan secara jelas ciri objek tersebut.
- f. *Concept Learning*, artinya aktivitas belajar peserta didik dilakukan dengan mempelajari konsep yang nantinya mereka akan dapat memahami secara jelas konsep materi yang diberikan.
- g. *Principle Learning*, artinya aktivitas belajar harus berdasarkan kaidah dan asas yang telah ada sebelumnya.
- h. *Problem Solving*, artinya aktivitas belajar peserta didik dilakukan dengan cara memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

---

<sup>36</sup> Tri Sutrisno, *Keterampilan Dasar Mengajar* (Madura: Duta Media Publishing, 2019).

Dengan beberapa kegiatan dalam pembelajaran di atas, kegiatan pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk merealisasikan kegiatan tersebut. Istilah model sendiri diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.<sup>37</sup> Model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai gambaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang telah di rancang agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Model pembelajaran interaksi sosial dapat dikatakan sebagai model pembelajaran interaktif. Menurut Dasna model pembelajaran interaktif mengacu kepada interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan pengajar bahkan peserta didik dengan sumber/media belajar.<sup>38</sup>

Zaifbio menyatakan bahwa model pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi saling bertukar pikiran antara peserta didik maupun dengan guru.<sup>39</sup> Pembelajaran yang interaktif menjadikan suasana kelas menjadi aktif dan meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

*Faire & Cosgrove* mengungkapkan bahwa model interaktif dibentuk untuk peserta didik agar mereka bertanya kemudian menjawab sendiri apa yang mereka tanyakan. Sehingga akan terjadi kegiatan saling tukar pikiran (*sharing*) yang dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengekspresikan cara berpikirnya.<sup>40</sup> Selain itu, model pembelajaran interaktif memberikan struktur pengajaran sains yang melibatkan pengumpulan dan

---

<sup>37</sup> Thamrin Tayeb, "Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 02 (2017): 48.

<sup>38</sup> Nugroho Widiyanto, "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 7, No. 3 (2017), 20.

<sup>39</sup> Indra Permana, Hissan Raztiani, "Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa," *PAROLE Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 3 (2019): 435, <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>.

<sup>40</sup> *Ibid.*,

pertimbangan mengenai pertanyaan-pertanyaan peserta didik.<sup>41</sup> Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peserta didik haruslah pertanyaan yang ilmiah mengenai materi yang akan dipelajari. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran interaktif mengkondisikan kelas untuk saling bertukar pikiran dan berdiskusi antara guru dan peserta didik maupun peserta didik dengan temannya.

Penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas termasuk usaha guru untuk menjalin kedekatan dengan peserta didik dalam rangka memahami materi kepada mereka. Penggunaan model pembelajaran interaktif sama halnya dengan pengelolaan kelas karena dalam penggunaan model pembelajaran mengkondisikan kelas agar menjadi aktif dengan *stimulus* respon antara guru dan peserta didik. Pengertian dari pengelolaan kelas berasal dari bahasa Inggris yang sering disebut dengan *classroom management* yang berarti pengelolaan kelas berpacu pada kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengoordinasian, pengawasan, dan penilaian.

Menurut Hadari Nawawi pengelolaan kelas merupakan kemampuan seorang guru dalam mendayagunakan potensi kelas yang berupa pemberian kesempatan yang seluas-luasnya pada setiap individu untuk melakukan kegiatan yang kreatif dan terarah. Waktu yang digunakan dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik.<sup>42</sup> Dapat disimpulkan bahwa dengan pengelolaan kelas guru menciptakan suasana kelas yang membuat para peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias. Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk memperoleh perubahan baik perubahan sikap, pengetahuan, perilaku, atau bahkan keterampilan.

Pengelolaan kelas ini penting dilakukan oleh seorang guru, seperti halnya yang dikemukakan oleh Rusydi bahwa pengelolaan kelas itu penting karena tiga hal, yaitu:

---

<sup>41</sup> Noer Khosim, *Belajar & Pembelajaran Yang Menggembirakan* (Jawa Tengah: Surya Media Publishing, 2019).

<sup>42</sup> Erwin Widiasworo, *Cerdas Pengelolaan Kelas* (Yogyakarta: DIVA PRESS, 2018).

- a. Pertama, pengelolaan kelas merupakan faktor yang dapat menciptakan serta mempertahankan suasana kelas yang efektif.
- b. Kedua, dengan pengelolaan kelas yang baik maka interaksi antara guru dan peserta didik akan terjalin dengan baik pula.
- c. Ketiga, kelas akan menjadi tempat dimana kurikulum pendidikan dengan segala komponennya, materi dengan sumber belajarnya, serta segala pokok bahasan materi yang diajarkan serta di telaah di dalam kelas.<sup>43</sup>

Dalam proses belajar peserta didik masih perlu bimbingan dan dorongan untuk melakukan suatu hal. Dalam proses pembelajaran peserta didik harus diarahkan untuk mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah. Oleh sebab itu, peserta didik perlu dibekali beberapa kompetensi seperti kompetensi akademik, okupasional, kultural dan temporal. Terdapat beberapa prinsip belajar yang menunjang keberlangsungan pemahaman materi di antaranya<sup>44</sup>:

- a. Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar karena perhatian ada jika peserta didik telah merasa bahwa bahan ajar yang diberikan guru sangat ia butuhkan untuk masa mendatang. Belajar lebih lanjut sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang akan membangkitkan motivasi memperajarnya. Motivasi sangat berkaitan erat dengan minat peserta didik terhadap suatu bidang studi yang menarik perhatiannya. Motivasi bisa datang dari luar lingkungan peserta didik maupun motivasi dari dalam diri peserta didik.

- b. Keaktifan

Setiap peserta didik memiliki keaktifan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya berupa kegiatan fisik dan juga kegiatan psikis. Kegiatan fisik dapat berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan lain sebagainya. Kegiatan psikis ialah menggunakan

---

<sup>43</sup> Rinja Efendi, *Manajemen Kelas di Sekolah Dasar* (Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2020), 6.

<sup>44</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017).

pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan konsep yang lain, menyampaikan hasil percobaan dan lain-lain.

#### c. Keterlibatan Langsung

Belajar harus dilakukan peserta didik secara langsung, Edgar Dale berpendapat bahwa belajar yang paling baik adalah belajar dari pengalaman secara langsung. Belajar langsung tidak hanya mengamati objek secara langsung akan tetapi juga harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Keterlibatan langsung para peserta didik tidak hanya dalam hal fisik saja, terdapat beberapa keterlibatan langsung diantaranya keterlibatan emosional, keterlibatan kognitif dalam mencapai perolehan pengetahuan, serta penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai maupun latihan dalam pembentukan keterampilan.

#### d. Pengulangan

Menurut teori psikologi daya belajar merupakan upaya melatih daya-daya yang ada pada diri manusia yang terdiri berupa mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal merasakan, berpikir, dan sebagainya. Pengulangan sangat bermanfaat bagi peserta didik karena dengan pengulangan materi yang diberikan agar peserta didik lebih memahami apa yang diberikan dan tertanam di benaknya.

#### e. Tantangan

Tantangan merupakan salah satu hal yang akan membuat peserta didik lebih bergairah dalam belajar untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dengan penggunaan metode pembelajaran eksperimen, inkuiri, *discovery* juga dapat memberikan tantangan bagi peserta didik dalam belajar agar semangat dalam pembelajaran. Penguatan negatif dan positif akan membuat mereka tertantang dan menimbulkan motif untuk memperoleh sanksi atau terhindar dari hukuman yang tidak menyenangkan.

#### f. Balikan Penguatan

Peserta didik yang belajar dengan sungguh sehingga ia mendapatkan nilai yang baik maka akan mendorongnya untuk lebih giat dalam belajar. Nilai yang baik salah satu penguatan positif bagi

peserta didik, akan tetapi nilai yang kurang bagus bagi peserta didik juga bisa dijadikan acuan untuk memperbaiki nilai, inilah yang dinamakan dengan penguatan negatif. Dengan pemberian tanya jawab, diskusi, eksperimen, dan metode penemuan merupakan beberapa cara belajar mengajar yang akan memungkinkan terjadinya balikan dan penguatan.

g. Perbedaan Individu

Setiap individu memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda, sehingga dengan perbedaan tersebut seorang guru yang profesional hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter para peserta didiknya. Menggunakan pengayaan sebagai perbaikan nilai bagi peserta didik yang mendapatkan hasil belajar kurang dari yang diharapkan, maupun memberikan tugas sesuai kemampuan dan minat peserta didik.

## 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Interaktif

Menurut *Holmes* langkah-langkah model pembelajaran interaktif ialah sebagai berikut<sup>45</sup>:

- a. Pengantar yaitu tahap mengorganisasikan kelas untuk belajar baik bekerja secara individu maupun kerja bersama kelompok. Menentukan permasalahan yang akan diselidiki oleh peserta didik berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Menyampaikan apa yang akan dilakukan oleh peserta didik, seperti menyelesaikan masalah, melakukan percobaan maupun penyelidikan atau bahkan berdiskusi, dan lain sebagainya.
- b. Aktivitas pemecahan masalah yaitu tahapan bagi peserta didik untuk berpikir merencanakan apa yang harus digali dari materi pembelajaran. Tugas guru adalah membimbing dan mengamati kegiatan peserta didik, sehingga nantinya akan terjadi interaksi antara peserta didik dengan kelompok maupun peserta didik dengan guru.
- c. Saling berbagi informasi melalui diskusi yaitu tahap peserta didik untuk melaporkan hasil penyelesaian masalah dengan diskusi bersama kelompok untuk mendapatkan kesimpulan persoalan yang diamati. Guru bertugas memimpin dan mengawasi maupun memberikan

---

<sup>45</sup> Sartika Rati et al., "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Interaktif pada Sub Tema Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Kelas III SD Negeri 101400 Nagasaribu" 9, no. 4 (2021): 580.

komentar kepada peserta didik dengan pertanyaan yang mengandung 5W+1H. Melalui pertanyaan yang disampaikan oleh guru ini akan melatih peserta didik untuk berpikir kritis dengan menghubungkan fakta-fakta yang mereka temukan dengan pengalaman yang mereka ketahui dari awal hingga menjadi konsep pengetahuan baru.

- d. Meringkas yaitu peserta didik memeriksa kembali apa yang telah mereka pelajari, kemudian membuat laporan hasil kegiatan berdasarkan pengalaman yang mereka dapatkan.
- e. Melihat unit materi yaitu tahapan melakukan penilaian belajar yang dilakukan peserta didik dan guru secara bersama-sama dari awal sampai akhir proses pembelajaran dan membuat kesimpulan.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Interaktif**

Menurut Nurhasanah kelebihan dari model pembelajaran interaktif ialah sebagai berikut:

- a. Peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya terhadap objek yang akan dipelajari.
- b. Melatih peserta didik mengungkapkan rasa ingin tahunya melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
- c. Memberikan sarana bermain bagi peserta didik melalui kegiatan eksplorasi dan investigasi.
- d. Guru sebagai fasilitator, motivator, dan perancang aktivitas belajar.
- e. Hasil belajar akan lebih bermakna dan berkesan.<sup>46</sup>

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan diantaranya sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran ini bergantung kepada bagaimana kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika belajar mengajar.
- b. Kekuatan dan respon tingkat kemampuan kognitif peserta didik sangat mempengaruhi dinamika belajar mengajar.

---

<sup>46</sup> Eny Kusumawati Pratiwi Esti Susabty, "Model Pembelajaran Interaktif Kelompok pada Mata Pelajaran Seni Tari," *Jurnal Seni Tari* 1, no. 1 (2012): 3, <https://doi.org/10.33395/juripol.v4i1.10967>.

c. Keberhasilan pembelajaran tergantung kepada kecakapan guru yang memimpin kegiatan proses belajar mengajar.

Seperti yang kita ketahui bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku seseorang sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil bersifat *continue*, fungsional, positif aktif dan terarah.<sup>47</sup> Seseorang dapat mengalami suatu perubahan perilaku maupun sikap jika ia telah belajar dari suatu hal. Seperti halnya peserta didik diharapkan akan mengalami perubahan sikap yang awalnya tidak menghargai teman menjadi saling menghargai dan saling menyayangi dengan adanya pembelajaran secara berkelompok.

Belajar yang dilakukan dengan menyenangkan dan inovatif akan mempermudah peserta didik menerima materi yang diberikan serta lebih mudah menerima perubahan yang harus ia terima. Proses belajar mengajar yang inovatif tidak jauh dari penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas yang dipimpin oleh guru pengampu mata pelajaran.

Dengan penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas guru bebas melakukan interaksi dengan peserta didik akan tetapi tetap terfokus pada pencapaian materi. Seperti yang telah dijelaskan di atas model pembelajaran interaktif mengarahkan peserta didik untuk membuat pertanyaan mengenai materi yang ada, kemudian mencari jawaban sendiri tentang pertanyaan yang mereka buat. Hal ini bertujuan untuk membuat peserta didik berpikir kritis menghadapi permasalahan yang dihadapi untuk mencari solusi yang terbaik.

Dilihat dari film *dangerous mind*, guru menggunakan model pembelajaran interaktif yang diawali dengan mendekati diri dengan peserta didik berupa pemberian permen kepada peserta didik yang mau maju ke depan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pemberian permen dapat menjadi motivasi dan semangat peserta didik untuk mendapatkan sesuatu maka mereka harus berusaha terlebih dahulu dengan maju ke depan menjawab pertanyaan guru. Penggunaan model pembelajaran interaktif memiliki tujuan di antaranya:

---

<sup>47</sup> Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 334, <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.



- a. Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan pemahaman sosial antara peserta didik dengan lingkungan sekitar.
- c. Mendorong peserta didik untuk menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari agar mudah diingat dan tidak mudah dilupakan.
- d. Membantu peserta didik membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling bertukar informasi, dan menghargai pendapat teman yang lainnya.
- e. Melatih peserta didik berpikir analitis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi.<sup>48</sup>

Setiap proses pembelajaran yang dilakukan tentunya mengharapkan peserta didik mendapat hasil belajar yang baik. Namun, kenyataannya masih banyak hasil belajar peserta didik kurang baik dan bahkan tidak sesuai yang diharapkan. Sebagai seorang guru hal ini merupakan masalah yang harus segera diselesaikan dengan cara mengajar yang dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar lebih giat. Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik mengenai perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif untuk melakukan usaha belajar dengan sungguh-sungguh.<sup>49</sup> Inilah salah satu alasan penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas dalam film *dangerous mind* agar dapat merubah perilaku peserta didik yang malas belajar menjadi minat belajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas pada film *dangerous mind* memiliki relevansi terhadap perubahan sikap peserta didik menjadi lebih baik dan terarah. Model pembelajaran interaktif ini juga dapat dijadikan sebagai referensi oleh para guru maupun calon guru untuk digunakan dalam proses belajar mengajar agar menciptakan kelas yang aktif serta kelas yang interaktif antara guru dan peserta didik amupun peserta didik dengan temannya. Selain itu agar dapat membimbing peserta didik untuk menuju perubahan perilaku yang diinginkan setelah mengikuti proses pembelajaran.

---

<sup>48</sup> Elfa Sumiyati, "Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI pada Pelajaran Pkn SD Negeri 09 Kabawetan," *Jurnal PGSD* 10, no. 2 (2017): 67, <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.66-72>.

<sup>49</sup> Siti Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 30, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

### C. Stimulus Respon Learning

Teori Behavioristik menekankan bahwa dalam kegiatan belajar yang terpenting ialah adanya input yang berupa *stimulus* dan *output* yang berupa respon. *Stimulus* sendiri memiliki arti sebagai segala hal yang diberikan seorang guru kepada peserta didiknya, sedangkan respon adalah tanggapan peserta didik terhadap *stimulus* yang diberikan oleh guru. Proses yang terjadi antara *stimulus* dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Namun, yang dapat diamati ialah *stimulus* dan respon yang diberikan serta segala hal yang diterima oleh peserta didik harus dapat diamati dan diukur.<sup>50</sup> Pemberian *stimulus* dan respon harus dapat diamati dan diukur seperti pemberian motivasi yang akan mendapat respon antusias dan semangat belajar peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus.

*Thornike* salah seorang penganut paham Behavioristik menyatakan bahwa belajar merupakan peristiwa yang di dalamnya terbentuk asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut *stimulus* (S) dan respon (R) yang diberikan atas adanya *stimulus* tersebut. Pernyataan *Thornike* ini didasarkan pada hasil eksperimen di laboratorium yang menggunakan beberapa jenis hewan seperti kucing, anjing, monyet, dan ayam. Menurutnya dari berbagai situasi yang diberikan, seekor hewan akan memberikan sejumlah respon tindakan yang dapat terbentuk bergantung pada kekuatan koneksi antara keadaan dan respon tertentu. Kemudian *Thornike* menyimpulkan bahwa semua tingkah laku manusia baik pikiran maupun tindakan dapat dianalisis dari dua struktur yang sederhana berupa *stimulus* dan respon.<sup>51</sup>

Dapat diambil contoh seorang guru yang membiaskan peserta didik untuk berdoa sebelum makan, maka mereka akan berdoa sebelum makan karena ungkapan dari guru yang meminta mereka untuk berdoa. Dengan kebiasaan yang diterapkan dapat membuat peserta didik melakukannya walaupun tidak di lingkungan sekolah, hal tersebut termasuk ke dalam

---

<sup>50</sup> Dina Amsari, "Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Basicedu* 2, no. 2 (2018): 53, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.49>.

<sup>51</sup> M Zulham, "Pengaruh Metode Stimulus Respon Terhadap Daya Serap pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 7, no. 1 (2021): 205, <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.617>.

pembentukan karakter yang positif dengan adanya *stimulus* ungkapan berdoa. Jadi, stimulus respon berupaya membangun karakter peserta didik agar terbiasa dengan perilaku positif yang membangun ke arah yang lebih baik.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan tugas utama seorang guru adalah mengontrol *stimulus* dan lingkungan belajar agar perubahan dapat mendekati tujuan yang diinginkan. Kemudian memberikan *reward* kepada peserta didik yang telah mampu memperlihatkan perubahan bermakna dan memberikan penguatan negatif kepada peserta didik yang tidak memperlihatkan perubahan bermakna. Faktor lain yang dianggap penting oleh penganut aliran Behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah segala hal yang dapat memperkuat timbulnya respon bila penguatan ditambahkan maka respon akan semakin kuat. Begitupun jika penguatan dikurangi maka respon akan tetap dikuatkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penguatan merupakan salah satu bentuk dari *stimulus* yang penting untuk diberikan maupun dikurangi agar memungkinkan terjadinya respon yang diinginkan.<sup>52</sup>

Dalam kegiatan belajar pemberian *stimulus* respon dapat dilihat dari peserta didik yang belajar dengan giat sehingga ia akan mampu menjawab banyak pertanyaan bahkan dapat menjawab semua soal ujian. Kemudian guru memberi penghargaan sebagai penguatan terhadap respon kepada peserta didik tersebut yang berupa nilai yang tinggi, pujian, bahkan pemberian hadiah. Dengan pemberian penghargaan tersebut, maka peserta didik akan belajar lebih serius, bersungguh-sungguh dan lebih giat lagi. Pemberian penghargaan tersebut juga dimaksudkan agar tingkah laku dan prestasi yang diperoleh dipertahankan maupun sebagai motivasi agar berlanjut kepada komponen tingkah laku maupun prestasi yang diharapkan.<sup>53</sup>

Pemberian penghargaan tersebut juga tidak boleh berlebihan karena akan berdampak tidak baik bagi peserta didik. Pemberian penghargaan yang sering akan membuat peserta didik menjadi

---

<sup>52</sup> Habib Maulana Maslahul Adi, "Teori Belajar Behaviorisme Albert Bandura dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab," لساننا (*LISANUNA*): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 10, no. 1 (2020): 23, <https://doi.org/10.22373/lis.v10i1.7803>.

<sup>53</sup> Fera Andriyani, "Teori Belajar Behavioristik dan Pandangan Islam tentang Behavioristik," *Syaikhuna* 10, no. 2 (2015): 172–73.

ketergantungan terhadap penghargaan tersebut, misalnya jika tidak ada penghargaan atau *reward* peserta didik tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan. Pemberian penghargaan atau *reward* harus dibatasi untuk mengantisipasi hal tersebut dan agar peserta didik tetap mengerjakan tugas dengan adanya penghargaan maupun tidak.

#### **D. Concept Learning**

*Concept Learning* menuntut peserta didik untuk saling bertanya dan menjawab serta berdiskusi sesama teman di dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru dan peserta didik harus dapat membuat suatu konsep maupun pengertian menurut pendapat peserta didik sendiri akan tetapi konsep tersebut tidak menyalahi arti yang sebenarnya. Dengan *concept learning* diharapkan peserta didik dapat diberdayakan kemampuan pemahaman konsep belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.<sup>54</sup>

*Concept learning* mencakup pembelajaran satu respon terhadap dua maupun lebih *stimulus*, sehingga rasio antara *stimulus* dengan respon bukan satu-satunya tetapi satu dibanding banyak. Misalkan dalam kegiatan yang ada di sekolah dasar peserta didik diajarkan konsep warna putih. Anak akan diberikan contoh warna putih dari sebuah objek seperti kertas putih dan dikatakan bahwa warna kertas adalah putih kemudian anak tersebut mengulangi respon yang sama. Untuk meyakinkan bahwa sebuah konsep telah terbentuk perlu diperhatikan dua faktor yaitu pertama kita harus memberikan contoh objek tambahan, kedua kita harus memberikan yang bukan contoh untuk melihat apakah mereka mampu mengeluarkan bagian ini dari konsep yang telah terbentuk. Jadi pembelajaran konsep menghendaki peserta didik melakukan respon dalam bentuk-bentuk yang relevan dari konsep tersebut dan tidak menghiraukan bentuk-bentuk yang tidak relevan di dalam pengelompokan peristiwa.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Lia Ermawati and Imas Cintamulya, "Pengaruh Model Pembelajaran Three Steep Interview dengan Strategi Concept Learning terhadap Pemahaman Konsep Siswa," *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* 15, no. 1 (2018): 343.

<sup>55</sup> Biasri Suarim and Neviyarni Neviyarni, "Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 79, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>.

*Concept learning* dapat disimpulkan sebagai ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan sekumpulan objek. Misalnya dalam materi *verb*, *adverb*, *noun* dan *pronoun* yang diberikan oleh guru, maka peserta didik harus dapat menggolongkan kata yang diberikan termasuk ke dalam jenis *verb*, *adverb*, *noun* maupun *pronoun*. Selain itu, peserta didik juga harus menyertakan alasannya mengapa mereka menggolongkan kata tersebut ke dalam jawaban yang ia pilih. Dengan alasan yang disampaikan tersebut peserta didik akan dapat menggolongkan objek berdasarkan jenisnya taupun berdasarkan jawaban yang tepat.

Menurut Sudjana tingkat pemahaman konsep pada peserta didik terdapat beberapa tingkat diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pemahaman terjemah, seperti dapat menjelaskan arti dari suatu konsep misalnya menjelaskan fungsi setiap alat indera pada manusia dan makna dari suatu kata. Pemahaman Pemahaman terjemah adalah menjelaskan arti dari suatu konsep dalam arti yang sebenarnya. Dapat dikatakan bahwa pemahaman terjemah ialah ketika seseorang dapat mengkomunikasikan ke dalam bahasa lain maupun dalam istilah lain. Hal-hal yang abstrak diubah untuk mewujudkan suatu istilah sehari-hari yang bermanfaat dalam pemikiran lebih lanjut mengenai masalah dan diperkenalkan dalam komunikasi.<sup>56</sup>
- 2) Pemahaman penafsiran, seperti halnya menghubungkan bagian-bagian materi yang dipelajari dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata. Seperti menghubungkan makna kata dengan kehidupan sehari-hari. Pemahaman penafsiran adalah menghubungkan bagian-bagian materi yang dipelajari dengan fenomena yang terjadi di kehidupan nyata. Selain itu, penafsiran juga dapat diartikan sebagai penjelasan atau rangkuman atas suatu komunikasi

---

<sup>56</sup> Citra Apriovilita Hariri and Ema Yayuk, "Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD," *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 8, no. 1 (2018): 7, [http://www.statsghana.gov.gh/docfiles/glss6/GLSS6\\_Main Report.pdf%0Ahttps://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2015/07/ENV203-7.3.1-ShawnMackenzie-A BriefHistoryOfAgricultureandFoodProduction-CCBYNCSA.pdf](http://www.statsghana.gov.gh/docfiles/glss6/GLSS6_Main Report.pdf%0Ahttps://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2015/07/ENV203-7.3.1-ShawnMackenzie-A BriefHistoryOfAgricultureandFoodProduction-CCBYNCSA.pdf).

misalnya menafsirkan berbagai data sosial yang direkam untuk diubah dalam bentuk lain seperti grafik, tabel, dan diagram.<sup>57</sup>

3) Pemahaman ekstrapolasi yaitu dapat menyimpulkan materi mengenai peristiwa yang digambarkan guru dalam kegiatan pembelajaran. Pemahaman ekstrapolasi adalah menyimpulkan materi mengenai peristiwa yang digambarkan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik menerapkan suatu konsep untuk menyelesaikan dan mampu menyimpulkan apa yang telah diketahui dengan bahasanya sendiri.<sup>58</sup>

### **E. Problem Solving**

Menurut Silayusa *problem solving* merupakan model pemecahan masalah yang menuntut peserta didik untuk dapat memecahkan berbagai permasalahan yang ada baik secara kelompok maupun individu. *Problem solving* merupakan model pengajaran yang digunakan guru untuk mendorong peserta didik mencari serta menemukan maupun memecahkan permasalahan permasalahan yang diberikan.<sup>59</sup>

Menurut Hamalik mengatakan bahwa *problem solving* adalah suatu proses yang berkaitan dengan mental dan intelektual dalam menemukan masalah serta memecahkan masalah berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat.<sup>60</sup>

Terdapat beberapa alasan mengenai *problem solving* cocok jika digunakan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang ditemui diantaranya ialah melatih cara berpikir

---

<sup>57</sup> Pumama Putra, "Analisis Tingkat Pemahaman Mahasiswa terhadap Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan Syariah (PSAK-S)," *Jrak* 6, no. 1 (2015): 40.

<sup>58</sup> Damianus Siki, Kristoforus D. Djong, and Yohanes O. Jagom, "Profil Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika," *Leibniz: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2021): 38, <http://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view/1914>.

<sup>59</sup> Fanny Fajria, Hafnati Rahmatan, and A. Halim, "Dampak Model Pembelajaran Problem Solving terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 5, no. 2 (2018): 87, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9822>.

<sup>60</sup> Sitti Jauhar, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD," *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 2, no. 1 (2017): 144, <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5285>.

dan bernalar dalam memecahkan sebuah permasalahan. Misalnya melalui kegiatan eksplorasi, eksperimen, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi melalui lisan maupun catatan. Melalui pembelajaran dengan *problem solving* juga diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna, menarik dan memacu kreativitas peserta didik pada tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>61</sup>

Menurut Qin dan kawan-kawanya masalah yang harus dipecahkan dapat dipilah menjadi empat macam yaitu masalah yang bersifat kebahasaan (*linguistic problems*), masalah yang bersifat bukan kebahasaan (*non-linguistic problems*), masalah yang dibatasi dengan baik (*well-defined problems*), dan masalah yang tidak dibatasi dengan baik (*ill-defined problems*).<sup>62</sup>

1) Masalah yang bersifat kebahasaan (*linguistic problems*)

Masalah yang bersifat kebahasaan (*linguistic problems*) adalah permasalahan yang terutama dinyatakan dengan kata-kata dan dipecahkan dengan bahasa tulis maupun lisan.

2) Masalah yang bersifat bukan kebahasaan (*non-linguistic problems*)

Masalah yang bersifat bukan kebahasaan (*non linguistic problems*) adalah masalah yang dinyatakan dan dipecahkan melalui kegiatan motorik, barang-barang maupun tindakan dalam situasi nyata.

3) Masalah yang dibatasi dengan baik (*well-defined problems*)

Masalah yang dibatasi dengan baik (*well-defined problems*) adalah masalah yang prosedur cara kerja maupun tujuan masalahnya jelas dan spesifik. Aturan cara kerjanya pun telah dibangun jelas, dan sekali cara kerja itu telah ditemukan oleh pemecah, sehingga masalah tersebut dapat dipecahkan.

---

<sup>61</sup> Sutarmi Ketut and Suarjana I MD, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2017): 76.

<sup>62</sup> Suteng Sulasamono Bambang, "Problem Solving: Signifikansi, Pengertian, dan Ragamnya," *Satya Widya* 28, no. 2 (2012): 158, <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/132>.

4) Masalah yang tidak dibatasi dengan baik (*ill-defined problems*)

Masalah yang tidak dibatasi dengan baik (*ill-defined problems*) adalah masalah yang cara kerjanya maupun tujuan masalah tersebut tidak pasti. Menurut Simon masalah *ill-defined problems* merupakan masalah yang lebih kompleks dan mempunyai kriteria kurang jelas tentang kapan masalah tersebut dipecahkan, tidak menyediakan informasi yang diperlukan untuk memecahkannya, dan tidak mempunyai langkah resmi untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan pada setiap langkah pemecahan masalah.





### BAB III

## PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA RANAH *STIMULUS RESPON LEARNING* PADA FILM *DANGEROUS MIND*

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap film *Dangerous Mind* dari segi audio maupun visual, penulis akan mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *stimulus respon learning* pada film *Dangerous Mind* tersebut. Salah satu ahli paham Behavioristik menyatakan bahwa dalam sebuah proses belajar terjadi asosiasi antara kegiatan di dalamnya yang disebut *stimulus* dan *respon*. Serta semua tingkah laku manusia yang terjadi baik pikiran maupun tindakan dapat dianalisis dari dua struktur yang sederhana yaitu *stimulus* dan *respon*.<sup>63</sup> Dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar terdapat asosiasi kegiatan yang mengarah kepada pemberian *stimulus* dan respon antara guru dan peserta didik.

Pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *stimulus respon learning* pada film *Dangerous Mind* dalam penelitian ini meliputi adanya *stimulus* yang diberikan oleh guru dan respon yang diberikan oleh peserta didik atas stimulus yang didapatkan. Berikut ini adalah pemaparan hasil penelitian terkait *stimulus respon learning* pada film *Dangerous Mind*.

#### A. *Stimulus*

Pada bagian ini peneliti menemukan beberapa *scene* yang memuat *stimulus* yang ada di dalam film *Dangerous Mind* diantaranya sebagai berikut.

1. *Scene* pada menit ke 00:16:23 Bu Johnson memberikan sedikit materi mengenai karate



Gambar 3.1

---

<sup>63</sup> Zulham, "Pengaruh Metode Stimulus Respon Terhadap Daya Serap Pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara."

*Scene* pada menit 00:16:23 di atas menunjukkan adegan bu Johnson memperagakan sedikit gerakan karate bersama dengan salah satu peserta didiknya. Hal tersebut dilakukan bu Johnson karena ia ingin menarik perhatian peserta didiknya agar memperhatikannya ketika di depan kelas. Hal tersebut dapat dilihat dalam potongan dialog dalam *scene* berikut.

Bu Johnson : “Saya adalah seorang mariner, dan adakah diantara kalian yang tahu mengenai karate?”

Huero : “Apa itu karate? Karate bodoh?”

Deanne : “Kamu marinir? Benar-benar seorang mariner?”

Bu Johnson: “Sekarang tidak lagi. Dulu saya memang seorang mariner.”

Emilio : “Saya akan mencobanya dengan anda bu Johnson.”

Bu Johnson : “Maaf saya tidak diijinkan mengajarkannya dan saya tidak boleh menyentuh siswa. Tapi jika diantara kalian tahu, kemarilah!”

Emilio : “Oh aku tahu, tidak ada gunanya jika anda tidak boleh menyentuhku.”

Bu Johnson : “Ok. Ada lagi yang tahu mengenai karate? Bagaimana denganmu Durrell?”

Durrell : “Aku tahu karate.”

Bu Johnson : “Lalu bagaimana denganmu, apakah kamu tahu karate? (sambil menunjuk ke arah Raul).”

Raul : “Namaku Raul, ya aku tahu sedikit mengenai karate.”

Bu Johnson : “Ok, Raul ayo ke sini.”

Raul : “Baiklah akan ku kalahkan brengsek itu. Ayo Durrell.”

Durrell : “Ayolah Teman.”

Potongan dialog di atas menunjukkan adegan Durrell dan Raul maju ke depan kelas untuk memperagakan sedikit gerakan karate. Namun, gerakan yang dilakukan belum termasuk ke dalam gerakan karate mereka melakukan gerakan yang hanya mereka ketahui ketika berkelahi.

Bu Johnson mencontohkan sedikit gerakan yang benar dalam karate dengan peserta didik yang ada di depannya. Hal tersebut mendapatkan reaksi sorakan dari para peserta didik terhadap gerakan yang dilakukan oleh bu Johnson. Pemberian sedikit gerakan karate tersebut berhasil menarik perhatian para peserta didik untuk memperhatikan bu Johnson ketika berada di depan kelas.

2. *Scene* pada menit ke 00:16:26 Mrs. Johnson memberikan nilai A kepada semua peserta didik.



Gambar 3.2

*Scene* pada menit ke 00:16:26 di atas menunjukkan bahwa bu Johnson memberikan *stimulus* berupa nilai A kepada semua peserta didik tanpa terkecuali. Hal tersebut dapat dilihat pada dialog berikut.

Bu Johnson : “Sebenarnya mulai saat ini kalian semua semacam sedang dilantik. Jadi, jika ingin lulus kalian harus berusaha karena kali ini semua akan mendapat nilai A.”

Kareem : “Apa? Apa dia serius?”

Bu Johnson : “Tapi tergantung kalian bisa mempertahankannya atau tidak.”

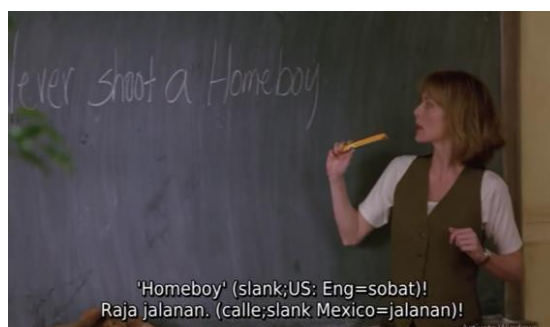
Kareem : “Omong kosong, kenapa diam saja kau? (Menatap Durel)”

Durrell : “Bagaimana jika ini bukan omong kosong? Bukankah kita tidak pernah mendapat A sebelumnya?”

Potongan dialog di atas menunjukkan adegan bu Johnson memberikan *stimulus* berupa nilai A kepada peserta didik. Bu Johnson mengambil langkah tersebut karena ia ingin peserta

didiknya tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan akan berusaha mempertahankan nilai yang telah diberikan hingga semua peserta didik lulus.

3. *Scene* pada menit ke 00:26:25 pemberian *reward* berupa permen yang diberikan kepada peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.



Gambar 3.3

*Scene* pada menit ke 00:26:25 di atas menunjukkan adegan bu Johnson menjelaskan materi mengenai *verb*, *adverb*, *noun*, dan *pronoun*. Bagi peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh bu Johnson akan diberikan masing-masing satu buah permen. *Stimulus* yang diberikan bu Johnson dapat dilihat dari potongan dialog dalam *scene* berikut.

Bu Johnson : “*Never* termasuk ke dalam *verb* atau *adverb*?”

Siswa : “(Beberapa peserta didik menjawab secara bersama-sama) *Adverb*.”

Bu Johnson : “Kalian cerdas (melempar coklat ke beberapa peserta didik yang menjawab dengan benar). Selanjutnya *homeboy* termasuk apa?”

Kareem : “Suhu karate yang terhormat jelas sekali bahwa *homeboy* termasuk ke dalam kata benda.”

Bu Johnson : “Benar sekali.”

Kareem : “Mana berikan permenku!”

Bu Johnson : “(Sambil tersenyum dengan melempar permen ke arah Kareem)”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan adegan seorang peserta didik yang bernama Kareem dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan meminta permennya. Hal tersebut terjadi

karena ia sangat senang mendapatkan hadiah berupa permen setelah menjawab pertanyaan yang diberikan oleh bu Johnson. *Stimulus* yang diberikan oleh bu Johnson mampu membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan menjawab pertanyaan yang diberikan dengan antusias.

4. *Scene* pada menit ke 00:26:54 Mengajak peserta didik ke tempat bermain apabila dapat belajar puisi dengan baik



Gambar 3.4

*Scene* pada menit ke 00:26:54 di atas menunjukkan adegan bu Johnson meminta peserta didik untuk belajar mengenai puisi-puisi yang telah di pilihkan. Peserta didik pun bertanya-tanya mengapa bu Johnson selalu meminta untuk membaca puisi dan mempelajarinya. Bu Johnson pun menjawab jika peserta didik dapat membaca puisi maka akan dapat memahami juga maknanya. Puisi memiliki makna yang tersembunyi dibalik kata-kata kiasan yang merangkainya, sehingga jika peserta didik dapat membaca dan mengartikan makna dibalik kata tersebut mereka dapat mengaitkan dengan kehidupan yang mereka alami. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog pada *scene* berikut.

Bu Johnson : “Anak-anak puisi akan menjadi menu selanjutnya.”

Durrel : “Kenapa anda selalu mengatakan puisi dan puisi, apa gunanya puisi-puisi itu untuk kami?”

Bu Johnson : “Puisi? Karena jika kalian mampu baca puisi kalian akan mampu membaca yang lainnya. Selain itu, jika kamu bisa baca puisi kamu siap untuk jadi beruang.”

PJ : “Aku siap jadi beruang.”

Bu Johnson : “Baiklah ini dia.”

Raul : “Apa itu?”

Bu Johnson : “Saya baru mengkopi sebuah puisi, ok kita buat kesepakatan dulu sebelum mempelajarinya.”

PJ : “Dia bercanda dengan semua ini.”

Bu Johnson : “Setelah menyelesaikan tugas ini, saya akan membawa kalian semua ke suatu tempat yang tinggi sekali. Di sana ada roller koster yang besar dan nyaman untuk dinaiki, hotdog yang lezat dan permainan yang keras serta hal-hal yang mahal.”

Siswa : “(Mereka sangat antusias akan diajak ke tempat bermain)”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan adegan bu Johnson memberikan *stimulus* berupa penjelasan kesepakatan sebelum dilanjutkannya pembahasan mengenai puisi. Karena bu Johnson merasa peserta didiknya kurang tertarik dengan materi puisi yang akan dipelajari sehingga ia melakukan kesepakatan terlebih dahulu sebelum mempelajari puisi.

5. *Scene* pada menit ke 00:54:03 Bu Johnson mengadakan kontes Dylan dengan pemenang akan diajak makan di restoran.



Gambar 3.5

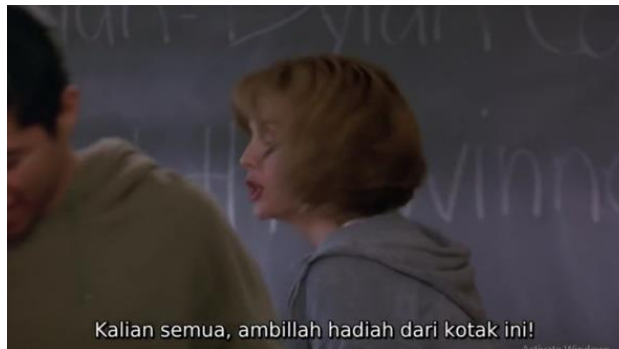
*Scene* pada menit ke 00:54:03 di atas menunjukkan adegan bu Johnson menjelaskan mengenai kontes Dylan yang diadakan olehnya. Dengan pemenang akan makan di salah satu restoran terbaik bersama dengan bu Johnson. Kontes Dylan ialah sebuah sayembara penemuan

puisi Dylan Thomas yang sesuai dengan puisi Bob Dylan yang telah dipelajari oleh peserta didik selama ini. Adanya *stimulus* berupa ajakan bagi pemenang untuk makan di restoran membuat peserta didik menjadi semangat dan antusias dalam mengikuti kontes Dylan. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog dalam *scene* berikut.

- Bu Johnson : “Angela, coba kamu baca baris pertama!”
- Angela : “Makanan pembuka udang segar dipanggang dengan sempurna. Bukankah ini fotokopi sebuah menu makanan?”
- Bu Johnson : “Benar. Itu dari the Flowering Peach restoran terbaik di kota ini, pernah dengar?”
- Durel : “Ya, kami pernah dengar semacam restoran special.”
- Bu Johnson : “Ya, apa terdengar menarik? Karena siapa yang menang Dylan kontes akan makan malam di sana bersama saya (sambil tersenyum menatap para peserta didik)”
- Siswa : (Nampak bingung di wajah mereka mengenai Dylan kontes) “Hei apa itu Dylan-Dylan kontes?”
- Bu Johnson : “Ya, Bob Dylan yang puisi-puisiny kit abaca selama ini lalu ada pula Dylan Thomas yang juga menulis puisi. Jika kalian bisa menemukan sebuah puisi karya Dylan Thomas yang serupa dengan puisi Bob Dylan berarti kalian memenangkan Dylan-Dylan kontes.”
- Siswa : “(Merasa senang dan antusias untuk memenangkan Dylan Kontes)”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan bahwa pembelajaran yang dibawakan bu Johnson menyenangkan sehingga peserta didik antusias untuk mengikuti Dylan kontes. *Stimulus* yang diberikan berupa hadiah bagi pemenang dengan makan malam bersama bu Johnson di restoran terkenal sangat menarik perhatian peserta didik.

6. *Scene* pada menit ke 00:57:48 pemberian hadiah bagi peserta didik yang tidak memenangkan kontes Dylan



Gambar 3.6

*Scene* pada menit ke 00:57:48 di atas menunjukkan adegan bu Johnson memberikan hadiah kepada peserta didik yang memenangkan kontes Dylan dan juga memberikan hadiah kepada peserta didik yang belum memenangkan kontes tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog pada *scene* berikut.

Bu Johnson : "Hei selamat" (mengucapkan selamat sambil memeluk Raul, Durel dan Keli)

Keli : "Terimakasih."

Bu Johnson : "Tapi tidak ada yang kalah di kelas ini, kalian semua telah berusaha dengan baik. Kalian semua ambillah hadiah di kotak ini!"

Durrel : "Bagaimana mereka bisa mendapat hadiah padahal jawaban mereka salah?"

Bu Johnson : "Ya, karena terkadang butuh banyak jawaban salah untuk bisa mendapat jawaban yang benar."

Raul : "Hei kalian bisa saja benar kecuali kami (sambil berpelukan dengan Durel karena bangganya memenangkan kontes Dylan)"

Bu Johnson : "Ayo ambillah!"

Siswa : "(Maju ke depan mengambil hadiah yang disediakan oleh bu Johnson)"

Pada dialog di atas dapat menunjukkan bahwa bu Johnson sangat menghargai usaha para peserta didiknya dalam mengerjakan tugas yang diberikan itu benar maupun belum benar. Dari hal tersebut juga bu Johnson menunjukkan sikap yang tidak membedakan antara peserta didik



yang satu dengan yang lainnya, bu Johnson menyamaratakan peserta didiknya. Pemberian *reward* yang dilakukan oleh bu Johnson agar peserta didik merasa dihargai dan akan memperbaiki kekurangan yang ada di dalam pembelajaran.

7. *Scene* pada menit ke 01:01:36 Bu Johnson memberi motivasi kepada Raul untuk dapat lulus sekolah.



Gambar 3.7

*Scene* pada menit ke 01:01:36 di atas menunjukkan adegan bu Johnson sedang makan malam bersama dengan Raul sebagai pemenang Dylan kontes. Sebenarnya pemenang Dylan kontes adalah Raul, Kelli, dan Durrel dikarenakan Kelli dan Durel harus bekerja yang bisa menghadiri makan malam tersebut hanya Raul. Dalam makan malam tersebut Raul meminta izin untuk tidak masuk sekolah beberapa hari karena harus bekerja mencari uang untuk membayar jaket yang ia kenakan. Bu Johnson tidak mengizinkannya untuk absen, namun bu Johnson memberikan pilihan padanya dengan sebuah syarat. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog dalam *scene* berikut.

Bu Johnson : “Baik saya akan pinjami kamu uang.”

Raul : “Aku tidak bisa menerimanya.”

Bu Johnson : “Ya, kamu tidak punya pilihan? Jika kamu tidak membayarnya dia akan membunuhmu, jika kamu bolos saya akan bilang ayahmu dia akan membunuhmu juga. Jadi hanya saya jalan keluarmu tapi saya punya satu syarat berat.”

Raul : “Apa anda menginginkan bunga?”

- Bu Johnson : “Lebih berat dari itu.”
- Raul : “Ya Tuhan apa itu?”
- Pelayan : “Anda mau pencuci mulut?”
- Raul : “Tidak.”
- Pelayan : “Mau tambah anggurnya?”
- Bu Johnson : “Oh tidak cukup terimakasih.”
- Pelayan : “Kopi mungkin?”
- Raul : “Hei kami sedang berbicara (dengan nada kesal dan sedikit mengusir pelayan)”
- Pelayan : “(meninggalkan Raul dan Bu Johnson)”
- Raul : “Jadi apa syaratnya?”
- Bu Johnson : “Kamu harus membayar saya di hari kelulusanmu.”
- Raul : “Tapi bagaimana jika aku tidak lulus?”
- Bu Johnson : “Yah berarti kamu tidak akan pernah membayar utangmu. Tapi saya tahu jika kamu bilang bahwa kamu sanggup kamu akan berusaha mati-matian untuk menepati janjimu.”
- (Bu Johnson dan Raul selesai makan dan bergegas pulang naik mobil)
- Bu Johnson : “Ada yang ingin kamu katakan?”
- Raul : “Aku masih tidak bisa mengerti kenapa anda begitu peduli dengan kelulusanku?”
- Bu Johnson : “(Hanya tersenyum melihat Raul) Aneh kan?”
- Raul : “Baik aku akan kembalikan uangmu dan anda bisa pegang janjiku.”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan bahwa bu Johnson berusaha dan memberi *stimulus* berupa motivasi kepada Raul agar ia bisa lulus dengan menepati janjinya. Dengan pinjaman uang yang diberikan oleh bu Johnson mau tidak mau Raul harus menerimanya karena ia harus membayar jaket yang dipakainya dan jika tidak dibayar maka ia akan dibunuh.

Persyaratan yang diajukan oleh bu Johnson diberikan akan Raul mau berjanji untuk lulus dengan beralasan pembayaran hutang yang telah dipinjamkan oleh bu Johnson. Persyaratan tersebut disetujui oleh Raul dan bertekad untuk lulus agar dapat membayar hutang kepada bu Johnson. Peminjaman uang tersebut dilakukan oleh bu Johnson agar Raul tetap masuk sekolah dan mengikuti kelasnya.

## B. Respon

Respon adalah sebuah tanggapan yang diberikan oleh seseorang karena adanya *stimulus*/rangsangan. Pada bagian ini peneliti menemukan beberapa *scene* yang memuat respon yang ada di dalam film *Dangerous Mind* diantaranya sebagai berikut.

1. *Scene* pada menit ke 00:16:23 respon peserta didik terhadap materi karate yang diberikan oleh bu Johnson.



Gambar 3.8

*Scene* pada menit 00:16:23 di atas menunjukkan adegan bu Johnson memperagakan sedikit gerakan karate yang dimaksudkan untuk menarik perhatian peserta didik agar memperhatikan bu Johnson ketika di depan kelas.. Berikut adalah percakapan antara bu Johnson dan para peserta didiknya.

- Bu Johnson :“Saya adalah seorang mariner, dan adakah diantara kalian yang tahu mengenai karate?”
- Huero : “Apa itu karate? Karate bodoh?”
- Deanne : “Kamu marinir? Benar-benar seorang mariner?”
- Bu Johnson :“Sekarang tidak lagi. Dulu saya memang seorang mariner.”

Emilio : “Saya akan mencobanya dengan anda bu Johnson.”

Bu Johnson : “Maaf saya tidak diijinkan mengajarkannya dan saya tidak boleh menyentuh siswa. Tapi jika diantara kalian tahu, kemarilah!”

Emilio : “Oh aku tahu, tidak ada gunanya jika anda tidak boleh menyentuhku.”

Bu Johnson : “Ok. Ada lagi yang tahu mengenai karate? Bagaimana denganmu Durrel?”

Durrel : “Aku tahu karate.”

Bu Johnson : “Lalu bagaimana dengamu, apakah kamu tahu karate? (sambil menunjuk ke arah Raul).”

Raul : “Namaku Raul, ya aku tahu sedikit mengenai karate.”

Bu Johnson : “Ok, Raul ayo ke sini.”

Raul : “Baiklah akan ku kalahkan brengsek itu. Ayo Durrell.”

Durrel : “Ayolah Teman.”

(Raul dan Durrel memperagakan karate serta peserta didik yang lain bersorak untuk Raul dan Durrel saling mengalahkan)

(Melihat gerakan Raul dan Durrel kurang tepat bu Johnson maju dan langsung memperagakan dengan peserta didik lain)

(Kemudian bu Johnson memperagakan sedikit gerakan karate dan peserta didik terkejut)

Pada potongan dialog di atas dapat menunjukkan respon peserta didik terhadap karate yang dibicarakan oleh bu Johnson. Dari dialog “Baiklah akan ku kalahkan brengsek itu, Ayo Durrel” menunjukkan bahwa mereka merespon dengan antusias untuk memperagakan karate walaupun gerakan Raul dan Durrel kurang tepat untuk disebut sebagai gerakan karate. Selain itu, respon peserta didik yang lain untuk mendukung Raul dan Durrel untuk memperagakan karate membuat kelas menjadi hidup dan tidak membosankan yang awalnya hanya memaki bu Johnson untuk menyuruhnya keluar dari kelas. Peserta didik terkejut dengan gerakan

yang dilakukan bu Johnson dalam memperagakan suatu gerakan karate karena hal tersebut pearta didik mulai memperhatikan bu Jonhson ketika di depan kelas.

2. *Scene* pada menit ke 00:16:26 respon terhadap bu Johnson yang memberikan nilai A kepada semua peserta didik.



Gambar 3.9

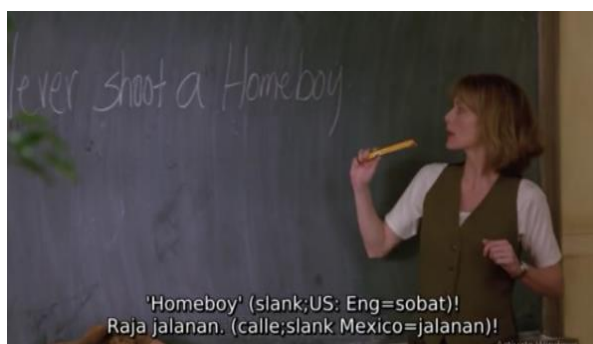
*Scene* pada menit ke 00:16:26 di atas menunjukkan bahwa bu Johnson memberanikan diri untuk memberikan nilai A kepada semua peserta didiknya dengan tujuan agar mereka memiliki semangat belajar dan mempertahankan nilai yang diberikan. Hal tersebut dapat dilihat dari dialog yang sebagai berikut.

- Bu Johnson : “Sebenarnya mulai saat ini kalian semua semacam sedang dilantik. Jadi, jika ingin lulus kalian harus berusaha karena kali ini semua akan mendapat nilai A.”
- Kareem : “Apa? Apa dia serius?”
- Bu Johnson : “Tapi tergantung kalian bisa mempertahankannya atau tidak.”
- Kareem : “Omong kosong, kenapa diam saja kau? (Menatap Durel)”
- Durrel : “Bagaimana jika ini bukan omong kosong? Bukankah kita tidak pernah mendapat A sebelumnya?”

Potongan dialog di atas menunjukkan adegan bu Johnson yang memberikan *stimulus* berupa pemberian nilai A kepada semua peserta didik tanpa terkecuali. Hal tersebut dilakukan oleh bu Johnson agar peserta didik mempunyai semangat belajar dan tanggung jawab untuk mempertahankan nilai A tersebut sampai mereka lulus. Namun, peserta didik

merespon dengan ketidakpercayaan terhadap apa yang diucapkan oleh bu Johnson pada dialog “Apa dia serius?” dan “Omong kosong, bukankah kita tiak pernah mendapat A sebelumnya?”.

3. *Scene* pada menit ke 00:26:25 respon terhadap *reward* berupa permen yang diberikan kepada peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.



Gambar 3.10

*Scene* pada menit ke 00:26:25 di atas menunjukkan adegan bu Johnson menjelaskan materi mengenai *verb*, *adverb*, *noun*, dan *pronoun*. Bagi peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh bu Johnson akan diberikan masing-masing satu buah permen. Pemberian *reward* tersebut dimaksudkan untuk menghargai usaha peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog berikut.

- Bu Johnson : “*Never* termasuk ke dalam *verb* atau *adverb*?”
- Siswa : “(beberapa peserta didik menjawab secara bersama-sama) *Adverb*.”
- Bu Johnson : “Kalian cerdas (melempar coklat ke beberapa peserta didik yang menjawab dengan benar). Selanjutnya *homeboy* termasuk apa?”
- Kareem : “Suhu karate yang terhormat jelas sekali bahwa *homeboy* termasuk ke dalam kata benda.”
- Bu Johnson : “Benar sekali.”
- Kareem : “Mana berikan permenku!”
- Bu Johnson : “(sambil tersenyum dengan melempar permen ke arah Kareem)”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan bahwa pemberian permen yang dilakukan oleh bu Johnson mendapat respon yang baik dari peserta didik. Peserta didik semangat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dan juga antusias untuk mendapatkan permen sebagai *reward* atas usaha mereka menjawab. Respon yang antusias dapat dilihat dari dialog yang berbunyi “Suhu karate yang terhormat jelas sekali bahwa *homeboy* termasuk ke dalam kata benda, mana berikan permenku!”. Dengan pemberian *reward* permen oleh bu Johnson dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar selain itu juga meningkatkan antusias peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan tanpa terkecuali.

4. *Scene* pada menit ke 00:26:54 respon terhadap ajakan ke tempat bermain apabila dapat belajar puisi dengan baik.



Gambar 3.11

*Scene* pada menit ke 00:26:54 di atas menunjukkan adegan bu Johnson meminta peserta didik untuk belajar mengenai puisi-puisi yang telah di pilihkan. Peserta didik pun bertanya-tanya mengapa bu Johnson selalu menyuruh mereka untuk membaca puisi dan mempelajarinya. Bu Johnson pun menjawab bahwa jika peserta didik dapat membaca puisi maka peserta didik akan dapat membaca yang lainnya. Untuk membangkitkan semangat peserta didik lagi bu Johnson menawarkan untuk mengajak mereka pergi ke tempat bermain yang terdapat *roller coaster* tinggi dan hal-hal yang menyenangkan.

Bu Johnson : “Anak-anak puisi akan menjadi menu selanjutnya.”

Durrel : “Kenapa anda selalu mengatakan puisi dan puisi, apa gunanya puisi-puisi itu untuk kami?”

- Bu Johnson : “Puisi? Karena jika kalian mampu baca puisi kalian akan mampu membaca yang lainnya. Selain itu, jika kamu bisa baca puisi kamu siap untuk jadi beruang.”
- PJ : “Aku siap jadi beruang.”
- Bu Johnson : “Baiklah ini dia.”
- Raul : “Apa itu?”
- Bu Johnson : “Saya baru mengkopi sebuah puisi, ok kita buat kesepakatan dulu sebelum mempelajarinya.”
- PJ : “Dia bercanda dengan semua ini.”
- Bu Johnson : “Setelah menyelesaikan tugas ini, saya akan membawa kalian semua ke suatu tempat yang tinggi sekali. Di sana ada roller koster yang besar dan nyaman untuk dinaiki, hotdog yang lezat dan permainan yang keras serta hal-hal yang mahal.”
- Emilio : “Omong kosong siapa yang akan membiayainya?”
- Bu Johnson : “Lembaga pendidikan.”
- Emilio : “Apa anda bercanda? Lembaga pendidikan tidak akan mau membiayai sepeserpun untuk pergi ke tempat seperti itu.”
- Bu Johnson : “Baiklah kita lihat saja nanti (sambil tersenyum kepada Emilio dan peserta didik yang lain)”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan adegan bu Johnson menjelaskan kesepakatan sebelum dilanjutkannya pembahasan mengenai puisi. Namun, bu Johnson mendapat respon yang tidak baik dari peserta didik terutama Emilio yang tidak percaya dengan ajakan ke tempat bermain. Emilio bertanya siapa yang akan membiayai mereka untuk pergi ke tempat bermain dan bu Johnson pun menjawab bahwa yang akan membiayai lembaga pendidikan. Para peserta didik semakin tidak percaya karena lembaga pendidikan tidak akan pernah mengeluarkan uang untuk pergi ke tempat bermain dalam rangka menyenangkan peserta didik. Bu Johnson



menyuruh peserta didik untuk melihat saja nanti pasti mereka akan pergi ke tempat bermain karena sesungguhnya yang membiayai mereka ke tempat bermain adalah bu Johnson sendiri.

5. *Scene* pada menit ke 00:54:03 respon terhadap kontes Dylan dengan pemenang akan diajak makan di restoran.



Gambar 3.12

*Scene* pada menit ke 00:54:03 di atas menunjukkan potongan adegan bu Johnson menjelaskan mengenai kontes Dylan yang diadakan olehnya. Selain itu, bu Johnson akan mengajak pemenang kontes Dylan untuk makan di restoran terbaik di kota tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog berikut.

Bu Johnson :“Angela, coba kamu baca baris pertama!”

Angela :“Makanan pembuka udang segar dipanggang dengan sempurna. Bukankah ini fotokopi sebuah menu makanan?”

Bu Johnson :“Benar. Itu dari the Flowering Peach restoran terbaik di kota ini, pernah dengar?”

Durel : “Ya, kami pernah dengar semacam restoran spesial.”

Bu Johnson :“Ya, apa terdengar menarik? Karena siapa yang menang Dylan kontes akan makan malam di sana bersama saya (sambil tersenyum menatap para peserta didik)”

Siswa :(Nampak bingung di wajah mereka mengenai Dylan kontes) “Hei apa itu Dylan-Dylan kontes?”

Bu Johnson :“Ya, Bob Dylan yang puisi-puisiny kit abaca selama ini lalu ada pula Dylan Thomas yang juga menulis puisi. Jika kalian bisa menemukan sebuah puisi karya Dylan Thomas yang serupa dengan puisi Bob Dylan berarti kalian memenangkan Dylan-Dylan kontes.”

Siswa :“(Merasa senang dan antusias untuk memenangkan Dylan Kontes)”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan bahwa para peserta didik merespon dengan sangat bahagia dengan hadiah yang diberikan oleh bu Johnson terhadap kontes Dylan yang diadakan. Bahkan peserta didik sangat antusias mengikuti kontes tersebut dan berbondong-bondong untuk pergi ke perpustakaan untuk mencari puisi Dylan Thomas yang sesuai dengan puisi karya Bob Dylan. Hal tersebut membuat penjaga perpustakaan terheran-heran melihat para peserta didik yang tidak pernah ke perpustakaan pada hari itu sibuk mencari buku dan saling mendiskusikannya dengan kelompok. Terbukti dengan pemberian hadiah disetiap tugas yang diberikan mendapatkan respon yang positif dari peserta didik untuk menjalankan tugas dengan semangat dan antusias selain itu juga membuat kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

6. *Scene* pada menit ke 00:57:48 respon terhadap pemberian hadiah bagi peserta didik yang tidak memenangkan kontes Dylan.



Gambar 3.13

*Scene* pada menit ke 00:57:48 di atas menunjukkan adegan bu Johnson memberikan hadiah kepada peserta didik yang belum memenangkan kontes tersebut. Namun, mendapat

tanggapan yang sedikit kurang baik dari Durrel dengan alasan yang memenangkan kontes Dylan hanya Raul, Kelli dan Durrel mengapa temanya yang lain mendapatkan hadiah juga. Bu Johnson menjelaskan bahwa kemenangan diawali dari banyak melakukan sebuah kesalahan untuk menjadi benar. Untuk itu, perlu adanya apresiasi terhadap usaha yang telah dilakukan untuk mencapai suatu kemenangan walaupun mereka belum meraih kemenangan tersebut. Hal tersebut dapat di lihat dari dialog tersebut.

- Bu Johnson :“Hei selamat (mengucapkan selamat sambil memeluk Raul, Durrel dan Kelli)”
- Kelli : “Terimakasih.”
- Bu Johnson : “Tapi tidak ada yang kalah di kelas ini, kalian semua telah berusaha dengan baik. Kalian semua ambilah hadiah di kotak ini!”
- Durrel : “Bagaimana mereka bisa mendapat hadiah padahal jawaban mereka salah?”
- Bu Johnson :“Ya, karena terkadang butuh banyak jawaban salah untuk bisa mendapat jawaban yang benar.”
- Raul :“Hei kalian bisa saja benar kecuali kami (sambil berpelukan dengan Durrel karena bangganya memenangkan kontes Dylan)”
- Bu Johnson : “Ayo ambilah!”
- Siswa :“(Maju ke depan mengambil hadiah yang disediakan oleh bu Johnson)”

Pada dialog di atas dapat menunjukkan bahwa bu Johnson sangat menghargai usaha para peserta didiknya dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Bu Johnson juga memberikan hadiah kepada peserta didik yang belum memenangkan kontes Dylan. Namun, mendapat respon dari Durrel yang berkata “Bagaimana mereka bisa mendapat hadiah padahal jawaban mereka salah?” dalam dialog tersebut Durrel kurang setuju dengan bu Johnson karena memberikan hadiah kepada peserta didik yang menjawab dengan salah.

7. *Scene* pada menit ke 01:01:36 respon Raul pilihan yang diberikan kepadanya untuk dapat lulus sekolah.



Gambar 3.14

*Scene* pada menit ke 01:01:36 di atas menunjukkan adegan bu Johnson sedang makan malam bersama dengan Raul sebagai pemenang Dylan kontes. Dalam acara makan malam tersebut ternyata Raul menggunakan jaket yang dibeli dari seseorang dan belum dibayar oleh Raul. Sehingga Raul meminta izin kepada bu Johnson untuk tidak masuk sekolah selama tiga hari dan tidak akan mengatakan hal tersebut kepada orang tua Raul. Mendengar hal tersebut bu Johnson tidak mengizinkan Raul untuk bolos sekolah dan memberinya pinjaman uang untuk membayar jaket tersebut dengan syarat yang berat yaitu Raul harus membayar ketika kelulusannya nanti. Hal tersebut dapat dilihat dari dialog tersebut.

- Bu Johnson : “Baik saya akan pinjami kamu uang.”
- Raul : “Aku tidak bisa menerimanya.”
- Bu Johnson : “Ya, kamu tidak punya pilihan? Jika kamu tidak membayarnya dia akan membunuhmu, jika kamu bolos saya akan bilang ayahmu dia akan membunuhmu juga. Jadi hanya saya jalan keluarmu tapi saya punya satu syarat berat.”
- Raul : “Apa anda menginginkan bunga?”
- Bu Johnson : “Lebih berat dari itu.”
- Raul : “Ya Tuhan apa itu?”
- Pelayan : “Anda mau pencuci mulut?”

Raul : “Tidak.”

Pelayan : “Mau tambah anggurnya?”

Bu Johnson : “Oh tidak cukup terimakasih.”

Pelayan : “Kopi mungkin?”

Raul : “Hei kami sedang berbicara (dengan nada kesal dan sedikit mengusir pelayan)”

Pelayan : “(Meninggalkan Raul dan Bu Johnson)”

Raul : “Jadi apa syaratnya?”

Bu Johnson : “Kamu harus membayar saya di hari kelulusanmu.”

Raul : “Tapi bagaimana jika aku tidak lulus?”

Bu Johnson : “Yah berarti kamu tidak akan pernah membayar utangmu. Tapi saya tahu jika kamu bilang bahwa kamu sanggup kamu akan berusaha mati-matian untuk menepati janjimu.”

(Bu Johnson dan Raul selesai makan dan bergegas pulang naik mobil)

Bu Johnson : “Ada yang ingin kamu katakan?”

Raul : “Aku masih tidak bisa mengerti kenapa anda begitu peduli dengan kelulusanku?”

Bu Johnson : “(Hanya tersenyum melihat Raul) Aneh kan?”

Raul : “Baik aku akan kembalikan uangmu dan anda bisa pegang janjiku.”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan bahwa bu Johnson berusaha membujuk Raul agar tidak bolos sekolah hanya untuk bekerja membayar jaket yang dipakai. Bu Johnson memberi tawaran kepada Raul untuk meminjam Raul uang agar dapat membayar jaket tersebut dan bisa tetap masuk ke sekolah dengan syarat harus mengembalikan uang tersebut dengan kelulusan Raul nanti. Raul merespon dengan menjawab “Baik aku akan kembalikan uangmu dan anda bisa pegang janjiku.” Hal tersebut membuat Raul menjadi yakin bahwa akan lulus dan

semangat dalam belajar agar dapat lulus serta membayar hutangnya karena keyakikan yang diberikan oleh bu Johnson.

Melalui penelaahan yang telah dilakukan oleh peneliti pada film *Dangerous Mind* ranah *stimulus respon learning* dapat disimpulkan bahwa film ini dapat dijadikan sebagai referensi mengajar oleh guru selain mengembangkan kognitif juga dapat mengembangka aspek sensorik dan motorik peserta didik seperti pemberian pembelajaran *taekwondo* kepada peserta didik untuk membekali keahlian bela diri sekaligus sebagai materi olahraga. Selain itu, pemberian pembelajaran *taekwondo* dimaksudkan sebagai ekstrakurikuler dalam kegiatan di sekolah agar peserta didik tidak merasa bosan karena mempelajari materi setiap harinya. *Taekwondo* juga bisa dijadikan sebagai sebuah nilai plus dalam sebuah sekolah karena selain memberikan ilmu pengetahuan juga memberikan keterampilan motorik kepada peserta didik.



## BAB IV

### PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA RANAH *CONCEPT LEARNING* PADA FILM *DANGEROUS MIND*

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap film *Dangerous Mind* dari segi audio maupun visual, penulis akan mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *concept learning* pada film *Dangerous Mind* tersebut. *Concept learning* berasal dari dua kata yaitu konsep sendiri diartikan sebagai ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan sekumpulan objek.<sup>64</sup> Sedangkan belajar adalah sebuah perubahan yang relatif menetap pada tingkah laku seseorang yang terjadi sebagai sebuah hasil dari latihan maupun pengalaman belajar yang telah dilakukan.<sup>65</sup>

Menurut Nakhleh apabila terjadi kesulitan-kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar, maka akan dapat menghambat peserta didik untuk mengaitkan konsep dasar dengan konsep lain yang saling berhubungan. Kondisi ini, dapat memungkinkan timbulnya pemahaman yang keliru terhadap sebuah konsep dan apabila terjadi secara terus menerus akan membuat kesalahan konsep oleh peserta didik.

Pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *concept learning* pada film *Dangerous Mind* meliputi pemahaman terjemah, pemahaman penafsiran dan pemahaman ekstrapolasi. Berikut ini adalah pemaparan hasil penelitian terkait *concept learning* pada film *Dangerous Mind*.

#### A. Pemahaman Terjemah

Pada bagian ini peneliti tidak menemukan *scene* yang memuat pemahaman terjemah di dalam film *Dangerous Mind*.

---

<sup>64</sup> Kesumawati Nila, "Pemahaman Konsep Matematik Dalam Pembelajaran Matematika," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, 2008, 229–35.

<sup>65</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011).

## B. Pemahaman Penafsiran

Pada bagian ini peneliti menemukan beberapa *scene* yang memuat pemahaman penafsiran di dalam film *Dangerous Mind* diantaranya sebagai berikut.

1. *Scene* pada menit ke 00:19:26 Bu Johnson memahamkan materi mengenai *verb*



Gambar 4.1

*Scene* pada menit 00:19:26 di atas menunjukkan adegan bu Johnson sedang menjelaskan materi mengenai *verb*. Bu Johnson mengajak para peserta didiknya untuk menghubungkan *verb* dengan kalimat yang telah dipilihkan olehnya. Hal tersebut dapat dilihat pada potongan dialog tersebut.

Bu Johnson : “Ok, hari ini kita akan menghubungkan *verb* dalam kalimat.”

Gusmaro : “Apa? Hey bagaimana dengan karatenya?”

Bu Johnson : “Saya tidak bisa hanya mengajarkan karate saja, saya akan tunjukkan lagi beberapa gerakan di minggu depan.”

Josy : “Kami makan kacang hijau untuk makan malam (membaca kalimat yang di tulis di papan tulis)”

Bu Johnson : “Ok.”

Siswa : “(menjawab dengan nada tinggi), Hei itu sama sekali tidak pentingkan?”

Bu Johnson : “(mengganti kalimat yang di tulis di papan), Kami ingin mati. Benarkah, bahwa kami ingin mati?”

Angela : “Tidak! Kami ingin kamu mati.”



- Bu Johnson :“Kami memilih mati benarkah? Jika itu menyangkut kau dan kami maka lakukanlah sendiri.”
- Raul :“Apa itu bunuh diri? Kenapa kita bicara tentang mati? Kamu ingin kami mati?”
- Bu Johnson :“Tidak. Saya ingin kalian mempertahankan nilai A, sehingga saya akan memepemudah dan kalian cukup menyebutkan *verb* yang dapat membuat kalimat ini menjadi benar. Contoh lain kami pilih berlatih karate, kami akan mati, atau kami harus mati. Dalam kalimat kami harus mati apakah harus sebuah *verb*? Tidak, harus bukan sebuah verb. Apakah kalian bisa mengharuskan sesuatu?”
- Durrell :“Ya, saya harus kencing sekarang (menjawab pertanyaan bu Johnson dengan gurauan).”
- Bu Johnson : “Ok, *verb* apa yang paling kuat diantara yang kita bahas hari ini? (dengan menghiraukan jawaban Durrell).”
- Kelli : “Memilih/*choose*.”
- Bu Johnson : “Siapa namamu?”
- Kelli : “Kelli.”
- Bu Johnson :“Kenapa memilih adalah *verb*?”
- Kelli :“Karena itulah yang dapat membedakan antara memiliki hidup dan menjadi takut. Perkataan saya memilih dengan segala hal yang akan terjadi.”
- Raul : “Maksudmu seperti ketika ada orang yang menodongkan senjata ke kepalamu lalu dia menarik pelatuknya dan kau berkata saya memilih untuk mati.”

Kelli : “Bukan begitu, bukan masalah mati atau tidak tapi paling tidak kau bisa memilih untuk mati tanpa menjerit kan? Maksudku dalam keadaan seperti apapun kau selalu punya pilihan.”

Raul : “Itu tidak berlaku di tempat dimana aku hidup.”

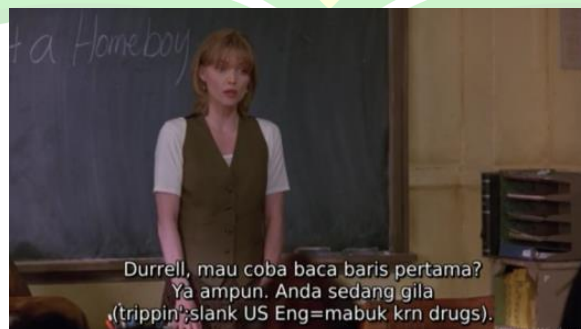
Bu Johnson : “Apa kamu mendapatkan itu di kelasmu? (bertanya kepada Kelli)”

Kelli : “Tidak, di kelas ini kami membaca buku My Darling, My Hamburger.”

Bu Johnson : “(Berjalan menuju Kelli mengambil buku yang dibawa dan terheran-heran).”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan pemahaman konsep mengenai verb yang menggunakan kata kami memilih mati. Pemilihan kalimat tersebut bertujuan agar peserta didik tertarik dalam pembahasan *verb* yang akan dilakukan. Karena diketahui dari kalimat yang pertama diberikan oleh bu Johnson peserta didik kurang tertarik, sehingga membuatnya mengganti kalimatnya dengan kami memilih mati mereka tertarik untuk membahasnya.

2. *Scene* pada menit ke 00:26:59 Melanjutkan memahami makna puisi yang disajikan oleh bu Johnson.



Gambar 4.2

*Scene* pada menit ke 00:26:59 di atas menunjukkan adegan bu Johnson menunjuk Durel untuk membaca baris puisi selanjutnya namun, Durel menolak. Bu Johnson tidak berkecil hati dan menunjuk peserta didik lain yang mau membaca puisi yang diberikan olehnya. Hal tersebut dapat dilihat pada potongan dialog berikut.

Bu Johnson : “Durrel coba baca baris pertama!”

- Durre : “Aku tak mau membaca, anda sedang mengacau.”
- Bu Johnson : “Ok bagaimana dengan Raul, kamu harus membacanya. Bagaimana dengan baris pertama?”
- Raul : “Hei Mr. Tamborin man mainkan sebuah lagu untukku, aku tak mengantuk tapi ku tak tahu harus kemana.”
- Bu Johnson : “Terimakasih, selanjutnya Taiwana baca tiga baris selanjutnya!”
- Taiwana : “Hei tuan tamborin, mainkan sebuah lagu untukku, seiring dengan irama pagi aku akan mengikutimu.”
- Bu Johnson : “Bagus, apa maksud puisi itu menurutmu? Apakah seseorang mempunyai tamborin? Dan ada seorang yang lain ingin ia memainkannya karena ia tidak tidur?”
- Durel : ”Ya, tapi kenapa ia ingin mendengarkan tamborin? Apa dia tidak punya radio/semacamnya? (dengan nada yang sedikit mengejek)”
- Bu Johnson : “Ya, boleh juga, tetapi maksud saya itu jawaban yang agak janggal. Bagaimana jika kata tuan tamborin adalah sebuah symbol kiasan?”
- Siswa : “Simbol untuk apa?”
- Bu Johnson : “Seorang pengedar obat bius? (Kembali bertanya kepada peserta didik). Yah banyak orang mengartikannya begitu, kalian tahu lagu ini berasal dari tahun 60-an. Waku itu, dilarang menyampaikan lagu tentang obat bius jadi, mereka harus menggunakan simbol.”
- Angela : “Lalu apa artinya hei tuan tamborin mainkan sebuah lagu untukku?”
- Bu Johnson : “Mainkan sebuah lagu untukku artinya adalah sebuah barang.”
- Durel : “Ya sama juga artinya seorang negro kelayapan, minum semalaman dan menghisap ganja dan semua orang menjauhinya, kalian tahu maksudku?”

Kelli : “Ya, dan kesadaran naik turun seperti tarian yang berirama jingle-jangle.”

Raul : “Ya, dia butuh sesuatu obat kokain atau semacamnya.”

Pada potongan dialog di atas menunjukkan adegan bu Johnson memahamkan makna puisi yang lain kepada peserta didik. Bu Johnson yang menunjuk Durel untuk membaca puisi baris ketiga namun ditolak oleh Durel. Seiring berjalannya diskusi mengenai makna puisi Durel pun mulai mengeluarkan pendapatnya mengenai makna puisi. Diskusi berjalan dengan lancar dimana Raul, Kelli dan Durel mengeluarkan pendapat mereka mengenai makna “tuan tamborin mainkan sebuah lagu untukku”. Makna tersebut merujuk kepada obat bius yang dapat membuat seseorang yang tidak mengantuk menjadi tidur bahkan bisa menjadi penenang bagi orang yang gelisah. Sebutan tamborin digunakan untuk menyamakan kata obat bius karena pada waktu itu terdapat larangan menyebut kata obat bius sehingga penciptanya menyamakannya dengan simbol lain. Dengan arahan dan penjelasan dari bu Johnson peserta didik mulai memahami makna dalam puisi tersebut dan melakukan diskusi dengan kondusif.

3. *Scene* pada menit ke 00:49:37 Pemahaman materi mengenai makna kata dalam puisi



Gambar 4.3

*Scene* pada menit ke 00:49:37 di atas menunjukkan adegan Kelli menjawab pertanyaan yang diberikan oleh bu Johnson mengenai makna dari kalimat dalam puisi yang berbunyi “kematian sedang mengincarku”. Hal tersebut dapat dilihat pada potongan dialog berikut.

Bu Johnson : "Tak kan ku tenggelamkan diriku ke tanah karena ada yang memberitahuku bahwa kematian sedang mengincarku. Apa itu menunjukkan pada arti sebenarnya?"

Emilio : "Tidak itu kiasan, karena kamu tak akan pergi ke bawah tanah jika ada yang mengatakan maut sedang mengincarmu. Tetapi aku akan tetap pergi ke sana jika kau memang orang yang telah mati."

Bu Johnson : "Apa yang lain setuju?"

Kelli : "Saya setuju, tetapi menurut saya akan lebih tepat lagi jika diartikan dia tidak akan mempercepat kematiannya. Dia tidak hanya berbaring sambil menunggu kematian merenggutnyanya. Menurutku dia akan memilih atau membuat pilihan untuk melawan kematian itu."

Siswa : "Ya saya setuju, pikiran saya kurang lebih begitu."

Bu Johnson : "Bagaimana dengan kelanjutannya? Ketika aku akan menuju kuburku kepalaku tetap menengadiah. Apa artinya?"

Durrel : "Kau akan mati dengan bangga."

Bu Johnson : "Betul sekali Durrel."

Ucapan Emilio, Kelly dan Durrel pada potongan dialog di atas menunjukkan adanya pemahaman konsep mengenai makna dari kalimat puisi yang dibacakan oleh bu Johnson. Puisi yang diberikan mengenai kematian yang mana peserta didik sangat antusias dengan pembahasan yang menyangkut kematian bahkan hal-hal yang menarik. Dari jawaban yang dilontarkan oleh Emilio dan mendapat tambahan dari Kelli membuat suasana kelas menjadi hidup dengan adanya pendapat yang diberikan oleh keduanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mulai memahami materi yang diberikan pada saat kegiatan belajar mengajar.

### C. Pemahaman Ekstrapolasi

Pada bagian ini peneliti menemukan beberapa *scene* yang memuat pemahaman ekstrapolasi pada film *Dangerous Mind* diantaranya sebagai berikut.

1. *Scene* pada menit ke 00:47:55 bu Johnson menyimpulkan mengenai pilihan



Gambar 4.4

*Scene* pada menit ke 00:47:55 bu Johnson menyimpulkan mengenai pilihan peserta didik untuk tidak mengikuti kelasnya dan meninggalkan ruangan. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog adegan berikut.

Bu Johnson : “Baik, jika perasaan kalian begitu kuat akan semua ini, tinggalkan ruangan ini!”

Siswa : “Apa? Hei dengar!”

Bu Johnson : “Tak ada seorang pun yang memaksa kalian tinggal di sini, kalian punya pilihan mau tetap di sini atau pergi.”

Siswa : “Nyonya, kenapa kau lakukan ini semua? kami tak punya pilihan.”

Bu Johnson : “Kalian tidak punya pilihan? Kalian tidak punya pilihan mau tinggal di sini atau tidak?”

Siswa : “Tidak, jika kami pergi kami tidak akan lulus, jika tetap tinggal kami akan bosan di sini bersamamu.”

Bu Johnson : “Bukankah itu pilihan? Kalian bisa memilih antara tidak lulus atau terpaksa di sini bersama saya. Mungkin itu menyenangkan, namun itu adalah pilihan.”

(Seorang siswi menyeletup dan menyangkutkan pilihan tersebut dengan keseharian mereka pergi ke sekolah dengan terpaksa karena di jemput bus sekolah)

Siswi :“Anda tidak akan mengerti apa-apa karena anda tidak berasal dari tempat dimana kami tinggal, anda tidak diangkut dengan bus ke sini.”

Bu Johnson :“Apakah kalian punya pilihan untuk tidak ikut bus sekolah?”

Siswi :“Coba anda tinggal selama seminggu di lingkungan kami, lalu katakana apakah anda punya pilihan.”

Bu Johnson : “Banyak orang yang hidup di lingkungan kalian yang memilih untuk tidak ikut bus ke sekolah, apa yang mereka pilih? Mereka memilih keluar dan menjual obat bus, mereka memilih hal lain yang dilakukan. Yang jelas mereka tidak memilih untuk ikut bus, orang-orang yang memilih untuk ikut bus yaitu kalian, adalah orang-orang yang berkata aku tak akan membawa diriku menuju kematian, ketika tubuhku tenggelam ke kuburku kepalaku akan tetap menengadah. Itulah yang kalian pilih, dan tidak ada korban di kelas ini! (Dengan nada tinggi)”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan adegan bu Johnson menyimpulkan bahwa peserta didiknya memilih untuk tetap di kelas bersamanya walaupun mereka terpaksa diantara banyak peserta didik yang lain memilih untuk bolos sekolah, menjual obat bus dan lain sebagainya. Peserta didik yang tidak sekolah digambarkan seperti kalimat dalam puisi yang berbunyi “Aku tak akan membawa diriku menuju kematian ketika tubuhku tenggelam ke kuburku, kepalaku akan tetap menengadah”. Diantara banyaknya pilihan yang bisa mereka lakukan peserta didik kelas bu Johnson tetap memilih ikut bus sekolah untuk menuju sekolah dari pada tidak ikut bus sekolah untuk berada di jalanan menjual obat bus dan melakukan hal

lain. Pilihan yang diambil tersebut akan mengantarkan mereka pada masa depan yang baik karena mereka memilih belajar daripada berada di jalanan.

2. *Scene* pada menit ke 01:06:51 Menyimpulkan bahwa belajar merupakan hadiah.



Gambar 4.5

*Scene* pada menit ke 01:06:51 di atas menunjukkan adegan salah satu peserta didik bertanya mengenai hadiah yang akan mereka dapatkan dengan mempelajari puisi. Bu Johnson pun menjawab pertanyaan tersebut bahwa belajar sudah termasuk hadiah, dapat membaca dan mengetahui maksud dari bacaan tersebut juga termasuk hadiah. Dapat berpikir kritis itupun termasuk hadiah yang didapatkan oleh peserta didik selama mereka belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog sebagai berikut.

Big G :“Hadiah apa yang akan kami dapat dengan belajar puisi ini?”

Bu Johnson :“Belajar itulah hadiahnya, yah mengetahui cara membaca, mengerti maksudnya itulah hadiah serta tahu bagaimana cara berpikir itulah hadiahnya.”

Big G :“Aku tahu cara berpikir sekarang.”

Bu Johnson : “Ya, kalian tahu juga bagaimana cara berlari tapi kalian belum tahu secepat apa larimu jika kalian mau berlatih. Kalian tahu pikiran tidak beda dengan sebuah otot dan jika kalian ingin pikiranmu menjadi kuat kalian harus berlatih. Setiap kalian mengetahui suatu hal baru itu akan memberimu satu pilihan baru, setiap ide yang muncul di pikiran kalian



akan membentuk satu otot baru. Otot-otot itulah yang akan membuat kalian menjadi kuat, otot-otot itulah senjata kalian dan di dunia yang penuh resiko ini saya ingin mempersenjataimu.”

Siswa : “Apa puisi-puisi ini bisa membuat kami seperti itu?”

Bu Johnson : “Ya, ayo cobalah! Kalian sudah duduk di sini sekarang, dengar jika di akhir semester ini kalian tidak menjadi lebih cepat, kuat, dan cerdas kalian tak akan kehilangan apapun. Tapi jika kalian benar-benar menjadi lebih tangguh dari sekarang kalian siap mengalahkan apapun.”

Raul : “Jadi artinya mempekerjakan orang-orang bodoh untuk mengecat di bawah cahaya yang dingin dan keteduhan yang hangat?”

Bu Johnson : “Itu sebuah sindiran Raul.”

Raul : “Maksudku cahaya seharusnya hangatkan? Dan keteduhan seharusnya dingin,

Kelli : “Benar jika kamu menyuruh orang-orang bodoh melakukan suatu pekerjaan kamu akan mendapatkan hasil yang sebaliknya.”

Dari potongan dialog di atas dapat menunjukkan adegan pemahaman ekstrapolasi karena bu Johnson menjelaskan kepada para peserta didiknya bahwa belajar sudah termasuk hadiah bagi mereka, orang yang telah belajar akan mengalami perubahan diantaranya ia akan menjadi lebih cepat, kuat dan cerdas yang hasilnya akan terlihat di semester akhir nanti. Karena dengan belajar peserta didik akan berpikir dan dari berpikir tersebut akan membentuk otot-otot baru yang akan membuat mereka menjadi kuat menghadapi dunia yang penuh dengan resiko. Kemudian salah satu peserta didiknya menggambarkan perkataan bu Johnson dengan kalimat “Jadi, artinya mempekerjakan orang-orang bodoh untuk mengecat di bawah cahaya yang dingin dan keteduhan yang hangat”. Kalimat tersebut memiliki arti bahwa jika kita mempekerjakan orang yang bodoh kita akan mendapatkan hasil yang kurang maksimal.

Melalui penelaahan yang telah dilakukan oleh peneliti pada film *Dangerous Mind* ranah *concept learning* dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus dapat menarik perhatian peserta didik agar antusias memperhatikan guru yang menjelaskan di depan kelas. Selain itu, memilih kata yang membuat peserta didik tertarik untuk mendengarkan materi yang akan disampaikan merupakan salah satu cara dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Dan kemudian guru harus menyimpulkan materi yang telah dipelajari agar pembelajaran yang telah dilakukan dapat tertanam dalam benak peserta didik.



## BAB V

### PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA RANAH *PROBLEM SOLVING* PADA FILM *DANGEROUS MIND*

Karakteristik pembelajaran *problem solving* memberikan permasalahan-permasalahan yang sudah dikenal, dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat memecahkan dan mengembangkan cara penyelesaian masalah karena dengan kehidupan yang mereka alami. Pemecahan masalah yang dilakukan tidak hanya dengan menghafal, namun juga dengan keterampilan memecahkan masalah melalui keterampilan berpikir kritis.<sup>66</sup>

*Problem solving* merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh masing-masing peserta didik dalam mencari solusi permasalahan yang diberikan. Menurut Killen penggunaan masalah dalam pembelajaran dibedakan menjadi tiga yaitu pembelajaran untuk pemecahan masalah, pembelajaran mengenai pemecahan masalah, dan pembelajaran melalui pemecahan masalah.<sup>67</sup> Dengan demikian dapat diartikan bahwa *problem solving* adalah pembelajaran yang terfokus pada permasalahan akan mengkondisikan peserta didik tentang bagaimana memecahkan masalah yang diberikan dan mereka akan belajar dari masalah yang diberikan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap film *Dangerous Mind* dari segi audio maupun visual penulis akan mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *problem solving* pada film *Dangerous Mind* yang meliputi masalah yang bersifat kebahasaan (*linguistic problems*), masalah yang bukan kebahasaan (*non linguistic problems*), masalah yang dibatasi dengan baik (*well-defined problems*), masalah yang tidak dibatasi dengan baik (*ill-defined problems*) diantaranya sebagai berikut.

---

<sup>66</sup> Sri Purwanti and Sondang Manurung, "The Analyze Effects Of Learning Model Problem Solving Scientific Attitude And Learning Outcomes Of Physics," *Jurnal Pendidikan Fisika* 4, no. 1 (2015): 61.

<sup>67</sup> Ahmad Muzanni and Muhyadi Muhyadi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Solving Mata Pelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd," *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 1 (2016): 3, <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7746>.

## A. Masalah yang Bersifat Kebahasaan (*linguistic problems*)

Masalah yang Bersifat Kebahasaan (*linguistic problems*) adalah permasalahan yang terutama dinyatakan dengan kata-kata dan dipecahkan dengan bahasa tulis maupun lisan. Pada bagian ini peneliti menemukan beberapa *scene* yang memuat *linguistic problems* pada film *Dangerous Mind* diantaranya sebagai berikut.

1. *Scene* pada menit ke 00:44:01 Menjelaskan kepada orang tua Raul permasalahan yang dialami oleh anaknya



Gambar 5.1

*Scene* pada menit 00:44:01 di atas menunjukkan adegan bu Johnson mendatangi rumah salah satu peserta didiknya yang bernama Raul karena ia mendapatkan hukuman di skors selama tiga hari setelah berkelahi dengan teman sekelasnya yaitu Emilio. Bu Johnson berusaha menjelaskan permasalahan yang terjadi kepada Raul terhadap kedua orang tuanya agar ia tidak terjadi salah paham antara Raul dan orangtuanya. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog berikut.

Bu Johnson : (Duduk di kursi rumah Raul dan melihat kehangatan keluarga mereka), “Anda memiliki keluarga yang menyenangkan bu Sancho.”

Bu Sancho : “Terimakasih.”

Pak Sancho : “Kami tahu kenapa anda kemari bu Johnson. Saya sudah memperingatkan Raul untuk menghindari masalah.”

Bu Sanchhero : “Dia anak pertama keluarga kami yang akan lulus SMU. Dia akan saya hukum untuk itu.”

Pak Sanchoero : “Anda tidak perlu khawatir mengenai itu.”

Bu Johnson : “Tapi dia tidak salah.”

Pak Sanchoero : “Tapi kenapa ia di skors selama tiga hari?”

Bu Johnson : “Saya tahu bukan dia yang memulai, dia hanya membela diri dari seorang anak yang lebih besar dan dia hanya melindungi dirinya.”

Bu Sanchoero : “Kalau begitu kenapa mereka merumahkan Raul?”

Bu Johnson : “Ini hanyalah kebijakan dari pihak sekolah untuk memberi anak-anak untuk sama-sama menenangkan diri. Sebenarnya, saya kesini ingin mengatakan kepada anda secara pribadi bahwa saya senang sekali Raul belajar di kelas saya selama semester ini. Anda harus bangga dia adalah anak yang sangat cerdas, lucu dan berbicara dengan fasih, jujur dia salah satu siswa favorit saya.”

Bu dan Pak Sanchoero: “(Tersenyum bangga mendengar hal tersebut)”

Ucapan bu Johnson pada potongan dialog di atas menunjukkan adanya maksud untuk menjelaskan apa yang sedang terjadi atau yang sedang dialami oleh Raul. Raul di skors karena ia membela dirinya dihadapan Emilio yang merendahnya, karena hal tersebut Raul dan Emilio berkelahi dan akhirnya di skors. Karena perkelahian itu orang tua Raul akan menambah hukuman kepada Raul akan tetapi karena penjelasan yang diberikan oleh bu Johnson Raul tidak diberi hukuman tambahan oleh orang tuanya. Sebaliknya orang tua Raul merasa bangga karena bu Johnson mengatakan bahwa Raul adalah salah satu peserta didik favoritnya.

2. *Scene* pada menit 00:41:33 bu Johnson mendatangi Emilio atas perkelahian yang dilakukannya bersama Gusmaro dan Raul.



Gambar 5.2

Scene pada menit ke 00:42:22 menunjukkan adegan bu Johnson menghampiri Emilio yang sedang dalam hukuman karena telah berkelahi di sekolah. Bu Johnson berniat untuk mencari tahu permasalahan yang sedang di hadapi oleh Emilio dan agar tidak melakukan kesalahan yang sama dengan berkelahi bersama teman sekelasnya. Penggunaan *linguistic problems* pada adegan ini dapat dilihat dari potongan dialog berikut.

Bu Johnson : “Kacau sekali! Apa kamu keberatan mengatakan kenapa kalian berkelahi?”

Emilio : “(Wajah kesal) Ya”

Bu Johnson : “Saya benar-benar ingin tahu apa yang terjadi dan saya tak akan menyulitkanmu. Perkelahian ini apakah sebanding dengan apa yang kamu dapatkan?”

Emilio : “Ya.”

Bu Johnson : “Kenapa?”

Emilio : “Rasanya puas memukul wajahnya, saya merasa nyaman melakukannya.”

Bu Johnson : “Oh ya? Kamu suka menghajar orang?”

Emilio : “Ya, aku suka menghajar orang.”

Bu Johnson : “Kenapa? Kamu selalu marah setiap saat?”

Emilio : “Kamu mencoba menjadi psikolog? Kamu sedang mencoba meluruskanku? Baik aku akan membantumu, aku berasal dari

keluarga brokenhome, kami miskin dan aku pun menonton film seperti teman (dengan wajah mengejek)”

Bu Johnson : “Saya ingin menolongmu Emilio.”

Emilio : “Terimakasih banyak, bagaimana kamu akan melakukannya? Kamu akan menasehatiku? Kau ingin mengangkatku dari jalanan? Percuma, bagaimana mungkin kau akan menyelamatkanku dari kehidupanku, haa?”

Bu Johnson :“(hanya terdiam dan kemudian meninggalkan Emilio)”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan adegan bu Johnson berusaha menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh Emilio dengan pemahaman kebahasaan. Namun, mendapatkan respon yang tidak baik dari Emilio yang tidak merasa perlu bantuan dari siapapun. Emilio adalah seorang yang pemarah dan melampiaskan amarahnya dengan memukul seseorang sehingga ia berpikir bahwa berkelahi dapat menyelesaikan masalah. Usaha bu Johnson tidak mendapatkan hasil yang bagus untuk menasehati Emilio sehingga ia meninggalkan ruangan tersebut.

3. *Scene* pada menit ke 00:53:04 bu Johnson mendapat teguran kepala sekolah karena mengajak peserta didik ke tempat bermain.



Gambar 5.3

*Scene* pada menit ke 00:53:04 bu Johnson mendapat teguran kepala sekolah karena mengajak peserta didik ke tempat bermain. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog dalam adegan berikut.

Pak Grandey :“Bu Johnson, anda tidak memberitahu seorang pun, anda tidak membawa ijin dari sekolah.”

Bu Johnson : “Oh, waktu itu tidak ada seorang pun anak-anak tiba-tiba memutuskan untuk pergi ke taman hiburan itu dan mereka mengajak saya.”

Pak Grandey : “Mereka membayari anda?”

Bu Johnson : “Tidak saya yang membayari mereka, saya hanya merasa senang sekali ketika mereka mengajak saya.”

Pak Grandey : “Pastinya itu bukan hadiah untuk mereka karena membaca puisi kan?”

Bu Johnson : “Pak Grandey bagi peserta didik saya membawa puisi itu sendiri bagi mereka sudah sebagai hadiah.”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan adegan bahwa bu Johnson mendapat teguran dari kepala sekolah karena tidak meminta ijin kepada pihak sekolah karena telah membawa peserta didiknya ke tempat bermain. Bu Johnson pun mencari alasan agar tidak disalahkan oleh pak Grandey selaku kepala sekolah di *Parkmont*.

4. *Scene* pada menit ke 01:08:51 bu Johnson menemui bu Carla untuk membicarakan permasalahan Kelli.



Gambar 5.4

*Scene* pada menit ke 01:08:51 bu Johnson menemui bu Carla untuk membicarakan permasalahan Kelli yang ternyata hamil dan memutuskan untuk pindah ke Clearview. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog pada adegan berikut.

Bu Carla : “Jangan membesar-besarkan masalah Louanne!”



- Bu Johnson : “Anda harus menolong saya, anda tidak tahu betapa cerdasnya gadis ini.”
- Bu Carla : “Saya tahu tapi saya tak bisa lakukan apa-apa.”
- Bu Johnson : “Oh bagaimana ini? Punya hak apa orang-orang Dinas Pendidikan untuk menghakimi moralitas seorang Kelli Roberts?”
- Bu Carla : “Louanne, ada para orang tua di ruang sebelah.”
- Bu Johnson : “Dengar! Saya akan melawan kewajiban itu, saya akan menulis surat terbuka ke semua Koran berisi kritikan terhadap Dinas Pendidikan.”
- Bu Carla : “Oh kamu tak bisa lakukan itu.”
- Bu Johnson : “Kenapa tidak?”
- Bu Carla : “Karena sebenarnya bukan Dinas Pendidikan yang memutuskan hal itu, kami hanya mengarahkan gadis-gadis itu ke Clearview untuk mengikuti program ibu.”
- Bu Johnson : “Oh, sebentar, maksud anda ini bukan suatu aturan? Ini hanyalah kebijakan anda sendiri?”
- Bu Carla : “Ya, jadi Kelli Roberts sebenarnya bebas ke sekolah dimanapun termasuk di sini kecuali dia absen lebih dari 30 hari. Dan pastinya dia harus menunggu sampai bayinya lahir kan? Sebelum itu dia tidak diijinkan kembali ke sini, tapi Louanne ketika gadis-gadis ini punya bayi sedikit sekali dari mereka yang kembali ke sekolah.”
- Bu Johnson : “Saya mengerti, jika anda membuat mereka berpikir bahwa mereka harus pergi anda secara halus menyingkirkan mereka dan membuat mereka tak berharap lagi untuk kembali ke sekolah.”
- Bu Carla : “Saya hanya melakukan apa yang seharusnya karena menampung siswi yang hamil di kelas itu berbahaya. Ini bukan satu bentuk peringatan untuk mereka Louanne, tapi ini tentang menjaga citra dan nama baik. Memang

tidak semua gadis-gadis itu hamil karena kecelakaan, tapi bagaimanapun kehamilan itu seperti virus yang bisa menulari siswi-siswi yang lainnya.”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan adegan bahwa bu Johnson ingin membicarakan permasalahan Kelli dengan bu Carla. Bu Johnson berusaha untuk mencegah Kelli pindah sekolah karena termasuk seorang gadis yang cerdas. Selain itu bu Johnson ingin mencari tahu apakah ada aturan yang mengharuskan siswi yang hamil untuk pindah sekolah ke Clearview. Hal tersebut dapat dilihat dari dialog yang berbunyi “Ya, jadi Kelli Roberts sebenarnya bebas ke sekolah dimanapun termasuk di sini kecuali dia absen lebih dari 30 hari. Dan pastinya dia harus menunggu sampai bayinya lahir kan? Sebelum itu dia tidak diijinkan kembali ke sini, tapi Louanne ketika gadis-gadis ini punya bayi sedikit sekali dari mereka yang kembali ke sekolah.” Dapat disimpulkan bahwa siswi yang hamil masih boleh sekolah di Parkmont dan tidak harus pindah ke Clearview.

## **B. Masalah yang Bersifat Bukan Kebahasaan (*non linguistic problems*)**

Pada bagian ini peneliti menemukan beberapa *scene* yang memuat *non linguistic problems* pada film *Dangerous Mind* diantaranya sebagai berikut.

1. *Scene* pada menit ke 00:39:16 kelanjutan perkelahian Raul, Emilio dan Gusmaro



Gambar 5.5

*Scene* pada menit 00:39:16 di atas menunjukkan adegan perkelahian yang dilanjutkan oleh Emilio, Raul, dan Gusmaro yang sempat dilerai oleh petugas keamanan. Dan akhirnya perkelahian pun berhenti dan dipisahkan oleh petugas keamanan dan di pulangkan ke rumah masing-masing. Gusmaro dan Raul di skors selama tiga hari dan diantar pulang oleh petugas

keamana, sebelum diantarkan pulang bu Johnson meminta ijin untuk berbicara dengan Gusmaro dan Raul bertanya mengenai permasalahan yang terjadi.

Petugas Keamanan : “Hei hentikan, lepaskan! Pergi kau bedebah, mundur!”(melerai Gusmaro, Raul, dan Emilio)

Membawa Emilio ke ruang yang kosong dan membawa Raul beserta Gusmaro pulang ke rumah mereka masing-masing. Kemudian bu Johnson mengejar mereka dan meminta waktu untuk berbicara dengan Gusmaro dan Raul.

Bu Johnson : “Tunggu sebentar, beri saya waktu sebentar.”

Petugas keamanan : “Baiklah silahkan!”

Bu Johnson : “Kamu sudah berjanji.”

Raul : “Ya, tapi kami harus melakukannya atau kami tak akan bisa menegakkan kepala lagi, kami punya harga diri kamu mariner kamu mengerti sebagaimana Amerika tidak berdiri tegak semua akan menyerang. Di lingkungan kami jika kau tidak berdiri dengan gagah kau tak akan lagi bisa berada di jalanan karena semua orang akan menyerangmu, kau mengerti!”

Bu Johnson : “Oke saya mengerti dan saya memperburuknya dengan mempermalukan kau dan Gusmaro di depan banyak orang dengan mengatakan bahwa Emilio lebih kuat dari kalian”(dengan rasa bersalah)

Raul : “Ya, dan anda berpikir telah menolong kami kan?”

Petugas keamanan : “Maaf bu saya harus membawa mereka pulang.”

Dari potongan dialog di atas dapat menunjukkan adegan permasalahan bukan bahasa karena perkelahian yang terjadi antara Gusmaro, Raul, dan Emilio dipisahkan oleh petugas keamanan yang kemudian membawa Raul dan Gusmaro pulang ke rumah masing-masing untuk

di *skros* selama beberapa hari dan membawa Emilio ke sebuah ruangan untuk menenangkan diri serta merenungi kesalahannya.

2. *Scene* pada menit ke 01:14:40 Mendatangi rumah Durel dan Lionel karena tidak masuk sekolah beberapa hari



Gambar 5.6

*Scene* pada menit ke 01:14:40 di atas menunjukkan adegan bu Johnson mendatangi rumah peserta didiknya yaitu Durel dan Lionel yang beberapa hari tidak masuk sekolah. Bu Johnson merasa ada yang janggal dengan ketidakhadiran adik kakak tersebut dalam kelasnya sehingga ia harus mencari tahu dengan mendatangi rumahnya Durrel. Hal tersebut dapat dilihat pada potongan dialog berikut.

Durrel : “Hei bu Johnson (Sambil menyampiri bu Johnson di luar gerbang)”

Bu Johnson : “Hei lama tak melihat kalian, saya kira kalian lupa jalan ke sekolah saya akan menolong kalian untuk mengingatnya (Dengan nada bercanda)”

Ibu Durrel : “(Dengan nada kesal) Masuk! Bersihkan kamar kalian yang seperti kandang babi itu!”

Bu Johnson : “Hai, saya Louanne Johnson guru mereka.”

Ibu Durrel : “Saya tahu siapa kamu, kau si wanita berkulit putih yang telah merusa pikiran anak-anakku.”

Bu Johnson : “Maaf maksud anda?”

Ibu Durrel : “Anak-anakku tidak akan sekolah lagi, itu keputusanku.”

Bu Johnson :“Anda menyuruh mereka berhenti?”

Ibu Durrel :“Bagus kamu mengerti, saya melihat apa yang mereka bawa pulang puisi dan hal-hal lain yang tak berguna. Hanya membuang-buang waktu, banyak hal lain yang lebih penting buat mereka.”

Bu Johnson :“Tidakkah anda pikir lulus SMA penting untuk masa depan mereka?”

Ibu Durrel : “Itu bukan bagian dari masa depan mereka, saya tidak membesarkan dokter dan pengacara di sini banyak tagihan yang harus mereka bayar. Kenapa kamu tidak segera menyingkir dari sini, sana cari anak-anak miskin lain untuk kau selamatkan.”

Bu Johnson :“(Dengan terheran-heran mendengar penjelasan ibu Durrel dan kemudian meninggalkan rumah mereka)”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan adegan bu Johnson berusaha menyelesaikan persoalan yang dihadapi oleh Durrel dan Lionel dengan mendatangi rumah mereka. Namun, ternyata kedatangan bu Johnson mendapat tanggapan yang tidak baik dari ibu Durrel karena tidak menyukai anak-anaknya belajar puisi yang menurutnya itu hanya membuang waktu saja. Bu Johnson berusaha menjelaskan namun apalah daya ibu Durrel tetap dengan keputusannya yaitu anak-anaknya diminta untuk berhenti dari sekolah.

### C. Masalah yang Dibatasi dengan Baik (*well-defined problems*)

Pada bagian ini peneliti menemukan beberapa *scene* yang memuat *well-defined problems* pada film *Dangerous Mind* diantaranya sebagai berikut.

*Scene* pada menit ke 00:54:50 Berkelompok menyelesaikan tugas Dylan kontes



Gambar 5.7

*Scene* pada menit ke 00:54:50 di atas menunjukkan adegan para peserta didik sangat bersemangat pergi ke perpustakaan mencari puisi Dylan Thomas yang sesuai dengan puisi karya Bob Dylan. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog berikut.

(Kelompok yang berisikan Big G, Lionel dan dua temannya)

Tanyekia : “Semua puisi Dylan Thomas selalu berisi tentang kematian.”

Grip : “Lalu bagaimana kita menemukannya?”

Tanyekia : “Si penembak jitu dari tempat persembunyiannya menembak kepala orang itu.”

Big G : “Tak ada seorang pun akan menyangka hijaunya lembah ini bisa berubah menyeramkan dengan darah-darah yang berceceran.”

Tanyekia : “Sial, itu kan dialog film Rambo dan Arnold Schwarzenegger.”

Big G : “Bukankah sepantasnya menunjuk pada arti-arti semacam itu?”

Tanyekia : “Tidak! Tapi seharusnya tidak merujuk pada arti membunuh atau semacamnya.”

Lionel : “Artinya sama sekali tidak mirip dengan aku tak akan membenamkan diriku ke dalam tanah.”

Big G : “Apa sekarang kamu telah jadi kitikus puisi? Kalau begitu memang bukan yang ini, terimakasih.”

(Kelompok yang beranggotakan Durel, Raul dan Kelli)

Kelli : “Ok, dengarkan! Jangan kau pergi dengan lembut menuju malam yang indah seorang tua seharusnya membuat api lalu menari di hari-hari ajal menjelang. Berjuanglah, berjuang seiring cahaya hari yang semakin meredup.”

Raul : “Mana simbolnya? Mana symbol yang mengandung arti kematian?”

Kelli : “Malam, segala hal yang berkaitan dengan malam itulah kematian.”

Durel :“Jadi, ditunjukkan dengan kalimat jangan pergi dengan halus menuju kematian yang baik.”

Kelli :“Ya, tapi kata-kata baik menurutku semacam kiasan. Jangan pergi dengan lembut seakan-akan dia bilang jangan mati dengan mudah.”

Raul : “Jadi artinya sama dengan aku tak akan menyerah.”

Durel :“Kita baru saja memenangkan kontes ini (dengan rasa gembira)”

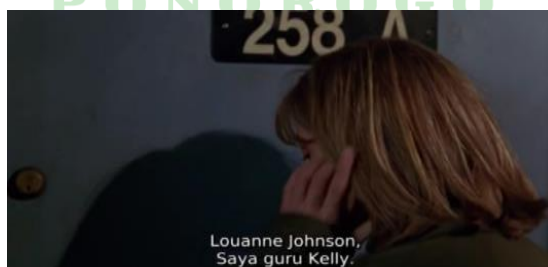
Kelli : “Sssstt (Tidak ingin teman yang lain mendengarnya)”

Potongan dialog di atas menunjukkan bahwa peserta didik yang duduk di bangku dengan berkelompok untuk memecahkan dan berusaha menemukan makna puisi dari Dylan Thomas yang sesuai dengan puisi dari Bob Dylan. Para peserta didik memaknai kata yang ada dalam puisi yang ditemukan apakah sama membahas mengenai kematian karena puisi dari Dylan Thomas berisi mengenai kematian. Kelompok yang beranggotakan Raul, Kelli dan Durel telah menemukan puisi yang berikan kematian dengan makna kiasan di dalamnya yaitu malam karena malam identic dengan kematian.

#### **D. Masalah yang Tidak Dibatasi dengan Baik (*ill-defined problems*)**

Pada bagian ini peneliti menemukan beberapa *scene* yang memuat *ill-defined problems* pada film *Dangerous Mind* diantaranya sebagai berikut.

1. *Scene* pada menit ke 01:10:49 bu Johnson mendatangi rumah Kelli untuk membujuk Kelli agar tidak pindah ke *Clearview*.



Gambar 5.8

*Scene* pada menit ke 01:10:49 bu Johnson mendatangi rumah Kelli untuk membujuk Kelli agar tidak pindah ke *Clearview*. Karena setelah bertanya kepada bu Carla tidak ada aturan yang

mengharuskan Kelli untuk pindah ke Clearview. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog pada adegan berikut.

Ibu Kelli : “Kelli sayang ada gurumu.”

Kelli : “Hai!”

Bu Johnson : “Hai, maaf datang tanpa memberitahumu, saya membawa kabar gembira untukmu dan saya ingin menyampaikan langsungpadamu. Kamu tak harus pergi ke Clearview, taka da satu aturan pun yang melarangmu tinggal di mana kamu suka.”

Ibu Kelli : “Tapi dia sudah didaftarkan ke *Clearview*.”

Bu Johnson : “Benar, tapi dia tak harus pergi ke sana.”

Kelli : “Yah, tapi Kimboley ingin aku mengikuti program itu di Clearview, anda tahu itu. Menurut kakakku aku perlu belajar hal-hal tentang perawatan bayi.”

Bu Johnson : “Saya masih belum bisa mengerti apa kamu tidak betah di Parkmont?”

Kelli : “Bukan begitu, tapi aku harus belajar bagaimana nanti mengurus diri dan bayiku. Maksudku kamu nanti harus tinggal dan mengurus segala sesuatunya sendiri.”

Bu Johnson : “Kely, jangan kau sia-siakan kesempatan untuk menjadi apa yang kau inginkan.”

Kelli : “Kimboley benar dia benar. Dia bilang mungkin anda akan membujukku untuk mengurungkan niatku, anda ingin tahu apa lagi yang ia katakana? Dia bilang mungkin anda membenci laki-laki, mungkin juga anda tidak mau menikah sehingga anda menginginkan orang lain menjadi seperti anda. Karena itu anda selalu ikut campur dengan hidup orang lain, bukan berarti aku setuju dengan pandangannya terhadap anda.”

Bu Johnson : “Kakakmu salah, saya pernah menikah dan saya pernah hamil.”



Kelli : “Apa yang terjadi?”

Bu Johnson : “Kami bercerai dan saya keguguran, dia memukuli ku. Yah, kadang kamu memulai sesuatu yang salah dan kamu terpaksa bertahan dengan semua itu.”

Dari potongan dialog di atas menunjukkan bahwa bu Johnson ingin membujuk Kelli untuk tidak pindah ke Clearview. Usaha yang dilakukan oleh bu Johnson tersebut sudah dapat diketahui oleh kaka Kelli yang dilihat dari dialog yang berbunyi “Kimboley benar dia benar. Dia bilang mungkin anda akan membujukku untuk mengurungkan niatku, anda ingin tahu apa lagi yang ia katakana? Dia bilang mungkin anda membenci laki-laki, mungkin juga anda tidak mau menikah sehingga anda menginginkan orang lain menjadi seperti anda. Karena itu anda selalu ikut campur dengan hidup orang lain, bukan berarti aku setuju dengan pandangannya terhadap anda.” Usaha yang dilakukan oleh bu Johnson untuk membujuk Kelli tidak membawakan hasil yang bagus.

2. *Scene* pada menit ke 01:17:25 menawarkan Emilio untuk bersembunyi di rumah bu Johnson.



Gambar 5.9

*Scene* pada menit ke 01:17:25 di atas menunjukkan adegan Angela dan Emilio sedang bertengkar karena Emilio akan dibunuh oleh seorang mantan napi namun Emilio tidak mau bercerita kepada siapapun. Angela beranggapan bahwa jika Emilio bercerita dengan guru maka akan mendapat pertolongan dari mereka, sebaliknya Emilio beranggapan bahwa tak ada

yang bisa membantunya selain dirinya sendiri yang harus menyelesaikannya. Hal tersebut dapat dilihat pada potongan dialog di bawah ini.

Angela : “Bu Johnson bu Johnson kami harus berbicara dengan anda.”

Emilio : “Tak ada yang perlu dibicarakan Angela.”

Angela : “Kau pikir kau siapa, superman? Kau pikir kau kebal peluru? Ceritakan padanya!”

Bu Johnson : “Ada apa ini?”

Angela : “Dia sedang di incar.(Dengan nada sedikit kesal dan cemas)”

Emilio : “Diam! Dia tidak perlu tahu urusanku.”

Angela : “Mati itulah yang kau bilang urusanmu, tidak! Ada seorang pecandu namanya Shorty dia baru keluar dari penjara dia bilang bahwa aku adalah pacarnya dan dia menganggap Emilio telah merebutku darinya, sekarang dia akan membunuh Emilio.”

Bu Johnson : “Emilio jika anak itu mengancammu kita bisa lapor polisi.”

Emilio : “Dengar, tidak ada yang bisa anda lakukan, anak itu sedang mencariku dia akan membunuhku dan satu-satunya cara untuk menghentikannya aku harus membunuhnya duluan, begitu adanya anda mengerti?”

Bu Johnson : “Tunggu Emilio tunggu, kita bisa bicara masalah ini. Ayo ke rumah saya!”

Emilio : “Yang benar saja.”

Bu Johnson : “Memang kenapa kau merasa gagah untuk bersembunyi? Menurutmu lebih baik berkeliaran di jalanan?”

Angela : “Ayolah aku mohon pergilah.”

Emilio dan Bu Johnson pergi meninggalkan Angela menuju rumah bu Johnson untuk menyembunyikan Emilio dari pecandu yang akan membunuhnya.

Dari potongan dialog di atas menunjukkan bahwa bu Johnson berusaha memberi solusi terhadap masalah Emilio dengan bersembunyi di rumahnya untuk sementara yang kemudian akan melaporkan kepada pihak sekolah agar Emilio lebih aman dari incaran pecandu yang akan membunuhnya. Emilio yang keras kepala tidak akan bercerita kepada siapapun mengenai masalahnya dengan bujukan dari Angela akhirnya bercerita dengan bu Johnson dan mau untuk ikut ke rumahnya. Walaupun untuk sementara setidaknya Emilio aman dari incaran pecandu yang akan membunuhnya karena merasa Emilio telah merebut Angela dari orang tersebut.

3. *Scene* pada menit ke 01:19:04 permasalahan Emilio yang berujung kematian.



Gambar 5.10

*Scene* pada menit ke 01:19:04 melanjutkan permasalahan Emilio yang pergi ke rumah bu Johnson untuk bersembunyi dari incaran temannya yang ingin membunuh Emilio. Ketika di rumah bu Johnson memberikan saran kepada Emilio agar ia tidak dibunuh oleh temannya dan juga agar Emilio tidak membunuh temannya. Emilio awalnya menolak saran yang diberikan bu Johnson dan kemudian setelah ia merenungkan perkataan tersebut dan berniat memberitahu pak Grandey mengenai saran tersebut. Namun, ketika ingin berbicara dengan pak Grandey, Emilio lupa mengetuk pintu kantor ketika hendak masuk. Hal tersebut sangat tidak disukai oleh pak Grandey yang membuatnya diusir dari kantor dan kemudian pergi meninggalkan sekolah karena merasa tak ada yang peduli padanya hingga akhirnya Emilio tewas tertembak. Hal tersebut dapat dilihat dari potongan dialog pada adegan berikut.

Bu Johnson : “Apa dia seumuranmu?”

Emilio : “Ya.”

Bu Johnson : “Dia juga sekolah di Parkmont?”

Emilio : “Aku tidak akan menceritakan pada anda tentang siapa dia.”

Bu Johnson : “Tidak perlu, tapi jika kamu mau menceritakan pada pak Grandey tentang dia bukan tentang ancamannya terhadapmu tapi tentang kecanduannya dia bisa diajukan ke pengadilan anak-anak nakal karena penyalahgunaan narkoba di sekolah. Bukannya kita sengaja mengajarmu ke penjara, tapi ketika nanti dia sudah sembuh dari ketergantungannya mungkin dia tak akan berusaha membunuhmu lagi.”

Emilio : “Tidak, aku tak bisa melakukan itu.”

Bu Johnson : “Baik, kalau begitu bunuh saja dia, jika menurutmu itu lebih baik.”

Emilio : “Anda tidak mengerti.”

Bu Johnson : “Kamu pernah bertanya bagaimana aku akan menyelamatkanmu? Inilah caraku sekaranglah saatnya. Sekarang! Ini akan menentukan hidupmu selanjutnya.”

Pagi hari setelah bangun tidur bu Johnson berniat menghampiri Emilio, namun ternyata dia sudah tidak ada di rumah bu Johnson. Bu Johnson pun segera bergegas menuju sekolah untuk mencari Emilio.

Bu Johnson : “Oh, pak Grandey.”

Pak Grandey : “Ada masalah bu Johnson? Bukankah seharusnya anda berada di kelas sekarang?”

Bu Johnson : “Ya maaf saya terlambat, saya hanya ingin bertanya apa Emilio datang ke kantor anda tadi pagi?”

Pak Grandey : “Ya.”

Bu Johnson : “Oh, syukurlah, apa anda berbicara dengannya?”

Pak Grandey : “Tidak, saya mengusirnya.”

Bu Johnson : “Maksud anda?”

Pak Grandey :“Maksud saya, saya mengusirnya.”

Bu Johnson : “Kenapa?”

Pak Grandey : “Karena dia tidak mengetuk pintu bu Johnson.”

Bu Johnson : “Karena dia tidak mengetuk pintu?”

Pak Grandey : “Ya bu Johnson, saya mencoba mengajarkan pada anak-anak ini bagaimana cara hidup di dunia dan dunia ini anda tidak bisa nyelonong begitu saja ke dalam kantor seseorang.”

Bu Johnson :“Hanya karena dia tidak mengetuk pintu? Sial (meninggalkan kantor dengan gugup)

Ketika mengajar di dalam kelas bu Jonhson dipanggil oleh bu Carla yang memberikan kabar mengenai Emilio.

Bu Carla : “(Mengetuk pintu)”

Bu Johnson : “(Menghampiri bu Carla dan keluar)”

Bu Carla :“Louanne, pak Grandey sedang bersama polisi sekarang.”

Bu Johnson : “Ya?”

Bu Carla :“Eee, mereka menemukan Emilio Ramirez tiga blok dari sini, dia tertembak pagi ini.”

Bu Johnson : (Terkejut dan syok) “Dia mati?”

Bu Carla : “Dia pasti mati, maafkan kami. Ee apa kamu akan mengatakan pada mereka? Apa menurutmu itu bijak?”

Bu Johnson : “Ya.”

Bu Carla : “Mungkin jika kamu memberi pengertian pada mereka tentang kematian dan apa artinya.”

Bu Johnson :“Menurutmu apa yang sebaiknya saya katakana pada mereka? Bahwa jika tidak ingin mati jangan lupa mengetuk pintu? Itu tidak adil.”

Bu Carla : “Lalu apa?”

Bu Johnson : (Meninggalkan bu Carla dan masuk kelas dengan sedih) ‘Kabar buruk, Emilio tertembak pagi ini.’

Angela : “Apa dia mati?”

Bu Johnson : “Ya sayang, dia mati.”

Angela : (Menangis) “Tidak.”

Bu Johnson : (Menangis dan menghampiri Angela dan memeluknya)

(Seisi kelas berduka dan bersedih)

Dari potongan dialog di atas menunjukkan adegan tertembaknya Emilio dan permasalahan tersebut tidak dibatasi dengan baik. Emilio yang diberikan nasehat oleh bu Johnson untuk melaporkan temannya yang akan membunuhnya kepada pak Grandey. Namun, ketika Emilio ingin menemui pak Grandey namun mendapatkan perlakuan kurang baik dari pak Grandey yang membuat Emilio mengurungkan niatnya dan pergi meninggalkan sekolah hingga akhirnya tertembak oleh temannya tersebut.

Melalui penelaahan yang telah dilakukan oleh peneliti pada film *Dangerous Mind* ranah *problem solving* dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran pemberian permasalahan yang harus dipecahkan peserta didik dapat melatih pemikiran kritis peserta didik. Seperti halnya pemberian permasalahan mengenai materi penjumlahan peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan berbagai cara untuk mendapatkan hasil yang benar. Selain pemberian permasalahan kepada peserta didik, seorang guru hendaknya mengetahui permasalahan yang dihadapi peserta didik yang membuat tidak fokus dalam pembelajaran maupun jarang masuk sekolah. Karena permasalahan yang dihadapi peserta didik dapat mengganggu dalam proses pembelajaran sehingga harus diselesaikan oleh guru bersama dengan orang tua.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data mengenai penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas pada film *Dangerous Mind*, dapat disimpulkan sebagai berikut. Film *Dangerous Mind* mengandung pesan berupa penggunaan model pembelajaran interaktif pada tiga ranah yaitu ranah *stimulus respon learning*, ranah *concept learning*, dan ranah *problem solving*.

1. Penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *stimulus respon learning* pada film *Dangerous Mind* berupa *stimulus* yang diberikan oleh guru seperti pemberian nilai A, pemberian *reward*, dan ajakan makan di restoran bagi pemenang kontes yang diadakan.
2. Penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *concept learning* pada film *Dangerous Mind* berupa pemahaman terjemah, pemahaman penafsiran dan pemahaman ekstrapolasi.
3. Penggunaan model pembelajaran interaktif pada ranah *problem solving* pada film *Dangerous Mind* berupa *linguistic problems*, *non-linguistic problems*, *well-defined problems*, dan *ill-defined problems*.

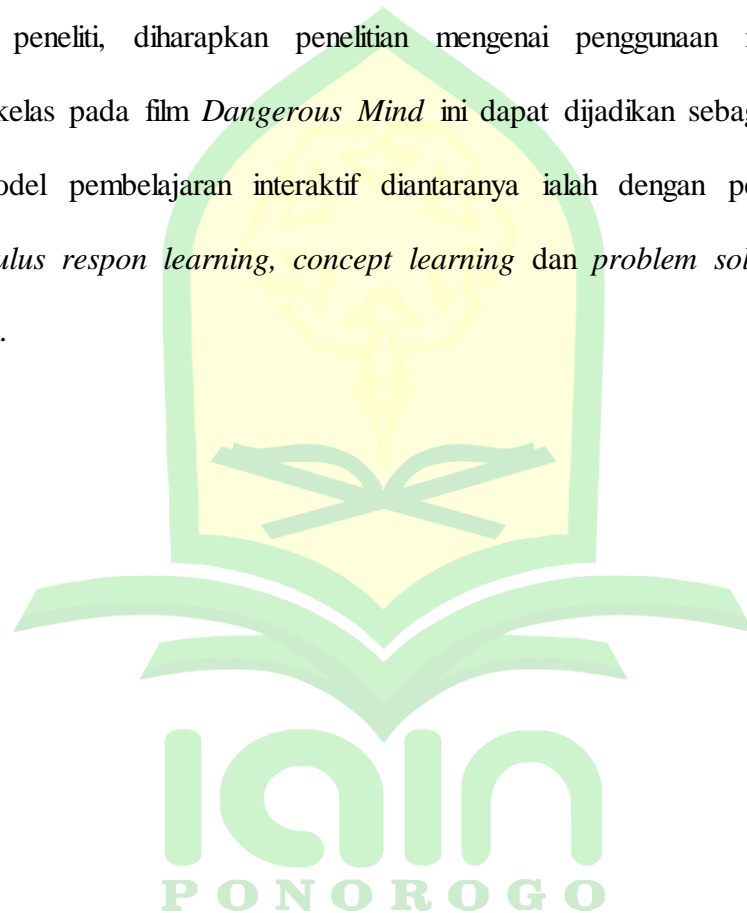
#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas pada film *Dangerous Mind*, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan diantaranya sebagai berikut:

1. Saran bagi sekolah, sebaiknya pihak sekolah tidak hanya membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan saja tetapi juga keahlian yang harus digali dari peserta didik. Seperti halnya pada film *Dangerous Mind* yang mengajarkan taekwondo kepada peserta didik agar tidak merasa bosan dan jenuh hanya belajar mengenai materi saja.
2. Saran bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam menjalankan kegiatan pembelajaran agar dapat mengkondisikan kelas yang dapat menarik

perhatian peserta didik dengan berbagai cara interaktif yang dilakukan oleh guru. Seperti halnya dalam pemberian *reward* kepada peserta didik agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan sebagai motivasi dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya. Selain itu, pemberian penguatan yang positif oleh guru agar peserta didik dapat mempertahankan sebuah perilaku maupun tindakan yang baik. Hal tersebut dapat dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Saran bagi peneliti, diharapkan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran interaktif di kelas pada film *Dangerous Mind* ini dapat dijadikan sebagai sumber wawasan mengenai model pembelajaran interaktif diantaranya ialah dengan pembelajaran ditandai adanya *stimulus respon learning*, *concept learning* dan *problem solving* dalam kegiatan pembelajaran.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, Roberto Maldonado. "Peran Orang Tua dalam Penggunaan Film Animasi Islami untuk Pembelajaran Anak Usia Dini." *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información* 3, no. 1 (2021): 2013–15.
- Alawiyah, Anisa, and Sri Hastin Oktavi. "The Analysis of Moral Values in Dangerous Minds Movie By John N. Smith." *Dialectical Literature and Educational Journal* 4, no. 1 (2019): 18–26. <https://doi.org/10.51714/dlejpancasakti.v4i1.6.pp.18-26>.
- Amsari, Dina. "Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Basicedu* 2, no. 2 (2018): 53. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.49>.
- Andi Pratama, Daniel Surya. "Representasi Rasisme dalam Film Cadillac Records." *Jurnal E-Komunikasi* 4, no. 2 (2016).
- Andriyani, Fera. "Teori Belajar Behavioristik dan Pandangan Islam tentang Behavioristik." *Syaikhuna* 10, no. 2 (2015): 172–73.
- Artha, Dewi Juni. "Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi terhadap Perkembangan Sosialisasi Anak." *EduTech* 2, no. 1 (2016): 22.
- Asri, Rahman. "Membaca Film sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film 'Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).'" *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* 1, no. 2 (2020): 79–80. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>.
- Dayani, Elin Siska, Hery Sasongko, Edi Suisno, and Skenario Film Fiksi. "Penciptaan Skenario Film Fiksi Perempuan Berstempel Merah Dengan Formula Eight Sequence Structure" 1, no. 1 (2021): 31–45.
- Efendi, Rinja. *Manajemen Kelas di Sekolah Dasar*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2020.
- Eriyanto. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2011.
- Ermawati, Lia, and Imas Cintamulya. "Pengaruh Model Pembelajaran Three Sheep Interview dengan Strategi Concept Learning terhadap Pemahaman Konsep Siswa." *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning* 15, no. 1 (2018): 343.
- Erwin Widiasworo. *Cerdas Pengelolaan Kelas*. Yogyakarta: DIVA PRESS, 2018.
- Fajria, Fanny, Hafnati Rahmatan, and A. Halim. "Dampak Model Pembelajaran Problem Solving terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Smp." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 5, no. 2 (2018): 87. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9822>.
- Fathurizki, Agistian, and Ruth Mei Ulina Malau. "Pornografi dalam Film: Analisis Resepsi Film 'Men, Women & Children.'" *ProTVF* 2, no. 1 (2018): 22. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i1.11347>.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media,

2015.

- Febriansyah, Dwiki, and Dedi Warsana. "Penataan Kamera dalam Film Pendek tentang Bandung Camera Setting In Short Film About Phenomena Of Clubbers Lifestyle Of High School Students In Bandung City." *Jurnal Desain* 5, no. 3 (2018): 1040–48.
- Harefa, Darmawan, Murnihati Sarumaha, Amaano Fau, Tatema Telambanua, and Fatosola Hulu. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa" 08, no. January (2022): 325–32.
- Hariri, Citra Apriovilita, and Erna Yayuk. "Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 8, no. 1 (2018): 7. [http://www.statsghana.gov.gh/docfiles/glss6/GLSS6\\_MainReport.pdf%0Ahttps://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2015/07/ENVS203-7.3.1-ShawnMackenzie-ABriefHistoryOfAgricultureandFoodProduction-CCBYNCSA.pdf](http://www.statsghana.gov.gh/docfiles/glss6/GLSS6_MainReport.pdf%0Ahttps://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2015/07/ENVS203-7.3.1-ShawnMackenzie-ABriefHistoryOfAgricultureandFoodProduction-CCBYNCSA.pdf).
- Hasanah, Umrotul, and Lukman Nulhakim. "Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis." *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA* 1, no. 1 (2015): 91. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>.
- Hissan Raztiani, Indra Permana. "Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa." *PAROLE Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 3 (2019): 435. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>.
- Imanto, Teguh. "Film sebagai Proses Kreatif." *Jurnal Komunikologi* 4, no. 1 (2007): 22–34.
- Janner Simarmata, Dodi Siregar, Surya Hendraputra, Romindo Khairunnisa, Yuswardi, Oris Krianto Sulaiman, Yusra Fadhillah, Elmor Benedict Wagiu, Jamaludin, Muhammad Noor Hasan Siregar, Dewa Putu Ardiana, Haeruddin. *Teknologi Informasi dan Multimedia*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Jauhar, Sitti. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD." *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 2, no. 1 (2017): 144. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5285>.
- Juniar, Ezra, and Teddy Hendiawan. "Penata Kamera dalam Pembuatan Film Fiksi Berjudul 'Tetet Dito.'" *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 13, no. April (2019): 15–38.
- Kartika, Pheni Cahya. "JURNAL PENA INDONESIA Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pengajarannya." *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pengajarannya* 3, no. 1 (2016): 42–58.
- Ketut, Sutarmi, and Suarjana I MD. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2017): 76.
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. "Analisis Model-Model Pembelajaran." *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 3. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.
- Khosim, Noer. *Belajar & Pembelajaran Yang Menggembirakan*. Jawa Tengah: Surya Media

Publishing, 2019.

- Kudadiri, Apriyani Lestari. "Kesulitan Anak Usia Dini pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Madaniyah* 9, no. 1 (2019): 62–78.
- Kurniawan, Putut Wisnu. "Cluster Random Sampling ." *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 06, no. April (2014): 51–52.
- Maimunah, Maimunah. "Nilai Positif Metode Stimulus – Respon terhadap Pembelajaran Matematika di Kelas VI SD NEGERI 163086 Tebing Tinggi." *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED* 8, no. 3 (2018): 218. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v8i3.11875>.
- Maulana Maslahul Adi, Habib. "Teori Belajar Behaviorisme Albert Bandura dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 10, no. 1 (2020): 23. <https://doi.org/10.22373/ls.v10i1.7803>.
- Musianto, Lukas S. "Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian." *Jurnal Manajemen dan Wirausaha* 4, no. 2 (2002): 123–36. <https://doi.org/10.9744/jmk.4.2.pp.123-136>.
- Musyafak, Muhammad Ali. "Film Religi sebagai Media Dakwah Islam." *Jurnal Islamic Review* II, no. 02 (2013): 332.
- Muzanni, Ahmad, and Muhyadi Muhyadi. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Solving Mata Pelajaran Ipa terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD." *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 1 (2016): 3. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7746>.
- Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011.
- Nila, Kesumawati. "Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, 2008, 229–35.
- Novianti, Ria. "Teknik Observasi bagi Pendidikan Anak Usia Dini." *Educhild* 01, no. 1 (2012): 22–29.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 30. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Oktaviani, Danissa Dyah, and Sugeng Nugroho. "Pola Karya Konvensi pada Film Sekuel." *Jurnal Kajian Seni* 03, no. 01 (2016): 89.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar dan Pembelajaran." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 334. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Pratiwi Esti Susabty, Eny Kusumawati. "Model Pembelajaran Interaktif Kelompok pada Mata Pelajaran Seni Tari." *Jurnal Seni Tari* 1, no. 1 (2012): 3. <https://doi.org/10.33395/juripol.v4i1.10967>.

- Purwati, Sri, and Sondang Manurung. "The Analyze Effects Of Learning Model Problem Solving Scientific Attitude And Learning Outcomes Of Physics." *Jurnal Pendidikan Fisika* 4, no. 1 (2015): 61.
- Purwati, Heni, and Aryo Andri Nugroho. "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah pada Mata Kuliah Program Linear." *JIPMat* 1, no. 2 (2017): 130. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v1i2.1239>.
- Putra, Purnama. "Analisis Tingkat Pemahaman Mahasiswa terhadap Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan Syariah (PSAK-S)." *Jrak* 6, no. 1 (2015): 40.
- Rati, Sartika, Asmara Nasution, H Riswandi Harahap, Pembelajaran Tematik, Motivasi Belajar, Pembelajaran Interaktif, Perkembangan Teknologi Peroduksi, and Jurnal Education. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Interaktif pada Sub Tema Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Kelas III SD Negeri 101400 Nagasaribu" 9, no. 4 (2021): 580.
- RIKARNO, RIKI. "Film Dokumenter sebagai Sumber Belajar Siswa." *Ekspresi Seni* 17, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.26887/ekse.v17i1.71>.
- Riki Chandra, Ilham Firdaus, Ernita Arif, Elva Ronaning Roem. "Analisis Semiotik Film Alangkah Lucunya Negeri Ini" XII, no. 2 (2021).
- Roberta Uron Hurit, Majidatun Ahmala. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2021.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017.
- Sari, Milya, and Asmendri. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA." *Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 42.
- Setiawan, Anggoro Dityo, and Michael Bezaleel. "Perancangan Film Pendek 'Bukan Hak-Ku' untuk Menanamkan Nilai Kejujuran pada Anak Usia 8-12 Tahun." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 5, no. 01 (2019): 127-40. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.1873>.
- Siki, Damianus, Kristoforus D. Djong, and Yohanes O. Jagom. "Profil Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika." *Leibniz: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2021): 38. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view/1914>.
- Suandi, Edy, and Y Sri Susilo. "Strategi Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta" 12 (2011): 48.
- Suarim, Biasri, and Neviyarni Neviyarni. "Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 79. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>.
- Suharso, Aries. "Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality."

*Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality* 11, no. 24 (2012): 1–11.

Sulasamono Bambang, Suteng. “Problem Solving: Signifikansi, Pengertian, dan Ragamnya.” *Satya Widya* 28, no. 2 (2012): 158. <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/132>.

Sumiyati, Elfa. “Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI pada Pelajaran Pkn SD Negeri 09 Kabawetan.” *Jurnal PGSD* 10, no. 2 (2017): 67. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.66-72>.

Sutanto, Oni. “Representasi Feminisme dalam Film ‘ Spy .’” *E-Komunikasi, Universitas Kristen Petra* 5, no. 1 (2017): 03.

Sutrisno, Tri. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Madura: Duta Media Publishing, 2019.

Syahfitri, Yunita. “Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer.” *Jurnal Saintikom* 10, no. 3 (2011): 213–17.

Tayeb, Thamrin. “Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 02 (2017): 48.

Widiantono, Nugroho. “Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 7, no. 3 (2017): 201. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>.

Zulham, M. “Pengaruh Metode Stimulus Respon terhadap Daya Serap pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara.” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 7, no. 1 (2021): 205. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.617>.

