

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM TERHADAP MINAT BELAJAR FISIKA MATERI USAHA DAN ENERGI SISWA KELAS XI MA AN-NURIYAH

Muhammad Qaddafi¹, Baharuddin², Furqa Nul Arham³

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Kampus II Jl. H.

Yasin Limpo No. 36 Samata-Gowa, Sulawesi Selatan, 92118, Indonesia

Email: arhamfurqanul2@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) gambaran minat belajar peserta didik kelas XI MA An-Nuriyah yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone; 2) gambaran minat belajar peserta didik kelas XI MA An-Nuriyah yang diajar dengan menggunakan media konvensional; 3) perbedaan minat belajar peserta didik yang diajar menggunakan media film animasi dr. stone dan yang diajar menggunakan media konvensional. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperiment* dengan desain penelitian adalah *the equivalent time-sample design*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran media film animasi dr. stone berada pada kategori tinggi sedangkan nilai rata-rata peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional berada pada kategori sedang. Terdapat perbedaan yang signifikan antara yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone dan yang diajar menggunakan media konvensional berdasarkan uji t-2 sampel yang dilakukan, gambaran perbedaan minat belajar ini dideskripsikan melalui analisis deskriptif, sehingga pemberian media film animasi dr. stone berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Implikasi penelitian ini adalah 1) dapat menambah variasi media pembelajaran bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran; 2) sebagai daya tarik bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Film, Usaha dan Energi

PENDAHULUAN

Minat merupakan faktor psikologis yang mempengaruhi tindakan seseorang. Pada semua usia, minat memainkan peran penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap. Seseorang bisa menjadi malas, enggan mengerjakan sesuatu ketika ia tidak berminat terhadap kegiatan tersebut. Pentingnya keberadaan minat pada diri manusia adalah karena minat merupakan sumber motivasi yang kuat, ia menjadi faktor pendorong untuk melakukan sesuatu. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri [1]. Minat menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang sehingga akan jauh lebih menyenangkan.

Dari penjelasan diatas minat berfungsi sebagai gaya penggerak yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu yang spesifik. Minat mempunyai karakteristik

pokok yaitu melakukan kegiatan yang dipilih sendiri dan menyenangkan sehingga dapat membentuk suatu kebiasaan dalam diri seseorang. Minat memiliki hubungan dengan segi kognisi, namun minat lebih dekat pada perilaku. Salah satu kegiatan yang dapat digerakan oleh adanya minat yakni menonton film.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film dapat diartikan dalam dua pengertian, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari soluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan televisi), yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Pada dasarnya film mirip dengan media audio visual lainnya sehingga, yang ditampilkan media ini tampak nyata. Akan tetapi, yang menjadi ciri khas media film berasal dari konsep penyampaian pesan-pesan atau harapan pembuat film yang dikemas menjadi sebuah alur cerita. Media film menjadi menarik karena mampu menampilkan media audio visual yang disusun berdasarkan alur cerita. Sehingga film memiliki banyak peminat, karena alur ceritanya yang menarik kemudian disampaikan dalam bentuk audio visual yang mampu menarik emosi penonton seolah-olah merasakan pengalaman secara langsung. Akibatnya, film bisa bersifat motivasi karena dapat menumbuhkan minat penonton untuk melakukan hal yang serupa dengan apa yang telah ditontonnya.

Pada dunia pendidikan yang menjadi masalah utama adalah minat untuk belajar, pengetahuan dan pemahaman dalam belajar selanjutnya hasil setelah menempuh proses belajar. Banyak solusi yang sudah diterapkan terutama pada bidang pemahaman untuk meningkatkan hasil belajar akan tetapi, solusi yang diterapkan masih terdapat kekurangan. Karena banyaknya solusi yang sudah diterapkan tak jarang seorang guru justru menyalahkan peserta didik karena tak mampu memahami apa yang telah diajarkan.

Hasil merupakan hal yang utama yang menentukan tingkat keberhasilan atas suatu proses dan belajar merupakan proses dalam dunia pendidikan untuk memahami. Sehingga seorang guru hanya terfokus pada proses belajar peserta didik yang dituntut untuk mendapatkan hasil yang baik sehingga melupakan komponen yang paling penting yaitu minat dalam belajar.

Pada sistem pendidikan secara tak langsung memaksa peserta didik untuk belajar salah satu contohnya banyaknya sanksi yang diterapkan pada sistem pendidikan. Fakta bahwa tak sedikit dan tak jarang peserta didik melanggar maka, saksi tersebut ditetapkan sebagai sebuah aturan yang tujuannya mengarahkan peserta didik agar lebih baik. Kurangnya kesadaran untuk belajar membuat hasil belajar menjadi buruk. Sehingga yang menjadi kekurangan peserta didik yaitu minat mereka dalam belajar terutama pada mata pelajaran eksakta sangat rendah.

Kesulitan dalam mengajarkan mata pelajaran eksakta sebenarnya memiliki banyak solusi, justru kekurangan terdapat pada peserta didik yang akan diajarkan sehingga tak jarang ia disalahkan oleh guru. Yang menjadi kekurangan peserta didik yaitu rendahnya minat mereka dalam belajar sehingga seberapa banyak metode, seberapa canggih media yang digunakan, seberapa baik guru mengajar itu akan menjadi sia-sia karena sejak awal peserta didik tidak berminat. Minat dalam belajar mirip niat dalam islam. Sebagaimana dalam islam niat sangat penting untuk melakukan kegiatan. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa peserta didik MA An-Nuriyah didapati bahwa, sistem pembelajaran fisika dirasa sudah cukup baik dari segi penjelasan guru mengenai materi-materi dalam fisika akan tetapi materi ini sulit dimengerti karena individu itu sendiri, apalagi sejak awal

individu tersebut memang tidak berminat untuk mempelajari mata pelajaran fisika. Mata pelajaran ini dianggap mustahil oleh sebagian peserta didik dan tidak masuk akal karena ketidakpahaman mereka tentang penerapan mata pelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui kegiatan mengajar dengan media yang dapat menambah maupun menumbuhkan minat belajar diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar serta meningkatkan inisiatif mereka dalam memperoleh ilmu tambahan secara sadar. Hasil nyata dari kegiatan mengajar dengan media ini dapat memperbaiki anggapan peserta didik terhadap mata pelajaran ini sehingga tidak hanya mempengaruhi minat tetapi bisa juga berdampak pada hasil dan cara peserta didik belajar.

METODE

Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu quasi experiment dengan desain penelitian menggunakan *the equivalent time-samples design* dimana peneliti dapat meniadakan kecondongan (bias) *history* walaupun kelompok/kelas kontrol ditiadakan [2], rancangan ini menggunakan satu kelas (tidak ad akelas kontrol).

Adapun instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Instrumen pembelajaran

Instrumen pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media film. Rencana pelaksanaan pembelajaran, atau disingkat RPP, yang dijadikan pegangan guru (peneliti) dalam penelitian ini adalah RPP materi usaha dan energi dengan menyesuaikan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dari submateri yang diajarkan, baik pada perlakuan awal maupun pada perlakuan kedua. Sedangkan media film yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media audio visual berbasis film dimana alur cerita dari film tersebut secara tidak langsung (tersirat) akan memberikan pengetahuan kognitif tentang usaha dan energi kepada peserta didik.

2. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yaitu instrumen penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi minat belajar peserta didik. Pada penelitian ini instrumen penilaian yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon peserta didik, dan angket minat belajar.

Instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur kepraktisan RPP ditinjau dari tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman bagi pengamat (observer) dalam mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dihasilkan. Lembar observasi ini terdiri dari sejumlah pernyataan dan masing-masing pernyataan memuat dua pilihan jawaban, yaitu “Ya” atau “Tidak”. Selain itu, pada lembar observasi ini terdapat ruang bagi observer untuk menuliskan catatan atau saran/masukan yang dianggap perlu berdasarkan fakta dalam praktik pembelajaran di kelas.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik statistic deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi [3]. Kemudian dengan

menggunakan kategorisasi minat belajar peserta didik, dimana kategorisasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik adalah

Tabel 1. Kategorisasi minat belajar peserta didik

Kategori	Skor
Rendah	20-39
Sedang	40-59
Tinggi	60-80

HASIL

1. Analisis data deskriptif

- a. Gambaran minat belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 setelah diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone



Gambar 1. Histogram minat belajar peserta didik dengan menggunakan media film animasi dr. stone

Berdasarkan histogram yang ditunjukkan pada gambar 1 di atas, dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone diperoleh 28 peserta didik berada pada kategori minat tinggi.

- b. Gambaran minat belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 yang diajar dengan menggunakan media konvensional



Gambar 2. Histogram minat belajar yang diajar menggunakan media konvensional

Berdasarkan histogram yang ditunjukkan pada gambar 4.3 di atas, dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional kepada

28 peserta didik, didapatkan 23 peserta didik pada kategori sedang dan 5 peserta didik pada kategori tinggi.

2. Analisis Data Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data tersebut terdistribusi secara normal, untuk pengambilan keputusan data tersebut terdistribusi normal atau tidak adalah apabila nilai probabilitas lebih besar dari 0.05 maka data tersebut dikatakan normal, namun jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0.05 maka data tersebut tidak terdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas, data yang diperoleh ternyata data yang diperoleh terdistribusi secara normal, sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis. Hasil perhitungan menggunakan uji t-2 sampel *dependent*. Uji T-2 sampel atau uji *paired sample t-test* berkorelasi digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata data sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksudkan adalah sampel yang digunakan sama namun mempunyai dua data. Uji *paired* ini merupakan bagian dari statistik parametrik.

Berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji t, jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Namun, jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05 , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional dan yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone. Sehingga berdasarkan tabel 4.10 di atas, didapatkan bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0.05 dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara nilai minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional dan yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone.

PEMBAHASAN

1. Deskripsi Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang diajar dengan menggunakan media konvensional (papan tulis) adalah dimulai dari kegiatan pendahuluan dimana pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian peserta didik berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran peserta didik, kemudian pendidik menyampaikan judul pembelajaran yang akan diajarkan, serta pendidik menuliskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada kegiatan inti pendidik menjelaskan materi usaha dan energi seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Pendidik menjelaskan materi usaha dan energi

Pada saat pendidik menjelaskan materi usaha dan energi, peserta didik mencatat materi yang diajarkan, seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Peserta didik mencatat materi yang sedang diajarkan

Kemudian pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami terkait materi yang sedang diajarkan. Pada kegiatan penutup pendidik mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran tersebut, kemudian pendidik membagikan angket minat belajar kepada peserta didik terkait pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media konvensional. Kemudian pendidik mengingatkan materi berikutnya dan mengakhiri pembelajaran tersebut dengan mengucapkan salam.

Langkah-langkah penelitian dengan menggunakan media film animasi dr. stone adalah dimulai dari kegiatan pendahuluan dimana pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian peserta didik berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran peserta didik, kemudian pendidik menyampaikan judul pembelajaran yang akan diajarkan, serta pendidik menuliskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, setelah itu pendidik menyampaikan model pembelajaran yang digunakan dan media yang akan pendidik gunakan dalam pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan inti pendidik memutar film animasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan, dalam hal ini film animasi yang berkaitan dengan usaha dan energi, pembelajaran dilakukan di laboratorium komputer, seperti tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 4 Pemutaran film animasi dr. stone

Peserta didik kemudian menyimak film animasi yang sedang diputar, tampak seperti pada gambar berikut.



Gambar 5 Peserta didik menyimak film animasi dr. stone

Kemudian pendidik melakukan diskusi dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan film animasi tersebut. Pendidik kemudian menjelaskan hubungan film animasi tersebut dengan materi usaha dan energi.



Gambar 6. Pendidik menjelaskan hubungan film animasi dengan materi
Pada kegiatan penutup pendidik mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran terkait materi usaha dan energi. Kemudian pendidik membagikan angket minat belajar kepada peserta didik terkait pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan film animasi dr. stone

2. Gambaran minat belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 setelah diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone

Minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone hasil yang diperoleh adalah nilai rata-rata minat belajar peserta didik yang diajar menggunakan media film animasi sebesar 74.68 dan berada pada kategori tinggi. Terdapat 28 peserta didik berada pada kategori tinggi, hal ini disebabkan peserta didik tersebut aktif pada saat proses pembelajaran, menyimak dengan baik materi yang diajarkan, kemudian peserta didik tertarik untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang kurang dipahami pada materi tersebut.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [4] terkait pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik, dengan menggunakan media animasi tersebut membuktikan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi cukup baik karena dengan menggunakan media interaktif animasi lebih meningkatkan perhatian peserta didik sehingga pemahaman peserta didik pada konsep pembelajaran menjadi lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berupa film animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI MIPA 1 MA An-Nuriyah.

3. Gambaran minat belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 setelah diajar dengan menggunakan media konvensional

Pada kelas XI MIPA 1 yang diajar dengan menggunakan media konvensional diperoleh data dengan nilai rata-rata minat belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Terdapat 23 peserta didik memiliki minat belajar pada kategori sedang dan 5 orang peserta didik berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional adalah 55.21.

Menurut hasil survey IMSTEP-JICA menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik umumnya terlalu berkonsentrasi pada latihan menyelesaikan soal. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik biasanya menjelaskan konsep secara informatif, sedangkan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung cenderung pasif. Peserta didik hanya mendengarkan, mencatat penjelasan, dan

mengerjakan soal. Sehingga kondisi seperti ini dapat membuat peserta didik kurang berminat untuk belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *direct instruction* dengan menggunakan media konvensional berupa buku dan papan tulis dinilai kurang untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

4. Pengaruh penggunaan media film animasi dr. stone terhadap minat belajar peserta didik

Berdasarkan hasil *output* SPSS pada uji beda dua rata-rata dengan menggunakan *paired sample t-test* yang dilakukan pada data minat peserta didik kelas XI MIPA 1 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0.05, dimana nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000, dengan demikian nilai H_0 ditolak. Hal tersebut menandakan bahwa terdapat perbedaan nilai minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional dan yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone.

Berdasarkan tabel deskripsi minat belajar fisika yang diajar dengan menggunakan media konvensional dan yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone dapat diketahui nilai rata-rata minat belajar yang diajar menggunakan media film animasi sebesar 74.68 lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan menggunakan media konvensional yaitu 55.21. Uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan nilai minat belajar antara yang diajar menggunakan media konvensional dan yang diajar dengan menggunakan media film animasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Media ini lebih meningkatkan perhatian peserta didik pada konsep pembelajaran yang lebih baik.

Selanjutnya [5] dalam penelitiannya memperlihatkan bahwa multimedia dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran serta mengimplementasikan pengetahuan dalam permasalahan. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh [4] terkait pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik. Sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemberian media film animasi tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar kelas XI MIPA 1 di MA An-Nuriyah.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 74.68.
2. Gambaran minat belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 55.21.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara yang diajar dengan menggunakan media film animasi dr. stone dan yang diajar menggunakan media konvensional berdasarkan uji t-2 sampel yang dilakukan, gambaran perbedaan minat belajar ini dideskripsikan melalui analisis deskriptif, sehingga pemberian media film animasi dr. stone berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Djaali. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Yusuf, A. M. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Cet. Ke-4. Jakarta: Kencana.
- [3] Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Cet. Ke-8. Bandung: Alfabeta.
- [4] Maharani, A., Riswanti, R., dan Sugiman. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal FKIP Unila*. (2019), 6(17).
- [5] Milovanovic, Marina et.al. *Aplication of Interactive Multimedia Tools in Teaching Mathematics-Examples of Lessons From Geometry* TOJET: *Turkish online journal of Educational Technology*, 2013, 13.