

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Sanaky (2009:4), bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Selanjutnya, Notoatmodjo (2003:71), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pengajaran. Alat bantu ini lebih sering disebut alat peraga, karena berfungsi membantu dan memperagakan sesuatu dalam proses pembelajaran.

Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat Edgar Dale yang dikutip oleh Basuki Wibawa (1993:16) tentang pengaruh metode pembelajaran terhadap pengalaman belajar seseorang. Edgar Dale mengemukakan bahwa pengalaman langsung

diperlukan untuk membantu siswa belajar memahami, mengingat, dan menerapkan berbagai simbol abstrak. Kegiatan belajar akan terasa lebih mudah bila menggunakan materi yang terasa bermakna bagi siswa ataupun mempunyai relevansi dengan pengalamannya.

Pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran suatu alat atau objek yang digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan proses mesin, cara kerja suatu alat. Media pembelajaran dapat memberi pengetahuan yang lebih mendalam kepada peserta didik.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah: metode mengajar dan media pengajaran/pembelajaran, kedua aspek ini selalu berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, yakni tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari peserta didik kuasai setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik.

Menurut Nana Sudjana (2002:2), ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 4) Siswa melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Menurut Wibawa (1993:27-55), beberapa jenis media pembelajaran yang sering digunakan di Indonesia diantaranya:

- 1) Media pembelajaran visual dua dimensi tidak transparan, yang termasuk dalam jenis media ini adalah: gambar, foto, poster, peta, grafik, sketsa, papan tulis, *flipchart*, dan sebagainya.
- 2) Media pembelajaran visual dua dimensi yang transparan. Media jenis ini mempunyai sifat tembus cahaya karena terbuat dari bahan-bahan plastik atau dari film yang termasuk jenis media ini adalah: *film slide*, *film strip*, dan sebagainya.
- 3) Media pembelajaran visual tiga dimensi. Media ini mempunyai isi atau volume seperti benda sesungguhnya. yang termasuk jenis media ini adalah: benda sesungguhnya, *speciment*, *mock-up*, dan sebagainya.
- 4) Media pembelajaran audio. Media audio berkaitan dengan alat pendengaran seperti misalnya: radio, kaset, laboratorium bahasa, telepon dan sebagainya.

5) Media pembelajaran audio visual. Media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, seperti: Film, *Compact Disc (CD)*, TV, Video, dan lain sebagainya.

c. Kriteria pemilihan media pembelajaran.

Menurut Sanaky (2009:6), pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan : 1) Tujuan Pembelajaran, 2) Bahan pelajaran, 3) Metode pengajaran, 4) Tersedia alat yang dibutuhkan, 5) Pribadi pengajar, 6) Minat dan kemampuan siswa, 7) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung. Pada penelitian ini menggunakan Media pembelajaran audio visual yang berupa film.

2. Film

a. Pengertian Film

Film merupakan media unik yang berbeda dengan bentuk-bentuk kesenian lainnya seperti seni lukis, seni pahat, seni musik, seni patung, seni tari dan cabang seni lainnya. Ini disebabkan oleh film merupakan perpaduan antara semua cabang seni yang pernah ada.

Di dalam Anggaran Dasar Pasal 3 pada Persatuan Karyawan Film dan Televisi Indonesia yang merupakan Keputusan Kongres ke-8 pada 1995 menyatakan bahwa: “film

dan televisi adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya”.

Suprijanto (2007) dalam (Pendidikan Orang Dewasa) mengatakan Film sebenarnya bukan gambar hidup seluruhnya. Film adalah rangkaian gambar mati pada rol film. Setiap gambar disorot sekejap dilayar, dan dengan perubahan gambar-gambar mati yang cepat, masing-masing menunjukkan subjek dengan posisi sedikit berbeda, memberikan ilusi gerakan.

Sementara itu menurut Arsyad (2007) film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, mempersingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Film sebagai Media Film adalah film yang bersuara. Slide atau film strip yang ditambah dengan suara bukan alat audio

visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk Media Film saja atau Media Film diam *plus* suara (Sadiman, 2003:268). Film yang dimaksudkan disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan atau penyuluhan.

Gambar hidup atau film bersuara memang wajar digunakan dikelas, oleh sebab bukan saja memberikan fakta-fakta, tetapi juga menjawab berbagai persoalan dan untuk mengerti tentang dirinya sendiri dan lingkungan. selain itu melalui gambar ini para siswa dapat memperoleh kecakapan, sikap dan pemahaman yang akan membantu mereka hidup dalam masyarakat. Dengan ini, film tidak lagi dianggap hanya sebagai alat supplementer belaka, tetapi alat yang fundamental, dipelajari secara ilmiah dan dinilai secara kritis. Dan karena itu banyak digunakan disekolah (Asnawir, 2002:95)

Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata bagi audien. Dalam menilai baik tidaknya sebuah film, Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri dapat menarik minat siswa, benar dan autentik, *up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan, sesuai dengan tingkatan kematangan audien, perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar, kesatuan dan *sequence-nya* cukup teratur dan teknis yang

dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan (Asnawir, 2002:98)

Marshall McLuhan dalam bukunya yang berjudul *Understanding Media* (Campbell, 2005: 223) yang mengatakan bahwa :

“The movie is not only a supreme expression of mechanism, but paradoxically it offers as product the most magical of costumer commodities, namely dreams“.

(Film tidak hanya merupakan ekspresi tertinggi dari mekanisme, tapi secara paradoks ia menawarkan produk yang paling magis bagi komoditas konsumen, yaitu mimpi).

Film bisa menjadi bumerang bagi siapa saja yang tidak mampu menyaring pesan dan informasi yang terkandung dalam sebuah film. Ini menyadarkan kita bahwa apa yang disajikan film tidak semuanya memiliki muatan positif. Merupakan tantangan tersendiri bagi masyarakat untuk lebih cerdas memilih tontonan yang berkualitas agar tidak terjebak dalam realitas dan lingkungan tiruan dari media yang kompleks.

b. Fungsi dan Manfaat Media Film

Seorang ahli dalam bidang audio visual mengatakan ”perhatian yang semakin luas dalam penggunaan film telah mendorong bagi diadakan banyak penyelidikan ilmiah mengenai tempat dan nilai film tersebut dalam pendidikan”. Penyelidikan itu telah membuktikan, bahwa film jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan, antara lain:

- 1) Media Film dapat mempermudah orang yang menyampaikan dan memudahkan dalam menerima sesuatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- 2) Media Film mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 3) Film tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio-visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan.
- 4) Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami (Hamzah, 1985:17-18)

Sejumlah penelitian tentang manfaat alat bantu film telah dilakukan. Hasil penelitian akhirnya membuktikan bahwa alat bantu film tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pengajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik. Ada beberapa manfaat alat bantu film dalam pengajaran, antara lain:

- 1) Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar.

- 2) Mendorong minat.
- 3) Meningkatkan pengertian yang lebih baik.
- 4) Melengkapi sumber belajar yang lain.
- 5) Menambah variasi metode mengajar.
- 6) Meningkatkan keingintahuan intelektual.
- 7) Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu.
- 8) Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama.
- 9) Dapat memberikan konsep baru dari sesuatu di luar pengalaman biasa (Suprijanto, 2007:173)

Akibat dari apa yang diuraikan diatas, sekarang orang gandrung menggunakan film karena dianggap sebagai salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan dalam pengajaran di era *modern* seperti sekarang ini, terutama pada alat-alat audio-visual yang dapat memberi dorongan dan motivasi serta membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki yang akhirnya menjerumus kepada pengertian yang lebih baik

c. Pengaruh dan Fungsi Film

Sebagai sebuah karya seni kontemporer yang banyak digunakan di zaman modern saat ini, tentunya film tidak luput dari kekurangan dan kelebihan. Di sinilah posisi kita dalam menentukan dipertaruhkan. Sebagai seni ketujuh, film sangat berbeda dengan seni sastra, teater, seni rupa, seni suara, dan

arsitektur yang muncul sebelumnya. Seni film sangat mengandalkan teknologi, baik sebagai bahan baku produksi maupun dalam hal ekshibisi ke hadapan penontonnya. Film merupakan penjelmaan keterpaduan antara berbagai unsur, sastra, teater, seni rupa, teknologi, dan sarana publikasi.

Pada saat film dimulai, suasana di bioskop akan diatur sedemikian rupa sehingga emosi penonton akan tercurah habis di tempat tersebut. Adegan-adegan yang ditimbulkan oleh orang-orang film dibuat senyata mungkin. Alhasil, menurut Effendi (2003: 208) bahwa “apabila penonton sudah tahu maksud pesan yang disampaikan, maka penonton biasanya mengeluarkan apresiasi dengan menangis dan tertawa”.

Pada saat menyaksikan film, ada istilah “peralihan dunia”. Penonton biasanya mengimajinasikan dirinya sebagai tokoh yang dia lihat dalam cerita tersebut. Akhirnya akan timbul berbagai perasaan yang bergejolak, seperti rasa simpati atau antipati. Pengaruh film yang sangat besar tersebut biasanya akan berlangsung sampai waktu yang cukup lama. Pengaruhnya akan timbul tidak hanya digedung bioskop saja, melainkan ke luar gedung bioskop, bahkan sampai pada aktifitas kesehariannya. Biasanya anak-anak dan pemuda yang relatif lebih mudah terpengaruh. Mereka sering menirukan gaya atau tingkah laku para bintang film (Effendy, 2003: 208)

Dari pernyataan di atas jelas bahwa film bukan sekedar media pandang dengar dan barang dagangan, juga berfungsi sebagai hiburan dan mengandung aspek-aspek pendidikan dan penerangan dan karenanya merupakan salah satu sarana pembinaan bangsa dan pembangun watak.

d. Jenis-jenis Film

Seiring perkembangannya film dibagi menjadi dua jenis. Pertama, menurut ukurannya yaitu jenis film yang berukuran 35 mm dan 16 mm menggunakan pita seluloid. Kedua, menurut jenisnya, Effendy dalam bukunya Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi (2003) membaginya terdiri atas:

- 1) Film Cerita (*story film*), yaitu jenis film yang menceritakan kepada publik sebuah cerita. Sebagai cerita harus mengandung unsur-unsur yang dapat menyentuh rasa manusia. Film yang bersifat auditif visual, yang dapat disajikan kepada public dalam bentuk gambar yang dapat dilihat dengan suara yang dapat didengar, dan yang merupakan suatu hidangan yang sudah masak untuk dinikmati, sungguh merupakan suatu medium yang bagus untuk mengolah unsur-unsur tadi.
- 2) Film Berita (*newsreel*), film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada public harus mengandung nilai berita

(*newsvalue*). Sebenarnya, kalau dibandingkan dengan media lainnya seperti surat kabar dan radio sifat “*newsyfact*”-nya film berita tidak ada. Sebab sesuatu berita harus actual. Ini disebabkan proses pembuatannya dan penyajiannya kepada public yang memerlukan waktu yang cukup lama. Akan tetapi dengan adanya TV yang juga sifatnya auditif visual seperti film, maka berita yang difilmkan dapat dihidangkan kepada public melalui TV lebih cepat dari pada kalau dipertunjukkan juga di gedung-gedung bioskop mengawali film utama yang sudah tentu film cerita.

- 3) Film Dokumenter (*documentary film*). Istilah “*documentary*” mula-mula dipergunakan oleh seorang sutradara Inggris, John Grierson, untuk menggambarkan suatu jenis khusus film yang dipelopori oleh seorang Amerika bernama Robert Flaberty. Film dokumenternya itu didefinisikan oleh Gierson sebagai : “karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*). Titik berat dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi. Berbeda dengan film berita yang harus dihidangkan kepada penonton secepat-cepatnya, maka film dokumenter dapat dilakukan dengan pemikiran dan perencanaan yang matang.
- 4) Film Kartun (*cartoon film*), titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis. Setiap lukisan memerlukan ketelitian. Satu

persatu dilukis dengan seksama untuk kemudian dipotret satu per satu pula. Dan apabila rangkaian lukisan yang 16 buah itu setiap detiknya diputar dalam proyektor film, maka lukisan-lukisan itu menjadi hidup. Sebuah film kartun tidaklah dilukis oleh satu orang, tetapi oleh pelukis-pelukis dalam jumlah banyak.

e. Film Nagabonar Jadi 2

Naga Bonar Jadi 2 adalah film yang dirilis pada bulan juli 2007, ditulis oleh Dedi Mizwar, dan di sutradarai oleh *Dedi Mizwar*. Film ini di bintanginya oleh *Dedi Mizwar* sebagai *Naga Bonar*, *Tora Sudiro* sebagai *Bonaga*, *Darius Sinatriya* sebagai *Pomo* Dan Masih Banyak Aktor Yang lainnya. Film ini Terinspirasi pada Film *Naga Bonar* yang pertama yang pernah ditayangkan pada tahun 1987 yang mana munculnya film ini telah memicu sebuah kontroversial tersendiri. Mulai dari tema, penokohan, alur bercerita, dan visualisasi yang sangat apik dari sutradara MT. Risyaf Dan penulis, Asrul sani. *Naga bonar* sang rajacopet, menjadi pejuang kemerdekaan. Film itu sendiri laris dan menjadi box office, walaupun tampil dengan genre yang nyeleneh dan menjadi sajian yang tidak biasa. Film ini pula mengantar *Dedy Mizwar* menang penghargaan piala citra di tahun yang sama.

Naga Bonar jadi 2 bercerita tentang hubungan Nagabonar dan Bonaga dalam suasana kehidupan anak muda metropolis. Bonaga, seorang pengusaha sukses, mendapat proyek pembangunan resort dari perusahaan Jepang. Tetapi lahan yang diincar perusahaan Jepang tersebut tak lain adalah lahan perkebunan sawit milik ayahnya, Nagabonar. Maka Bonaga pun memboyong ayahnya ke Jakarta agar dia bisa membujuk Nagabonar menjual lahan tersebut. Usaha Bonaga tak berhasil. Kekeraskepalaan Nagabonar untuk mempertahankan lahan perkebunan (di mana di sana juga terdapat makam istri, Ibu dan teman baiknya Bujang) semakin menjadi-jadi ketika tahu calon pembeli tanahnya adalah perusahaan Jepang (yang masih dianggapnya penjajah).

Sementara Nagabonar dan Bonaga berusaha untuk saling memahami cara pandang dan nilai-nilai satu sama lain, tenggat waktu untuk Bonaga semakin mendekat. Namun, pada akhirnya Bonaga membatalkan perjanjian tersebut, karena ia tau ayahnya sebenarnya berat untuk menyetujui hal tersebut, ia tidak mau membuat ayahnya sedih, karena ia sangat menyayangi ayahnya

3. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian minat belajar siswa

Menurut Djamarah (2008:166), minat berarti kecenderungan yang menetap dan mengengang beberapa aktivitas.

Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Menurut Agus Sujanto (2004:92), minat sebagai sesuatu pemusatan perhatian yang tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dari bakat dan lingkungannya. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa minat merupakan pemusatan perhatian.

Witherington yang dikutip oleh Buchori (1991:135), juga berpendapat bahwa minat merupakan kesadaran seseorang terhadap suatu obyek, seseorang, soal atau situasi yang bersangkutan dengan dirinya. Selanjutnya minat harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar dan kesadaran itu disusul dengan meningkatnya perhatian terhadap suatu obyek. Beberapa pendapat di atas menunjukkan adanya unsur perhatian di dalam minat seseorang terhadap sesuatu.

Menurut Djaali (2007:121), minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Pernyataan tersebut mengidentifikasikan bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik. Tertarik dalam hal tersebut merupakan wujud dari rasa senang pada sesuatu. Slameto (1995:57), berpendapat bahwa minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Beberapa pendapat di atas menunjukkan adanya unsur perasaan senang yang menyertai minat seseorang.

Melihat beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat diketahui ciri-ciri adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain:

1) Perasaan senang

Menurut Ahmadi (1991:36), perasaan adalah pernyataan jiwa yang sedikit banyak bersifat subyektif dalam merasakan senang atau tidak senang. Menurut Suryabrata (2002:66), gejala psikis yang bersifat subyektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf. Penilaian subjek terhadap sesuatu objek membentuk perasaan subjek yang bersangkutan. Karena itu perasaan pada umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenai, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menanggapi, membayangkan, mengingat atau memikirkan sesuatu.

2) Perhatian

Menurut Suryabrata (2002:14), bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu obyek atau banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Menurut Baharudin (2009:178), bahwa perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu sekumpulan objek. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan

bahwa perhatian merupakan pemusatan yang ditujukan kepada suatu objek.

3) Aktivitas

Menurut Ali (1996:26), bahwa aktivitas adalah keaktifan atau kegiatan. Aktivitas yang dimaksud adalah keaktifan atau partisipasi langsung dalam suatu kegiatan. Pendapat ini didukung oleh Suryabrata (2002:72), bahwa aktivitas adalah banyak sedikitnya orang menyatakan diri, menjelmakan perasaan dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan. Sesuai dengan beberapa pendapat di atas, aktivitas merupakan perilaku yang aktif dalam melakukan tindakan yang merupakan penjelmaan dari perasaan.

b. Pentingnya Peningkatan Minat Belajar Siswa

Menurut Dalyono (2001:56-57), bahwa minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi.

Menurut Djamarah (2008:167), bahwa minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Proses belajar

akan berjalan lancar bila disertai minat. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam kurun waktu tertentu. Melihat dari pendapat di atas, maka minat penting untuk ditingkatkan karena mempermudah proses belajar siswa dan untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi dari sebelumnya.

c. Cara Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Menurut Muhibin Syah (2002:129), bahwa minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu. Guru seyogyanya membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara yang kurang lebih sama dengan membangun sikap positif.

Menurut Winkel (1983:30), perasaan senang akan menimbulkan minat pula, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif. Perasaan tidak senang menghambat dalam belajar, karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar. Menurut Dalyono (2001:56-57), bahwa minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari.

Pendapat-pendapat di atas menunjukkan bahwa minat dapat ditingkatkan dengan daya tarik dari luar, perasaan senang, dan

sikap yang positif yang akan dapat meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2004:92), belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi lingkungan yang melibatkan proses kognitif

Dalam pengertian luas, menurut Sardiman A.M (2006: 20-21), belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Menurut Slamet (2003:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Omar Hamalik (2002:154), belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Hilgard dan Bower seperti yang dikutip Ngalim Purwanto (2003:84) bahwa “Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang

berulang-ulang, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungannya berupa respon pembawaan, kematangan atau keadaan sesaat seseorang”. Pendapat tersebut menegaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang.

Menurut Gadne yang dikutip Ngalim Purwanto (2003:84) bahwa “Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa, sehingga perbuatannya berubah. Pendapat ini menjelaskan bahwa belajar dipengaruhi oleh situasi stimulus yang menyebabkan perubahan perbuatan”. Morgan yang dikutip Ngalim Purwanto (2003:84) bahwa “Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Pendapat ini menggambarkan bahwa belajar merupakan perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”. Witherington yang dikutip Ngalim Purwanto (2003:84) bahwa “Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian”.

Melihat pendapat-pendapat di atas, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian yang disebabkan oleh situasi stimulus yang berupa latihan atau pengalaman yang berulang-ulang. Bahwa belajar adalah kegiatan individu yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkahlaku secara keseluruhan yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dan juga interaksinya dengan lingkungan sekitar

b. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang meliputi segenap ranah psikologi yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar mengajar (Muhibbin Syah, 2002:150)

Menurut W. J. S Purwaadarminto (1987:767), menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai sebaik-baiknya menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap hal-hal yang dikerjakan atau dilakukan. Jadi prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang dimiliki dan ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu, prestasi belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai dan hasil tes atau ujian

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. (2001:894)

Menurut Cagne sebagaimana dikutip dan diterjemahkan oleh Winkel mengkategorikan hasil belajar menjadi lima kategori, yaitu:

1. Informasi verbal
2. Kemahiran intelektual
3. Pengaturan kegiatan kognitif
4. Keterampilan motorik
5. Sikap (1991:98)

Menurut Bloom (Nana Sudjana, 2005:22), secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, organisasi dan internalisasi.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotorik yakni gerakan reflek, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan persetual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Belajar merupakan suatu proses, sebagai suatu proses sudah barang tentu harus ada yang diproses (masukan atau *input*), dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau *output*). Jadi dalam menganalisis kegiatan belajar dapat dilakukan dengan pendekatan analisis sistem.

Dalam proses belajar-mengajar di sekolah, maka yang dimaksud\ masukan mentah (*raw input*) adalah siswa, sebagai *raw input* siswa memiliki karakteristik tertentu, baik fisiologis maupun psikologis. Mengenai fisiologis ialah bagaimana kondisi fisiknya, panca inderanya, dan sebagainya, sedangkan kondisi psikologis adalah minatnya, tingkat kecerdasannya, bakatnya, motivasinya, kemampuan kognitifnya, dan sebagainya. Semua itu dapat mempengaruhi bagaimana proses dan hasil belajarnya (Ngalim Purwanto, 2003:107).

Instrumental input atau faktor-faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasikan adalah kurikulum atau bahan pelajaran, guru yang memberikan pengajaran, sarana, dan fasilitas, serta manajemen

yang berlaku di sekolah yang bersangkutan. Dalam keseluruhan sistem, maka *instrumental input* merupakan faktor yang sangat penting dan paling menentukan dalam pencapaian hasil/*output* yang dikehendaki karena *instrumental input* inilah yang menentukan bagaimana proses belajar-mengajar itu akan terjadi di dalam diri pelajar (Ngalim Purwanto, 2003:107).

Menurut Ahmadi (1998:72) faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. faktor ini dapat dibagi dalam beberapa bagian, yaitu: (a) faktor intelegensi, (b) faktor minat, (c) faktor keadaan fisik dan psikis.

a) Faktor Intelegensi

Intelegensi dalam arti sempit adalah kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah yang didalamnya berpikir perasaan. Intelegensi ini memegang peranan yang sangat penting bagi prestasi belajar siswa.

b) Faktor Minat

Minat adalah kecenderungan yang mantap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu. Siswa yang kurang berminat dalam pelajaran tertentu akan menghambat dalam belajar

c) Faktor Keadaan Fisik dan Psikis

Keadaan fisik menunjukkan pada tahap pertumbuhan, kesehatan jasmani keadaan alat-alat indera dan lain sebagainya. Keadaan psikis menunjukkan pada keadaan stabilitas / labilitas mental siswa, karena fisik dan psikis yang sehat sangat berpengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar dan sebaliknya.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi prestasi belajar. Faktor eksternal dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: (a) faktor guru, (2) faktor lingkungan keluarga, (3) faktor sumber-sumber belajar.

a) Faktor Guru

Guru sebagai tenaga berpendidikan memiliki tugas menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, membimbing, melatih, mengolah, meneliti dan mengembangkan serta memberikan pelajaran teknik karena itu setiap guru harus memiliki wewenang dan kemampuan profesional, kepribadian dan kemasyarakatan.

b) Faktor Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga turut mempengaruhi kemajuan hasil kerja, bahkan mungkin dapat dikatakan menjadi faktor yang sangat penting, karena sebagian besar waktu belajar dilaksanakan di rumah, keluarga kurang mendukung situasi belajar.

c) Faktor Sumber-Sumber Belajar

Salah faktor yang menunjang keberhasilan dalam proses belajar adalah tersedianya sumber belajar yang memadai. Sumber belajar itu dapat berupa media/ alat bantu belajar serta bahan baku penunjang.

Menurut Abu Ahmad (1990:130), prestasi belajar yang dicapai individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut adalah:

1) Faktor Internal, meliputi:

a. Faktor Jasmaniah

b. Faktor Psikologis

1) Faktor intelektual meliputi faktor potensi dan kecakapan nyata;

2) Faktor non intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri;

3) Faktor kematangan dan fisik maupun psikis

2) Faktor Eksternal meliputi:

a. Faktor sosial yang terdiri atas

1) Lingkungan keluarga

2) Lingkungan sekolah

3) Masyarakat

4) Kelompok

b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.

c. Faktor lingkungan seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim.

d. Faktor lingkungan spritual dan keamanan.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Menurut Zaenal Arifin (1990: 3), fungsi utama dari prestasi belajar, antara lain:

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas yang telah dikuasai siswa;
2. Prestasi belajar sebagai perumusan hasrat ingin tahu.
3. Prestasi belajar sebagai informasi dan inovasi dalam pendidikan.

Maksudnya, bahwa prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan dapat berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.

4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern . indikator intern dalam arti sempit dapat diartikan bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Indikator ekstern dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan anak didik di masyarakat
5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap siswa.

5. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Kerr (Winataputra dan Budimansyah, 2007:4), mengemukakan bahwa Citizenship education or civics education didefinisikan sebagai berikut:

Citizenship or civics education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and, in particular, the role of education (through schooling, teaching, and learning) in that preparatory process.

Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut. Cogan (1999:4) mengartikan *civic education* sebagai “*the foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*”, maksudnya adalah suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya.

Menurut Zamroni (Tim ICCE, 2005:7) mengemukakan bahwa pengertian Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Demokrasi adalah

suatu learning proses yang tidak dapat begitu saja meniru dari masyarakat lain. Kelangsungan demokrasi tergantung pada kemampuan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi.

Sementara itu, PKn di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hakikat negara kesatuan Republik Indonesia adalah negara kebangsaan modern. Negara kebangsaan modern adalah negara yang pembentukannya didasarkan pada semangat kebangsaan atau nasionalisme yaitu pada tekad suatu masyarakat untuk membangun masa depan bersama di bawah satu negara yang sama, walaupun warga masyarakat tersebut berbeda-beda agama, ras, etnik, atau golongannya. (Risalah sidang Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia/BPUPKI) dan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia/PPKI).

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006:49), adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945. Lebih lanjut

Somantri (2001:154) mengemukakan bahwa: PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Menurut Branson (1999:4) *civic education* dalam demokrasi adalah pendidikan untuk mengembangkan dan memperkuat dalam atau tentang pemerintahan otonom (*self government*). Pemerintahan otonom demokratis berarti bahwa warga negara aktif terlibat dalam pemerintahannya sendiri; mereka tidak hanya menerima didikte orang lain atau memenuhi tuntutan orang lain.

Beberapa unsur yang terkait dengan pengembangan PKn, antara lain (Somantri, 2001:158):

- 1) Hubungan pengetahuan intraseptif (*intrareceptive knowledge*) dengan pengetahuan ekstraseptif (*extrareceptive knowledge*) atau antara agama dan ilmu.
- 2) Kebudayaan Indonesia dan tujuan pendidikan nasional.
- 3) Disiplin ilmu pendidikan, terutama psikologi pendidikan.
- 4) Disiplin ilmu-ilmu sosial, khususnya “ide fundamental” Ilmu Kewarganegaraan.

- 5) Dokumen negara, khususnya Pancasila, UUD NRI 1945 dan perundangan negara serta sejarah perjuangan bangsa.
- 6) Kegiatan dasar manusia.

Sehubungan dengan itu, PKn sebagai salah satu tujuan pendidikan yang menekankan pada nilai-nilai untuk menumbuhkan warga negara yang baik dan patriotik, maka batasan pengertian PKn dapat dirumuskan sebagai berikut (Somantri, 2001:159): Pendidikan Kewarganegaraan adalah seleksi dan adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu Kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan dasar manusia, yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai salah satu tujuan pendidikan.

Beberapa faktor yang lebih menjelaskan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan antara lain (Somantri, 2001:161):

- 1) PKn merupakan bagian atau salah satu tujuan pendidikan IPS, yaitu bahan pendidikannya diorganisasikan secara terpadu (intergrated) dari berbagai disiplin ilmu sosial, humaniora, dokumen negara, terutama Pancasila, UUD NRI 1945, GBHN, dan perundangan negara, dengan tekanan bahan pendidikan pada hubungan warga negara dan bahan pendidikan yang berkenaan dengan bela negara.
- 2) PKn adalah seleksi dan adaptasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, humaniora, Pancasila, UUD NRI 1945 dan dokumen negara

lainnya yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

- 3) PKn dikembangkan secara ilmiah dan psikologis baik untuk tingkat jurusan PMPKN FPIPS maupun dikembangkan untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah serta perguruan tinggi.
- 4) Dalam mengembangkan dan melaksanakan PKn, kita harus berpikir secara integratif, yaitu kesatuan yang utuh dari hubungan antara hubungan pengetahuan intraseptif (agama, nilai-nilai) dengan pengetahuan ektraseptif (ilmu), kebudayaan Indonesia, tujuan pendidikan nasional, Pancasila, UUD1945, GBHN, filsafat pendidikan, psikologi pendidikan, pengembangan kurikulum disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, kemudian dibuat program pendidikannya yang terdiri atas unsur: 1) tujuan pendidikan, 2) bahan pendidikan, 3) metode pendidikan, 4) evaluasi.
- 5) PKn menitikberatkan pada kemampuan dan ketrampilan berpikir aktif warga negara, terutama generasi muda, dalam menginternalisasikan nilai-nilai warga negara yang baik (*good citizen*) dalam suasana demokratis dalam berbagai masalah kemasyarakatan (*civic affairs*).
- 6) Dalam kepustakaan asing PKn sering disebut *civic education*, yang salah satu batasannya ialah “seluruh kegiatan sekolah, rumah, dan masyarakat yang dapat menumbuhkan demokrasi.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Winarno (2006: 29) dalam jurnal civics media kajian kewarganegaraan, tujuan dari pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara serta anti korupsi
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

PKn sebagai pendidikan nilai dapat membantu para siswa membantu siswa memilih sistem nilai yang dipilihnya dan mengembangkan aspek afektif yang akan ditampilkan dalam perilakunya. Seperti yang diungkapkan Al-Muchtar dalam Hand Out Strategi Belajar Mengajar (2001:33), mengemukakan

bahwa Pendidikan nilai bertujuan untuk membantu perilaku peserta didik menumbuhkan dan memperkuat sistem nilai dipilihnya untuk dijadikan dasar bagi penampilan perilakunya. Pendidikan nilai bertumpu pada pengembangan sikap (afektif) oleh karena itu berbeda dengan belajar mengajar dengan pendidikan kognitif atau psikomotor. Pendidikan nilai secara formal di Indonesia diberikan pada mata pelajaran PKn yang merupakan pendidikan nilai Pancasila agar dapat menjadi kepribadian yang fungsional.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian Erika Aprilia Irya (2008) tentang meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan konsep gerak menggunakan model konstruktivisme dengan metode demonstrasi. Penelitian dilakukan dengan model penelitian tindakan kelas yang hanya menggunakan 1 kelas eksperimen. Pemilihan konsep dan metode pembelajaran agar terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model konstruktivisme dengan metode demonstrasi dapat (1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus. Pada siklus I sebesar 72,25 kategori "Cukup Aktif". Pada siklus II meningkat sebesar 75,81 kategori "Aktif" dan siklus III meningkat lagi sebesar 76,12 kategori "Aktif". (2) Meningkatkan penguasaan konsep siswa. Nilai rata-rata penguasaan konsep siswa pada siklus I sebesar 65,5 kategori "Tuntas". Pada

siklus II meningkat sebesar 66,25 kategori "Tuntas" dan siklus III meningkat lagi sebesar 71 kategori "Tuntas". Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa penerapan model konstruktivisme dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan konsep siswa.

Penelitian Naima (2009) tentang pengaruh penggunaan media konkrit dan gambar serta motivasi terhadap belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah di kota Palu. Penelitian dilakukan dengan membagi siswa menjadi kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan media konkrit dan gambar pada kegiatan belajarnya, sedangkan kelompok kontrol hanya menggunakan metode ceramah pada kegiatan belajarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif terhadap siswa yang menggunakan media konkrit dan gambar terhadap motivasi dan hasil belajar belajar bila dibandingkan dengan kelompok yang tanpa menggunakan media konkrit dan gambar (Naima, 2009:103).

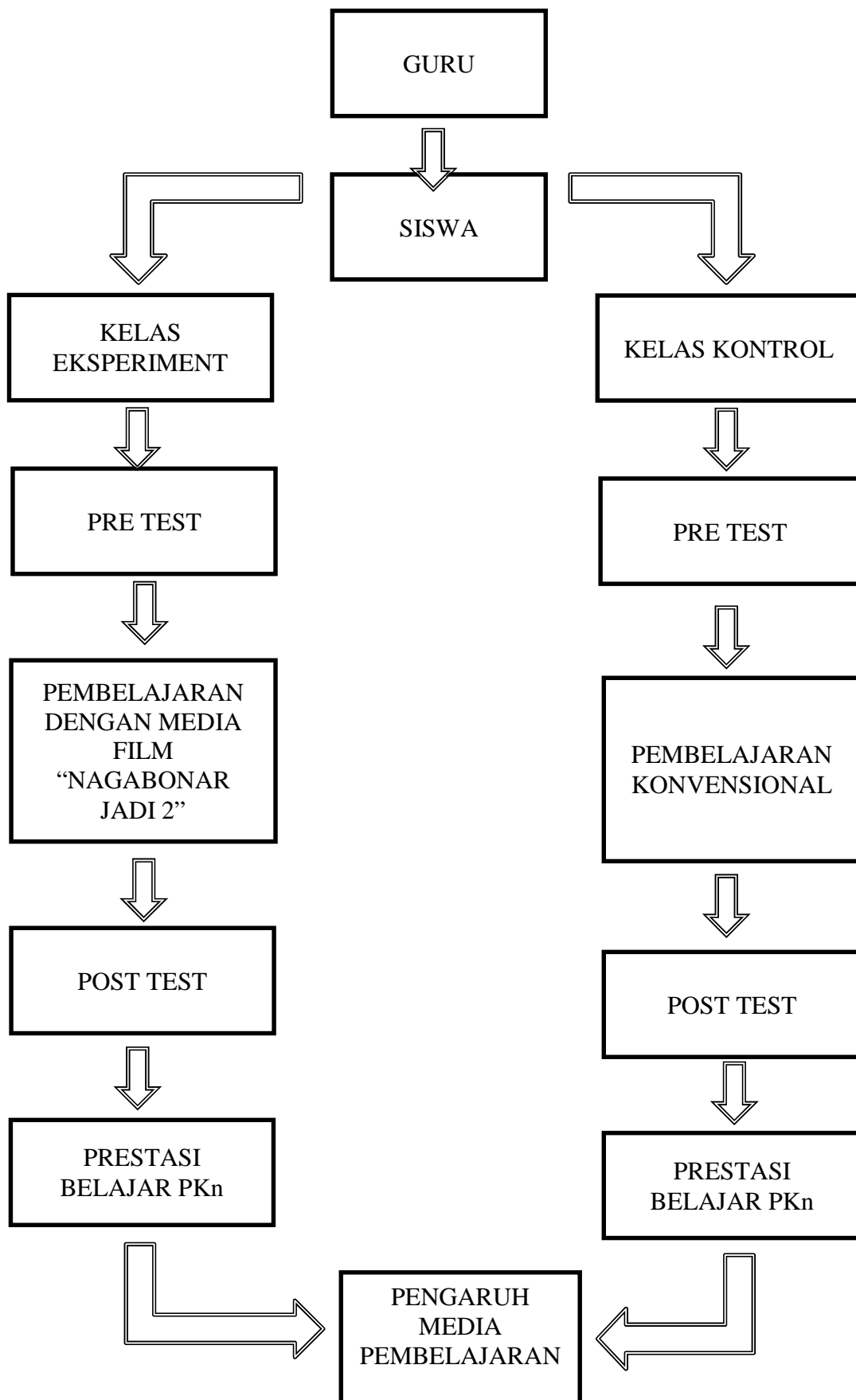
C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini akan mengungkap pengaruh media film Nagabonar Jadi 2 terhadap minat belajar dan prestasi belajar terhadap mata pelajaran nasionalisme. Responden yang diteliti sebanyak 60 orang masing-masing berjumlah 30 orang dari kelas X A dan X B, sedangkan variabelnya yaitu media film nagabonar jadi 2 sebagai variabel bebas dan minat belajar dan

prestasi belajar sebagai variabel terikat. Untuk memperoleh data minat belajar menggunakan angket sedangkan untuk prestasi belajar menggunakan posttest dan pretest. Diprediksikan media film nagabonar 2 mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat belajar dan prestasi belajar. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Pernyataan tersebut mengidentifikasi bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik. Tertarik dalam hal tersebut merupakan wujud dari rasa senang pada sesuatu. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam kurun waktu tertentu. Dengan adanya rangsangan dari guru dengan menggunakan media film sebagai media pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran bagi siswa yang mempunyai prestasi belajar yang lebih dari siswa lainnya. Rangsangan ini akan mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga dapat menumbuhkan sikap positif pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media film diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar pada siswa dan siswa yang mempunyai minat belajar yang

tinggi diharapkan juga akan meningkatkan prestasi belajarnya. Untuk menganalisis data yang diperoleh digunakan analisis uji T dan untuk menguji normalitas data, apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak menggunakan uji normalitas, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film yang efektif akan meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar.



D. Hipotesis

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media film “Nagabonar Jadi 2” terhadap peningkatan minat belajar siswa pada materi pembelajaran PKn.
2. Ada pengaruh penggunaan media film “Nagabonar Jadi 2” terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada materi pembelajaran PKn.