

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Media Film**

##### **1. Hakikat Media Film**

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. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.<sup>1</sup>

Film pendidikan dianggap efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Film yang diputar di depan siswa harus merupakan bagian integral dari kegiatan pengajaran. Film mempunyai nilai tertentu, seperti dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya,

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 49.

sebagai pelengkap catatan, menjelaskan hal-hal abstrak, mengatasi rintangan bahasa dan lain-lain.<sup>2</sup>

Hal itu berdasarkan pada pandangan bahwa siswa cenderung akan lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi hanya indra pendengaran, seperti pernyataan Confisius (seorang filsuf besar Cina) beberapa abad silam, “*Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya, lihat saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham*”. Day dan Black, setelah melakukan penyelidikan literatur hampir 50 tahun, juga menyimpulkan bahwa penyajian yang menggunakan audio dan visual memberikan pengetahuan yang lebih banyak daripada jika menggunakan salah satu dari dua indra tersebut. Bahkan Ivor K. Davies mengemukakan tiga kesimpulan penelitiannya tentang audiovisual bahwa: *pertama*, siswa memang dapat belajar dengan alat bantu audiovisual; *kedua*, besarnya jumlah hasil belajar tergantung dari ketepatan audiovisual untuk tujuan belajar dan sifat struktur dari tugas; *ketiga*, belajar dengan alat bantu audiovisual dapat ditingkatkan secara langsung dan dianjurkan oleh guru.<sup>3</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media film adalah sebuah media pembelajaran berbasis audiovisual yang dapat digunakan sebagai pemberi stimulus kepada siswa melalui indera penglihatan dan pendengaran. Film berupa rangkaian cerita yang

---

<sup>2</sup> Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 19.

<sup>3</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tujuan Teoritis dan Praktik*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2016), hal. 512.

disesuaikan dengan materi pelajaran. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

## 2. Pemanfaatan Media Film

Pemanfaatan media film atau video dalam proses pembelajaran memiliki sejumlah kegunaan, oleh Anderson dipetakan menurut ranah tujuan pembelajaran, yaitu tujuan kognitif, psikomotor, dan afektif. Lebih lanjut diuraikan berikut:<sup>4</sup>

### a. Tujuan Kognitif

Kegunaan film atau video tematik adalah; *pertama*, dapat meningkatkan matra kognitif, yaitu yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. *Kedua*, dapat menunjukkan serangkaian gambar diam, dengan atau tanpa suara, sebagaimana yang biasanya dapat dilakukan dengan foto, film bingkai atau film rangkai. Namun cara ini tidak ekonomis. *Ketiga*, dapat diajarkan pengetahuan hokum dan prinsip-prinsip tertentu. *Keempat*, digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi. *Kelima*, siswa dapat langsung mendapat atau koreksi terhadap penampilan yang belum memenuhi syarat, apabila mereka mencobakan keterampilan atau kemampuan tersebut untuk menerapkan hokum dan prinsip-prinsip.

---

<sup>4</sup> *Ibid...*, hal 518-519.

b. Tujuan Psikomotor

Kegunaan film atau video tematik pada tujuan pembelajaran ranah psikomotor, antara lain: *pertama*, untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. *Kedua*, siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka mencobakan keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

c. Tujuan Afektif

Kegunaan film atau video tematik dalam tujuan pembelajaran pada ranah afektif yaitu siswa dapat langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka mencobakan keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media film dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan kognitif adalah membantu siswa memahami materi dengan mudah. Tujuan afektif adalah memberikan hikmah dari sebuah sikap yang harus diterapkan. Tujuan psikomotorik adalah siswa dapat melihat langsung kegiatan yang dilakukan dalam film.

### 3. Karakteristik Film

Oemar Hamalik mengemukakan sebuah film yang baik mempunyai karakteristik sebagai berikut.<sup>5</sup>

- a. Film tersebut menarik minat
- b. Benar dan autentik

---

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni, 1986), hal. 109.

- c. Up to-date dalam *setting*, pakaian dan lingkungan
- d. Sesuai dengan tingkat kematangan.
- e. Perbendaharaan bahasanya benar
- f. Merupakan kesatuan atau sequencenya yang teratur
- g. Mendorong aktivitas
- h. Memenuhi dan memuaskan dari segi teknis

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media film bermacam-macam, sehingga memberikan dampak baik bagi siswa dalam pembelajaran dengan segala kekurangan dan juga kelebihan media tersebut.

#### **4. Keunggulan dan Kelemahan Media Film**

Sebagai suatu media, film memiliki keunggulan-keunggulan berikut ini.<sup>6</sup>

- a. Film merupakan suatu *denominator* belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun yang lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang bisa diatasi dengan menggunakan film.
- b. Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi.
- c. Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah lampau.

---

<sup>6</sup> Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1986), hal. 67-68

- d. Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara ke negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk ke dalam kelas.
- e. Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
- f. Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di kelas.
- g. Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- h. Film memikat perhatian anak.
- i. Film lebih realistik, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya sesuai kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas.
- j. Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan).
- k. Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

Menurut Ahmad Rohani kelebihan yang dimiliki media film adalah:<sup>7</sup>

- a. Penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu.
- b. Dapat menikmati kejadian dalam waktu yang sama pada suatu proses atau peristiwa tertentu.
- c. Dengan teknik slow-motion dapat mengikuti suatu gerakan atau aktivitas yang berlangsung cepat.

---

<sup>7</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hal. 98.

- d. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- e. Dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi dan mengembangkan problema.

Sekalipun banyak kelebihanannya, film memiliki kelemahan antara lain harga/biaya produksi relatif mahal, film tidak dapat mencapai semua tujuan pembelajaran, dan penggunaannya perlu ruangan yang gelap.

## 5. Penerapan Media Film dalam Pembelajaran SKI

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar informasi setiap guru dan siswa. pesan atau informasi yang dimaksud berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, dan sebagainya.

Dalam Al-Quran surah an-Nahl ayat 78 disebutkan bahwa manusia itu diberikan pendengaran serta penglihatan agar kita bersyukur dengan cara belajar yakni melalui indera pendengaran dan indera penglihatan.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: *“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”*<sup>8</sup>

Dari uraian ayat diatas mengisyaratkan bahwasanya dalam proses belajar tidak dapat lepas dari penggunaan indera pandangan dan dengar

---

<sup>8</sup> Depag RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Semarang: CV Pustaka Agung Harapan, 2006), hal. 375.

karena keduanya yang paling berpengaruh dalam belajar. Dengan mempelajari sesuatu dengan menggunakan gabungan antara pandang, suara, dan gerakan dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Media film dalam pembelajaran mempunyai peran penting terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Mengingat dari tujuan pendidikan yang begitu kompleks maka dalam proses pengajaran pelajaran SKI membutuhkan sarana prasarana yang mendukung sebagai penjelas materi untuk mencapai tujuan. Karena hal itu bantuan media pembelajaran adalah solusi yang inovatif. Hal ini berarti kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dengan bantuan media.<sup>9</sup> Film yang dimaksudkan disini adalah film animasi kartun singkat terkait peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.

## **B. Tinjauan Minat Belajar**

### **1. Hakikat Minat Belajar**

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>10</sup> Minat adalah suatu rasa dan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan

---

<sup>9</sup> Asnawir dan Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 95.

<sup>10</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 133



sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.<sup>11</sup> Mulyasa juga mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang dalam mengerjakan sesuatu perbuatan, seperti minat untuk mempelajari sesuatu dalam hal membaca, menulis, atau berdiskusi.<sup>12</sup>

Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seorang (siswa) terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar serta menyadari pentingnya kegiatan itu. Selanjutnya terjadi perubahan dalam diri siswa yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman belajar.

Minat siswa untuk belajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar itu selalu butuh dan

---

<sup>11</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta), hal 180.

<sup>12</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Konsep Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 39.

ingin terus belajar. Secara singkat, yang dimaksud dengan minat belajar adalah kecenderungan dan perhatian dalam belajar. Dalam pengertian lain minat belajar adalah : kecenderungan perhatian dan kesenangan dalam beraktifitas, yang meliputi jiwa dan raga untuk menuju perkembangan manusia seutuhnya, yang menyangkut cipta, rasa, karsa, kognitif, efektif, dan psikomotor lahir batin.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan perasaan senang siswa terhadap pembelajaran dilihat dari reaksi keterlibatan dan partisipasinya dalam belajar. Selain itu, perhatian siswa juga lebih fokus apabila minat belajarnya tinggi.

## **2. Macam-macam Minat Belajar Siswa**

Setiap siswa memiliki berbagai macam minat dan potensi. Secara konseptual, Krapp mengategorikan minat siswa menjadi tiga dimensi besar.<sup>13</sup>

### **a. Minat personal**

Minat personal berkaitan erat dengan sikap dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak, dan apakah dia mempunyai dorongan kerasa dari dalam dirinya untuk menguasai kata pelajaran tersebut. Dengan kata

---

<sup>13</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), hal. 38.

lain minat personal siswa diartikan dengan minat siswa dalam pilihan mata pelajaran.

b. Minat situasional

Minat situasional menjurus pada minat siswa yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti bergantung pada faktor rangsangan dari luar dirinya, seperti suasana kelas, cara mengajar guru, dorongan keluarga minat situasional ini merupakan kaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

c. Minat psikologikal

Minat psikologikal berkaitan erat dengan interaksi antara minat personal dan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran, dan ia memiliki cukup peluang untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur (kelas) atau pribadi (di luar kelas), serta mempunyai penilaian yang tinggi terhadap mata pelajaran tersebut, ia dianggap telah memiliki minat psikologikal terhadap matapelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam minat belajar ada tiga, diantaranya minat personal, minat situasional, dan minat psikologikal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketiga minat belajar siswa. Namun, yang lebih besar adalah meningkatkan minat situasional pada siswa melalui media film.

### **3. Ciri-ciri Minat Belajar**

Siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada lainnya.  
Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat adalah adanya rasa senang terhadap pembelajaran serta ketertarikan padanya. Ada kalanya siswa juga terlihat lebih fokus saat pembelajaran berlangsung. Kemudian mendapat suatu kebanggaan terhadap hasil yang diperolehnya.

### **4. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu, perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu.

Secara keseluruhan faktor digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang berasal dari dalam diri sendiri,

contohnya pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Sedangkan, faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ada dua jenis, yaitu faktor dalam dan faktor luar. Kedua faktor ini menjadi vital bagi adanya minat belajar siswa karena tanpa adanya salah satu, minat siswa akan melemah sehingga berpengaruh pada proses belajar mengajar.

## **5. Aspek-aspek Minat Belajar**

Seperti yang telah dikemukakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan terhadap suatu objek yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni segala hal berkaitan dengan minatnya tersebut. Minat memiliki dua aspek yaitu:<sup>15</sup>

- a. Aspek kognitif, aspek ini didasarkan atas konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan.
- b. Aspek afektif, adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam setiap sikap terhadap kegiatan atau objek yang

---

<sup>14</sup> Agus Supriyono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 5

<sup>15</sup> Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2002), hal. 422.

menimbulkan minat. Aspek ini mempunyai perasaan yang benar dalam memotivasikan tindakan seseorang.

## 6. Indikator Minat Belajar

Menurut Safari ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat siswa untuk belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Adapun menurut Slameto siswa yang memiliki minat belajar biasanya ditandai dengan adanya rasa senang untuk belajar, adanya partisipasi atau keterlibatan, dan sikap penuh perhatian. Hal serupa pun diungkapkan oleh Renninger, Hidi, dan Krapp bahwa ada beberapa hal yang menggambarkan minat belajar siswa, seperti adanya perhatian dan konsentrasi yang lebih besar, perasaan senang untuk belajar, dan adanya peningkatan kemauan untuk belajar. Selain itu, Dan & Tod mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar memiliki perasaan tersendiri seperti:<sup>16</sup>

- a. Perasaan positif saat belajar
- b. Adanya kenikmatan/ kenyamanan saat belajar
- c. Adanya kemampuan dan kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan belajarnya.

Menurut Sukartini, indikator minat belajar terdiri atas, (a) keinginan untuk mengetahui/ memiliki sesuatu; (b) objek-objek atau kegiatan yang disenangi; (c) jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi;

---

<sup>16</sup> Ricardo dkk, "Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No. 2, Juli 2017, hal. 190

(d) berbagai upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan/ rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu.<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator minat belajar adalah perasaan senang, perhatian penuh, adanya partisipasi/ keterlibatan siswa, adanya ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dilaksanakan.

## **7. Meningkatkan Minat Siswa**

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, Tanner menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi kepada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang.

Bila usaha-usaha diatas tidak berhasil, pengajar dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya. Diharapkan pemberian insentif akan

---

<sup>17</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi...*, hal. 39.

membangkitkan motivasi siswa, dan mungkin minat terhadap bahan yang akan muncul.<sup>18</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas cara meningkatkan minat belajar siswa dapat dilaksanakan dengan berbagai macam cara. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan media film sebagai upaya dalam meningkatkan minat siswa terhadap proses belajar mengajar. Adapun minat belajar yang akan diukur adalah berdasarkan indikator minat belajar yakni, perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan yang disusun menjadi angket yang dibagikan kepada siswa diakhir pembelajaran.

## **C. Tinjauan Hasil Belajar**

### **1. Hakikat Hasil Belajar**

Dalam KBBI hasil diartikan sebagai sesuatu yang dihasilkan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh suatu usaha. Sedangkan belajar adalah usaha sadar individu untuk mencapai suatu tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan–latihan dan pengulangan-pengulangan dan perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa kebetulan.<sup>19</sup>

Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Senada dengan hal tersebut, Syah mengungkapkan bahwa hasil belajar ideal

---

<sup>18</sup> Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 181.

<sup>19</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1997), hal 104.



meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik.<sup>20</sup>

Dalam kaitan dengan hasil belajar, Brigg menjelaskan bahwa hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasilnya yang diraih melalui pproses pembelajaran di lembaga pendidikan dan ditetapkan dengan angka-angka yang diukur berdasarkan tes hasil belajar. Mengukur adalah menerapkan alat ukur terhadap objek tertentu. Besaran-besaran angka yang diperoleh barulah memperoleh makna apabila dibandingkan hasil pengukuran dengan suatu patokan tertentu. Perbuatan dan hasil belajar ditentukan dalam bentuk: penambahan materi pengetahuan yang berupa fakta, penguasaan bentuk psikomotorik, dan perbekalan dalam kaitannya dengan kepribadian seseorang anak didik.<sup>21</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

## **2. Ruang Lingkup Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan. Mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal mudah sampai hal yang sulit,

---

<sup>20</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi...*, hal 79.

<sup>21</sup> Supriadi, "Pengaruh Minat terhadap Pencapaian Hasil Belajar", dalam *Jurnal Lantanida*, Vol. 4, No. 1, 2016, hal. 14

dan dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak. Adapun rincian domain tersebut adalah:<sup>22</sup>

- a. Kognitif, memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:
  - 1) Pengetahuan, jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali dan mengetahui adanya konsep.
  - 2) Pemahaman, jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
  - 3) Penerapan, jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan ide-ide umum, metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
  - 4) Analisis, jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan situasi ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
  - 5) Sintesi, kemampuan yang menuntut untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor.
  - 6) Evaluasi, jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi.
- b. Afektif yaitu perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik setelah mendapatkan dan menerima materi pembelajaran. Adapun jenjang kemampuan dalam domain afektif:
  - 1) Kemampuan menerima, yaitu kemampuan peserta didik untuk peka terhadap situasi dan rangsangan tertentu.

---

<sup>22</sup> Arifin Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011), hal. 21

- 2) Kemampuan menanggapi/ menjawab yaitu kemampuan peserta didik yang menuntut tidak hanya peka terhadap situasi tertentu, tapi juga bereaksi terhadap salah satu cara.
  - 3) Menilai yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena, atau tingkah laku tertentu secara konsisten.
  - 4) Organisasi, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, dan membentuk suatu sistem nilai.
- c. Psikomotorik, yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan kemampuan kreativitas dan ketrampilan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup hasil belajar adalah luas. Hal ini berkaitan dengan tiga aspek pembelajaran yang harus dicapai, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sehingga dapat diukur melalui tes yang disusun berdasarkan taksonomi Bloom.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik yang terarah dan positif. Dalam suatu pembelajaran pasti seorang peserta didik akan melalui proses belajar. Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar sehingga juga akan mempengaruhi hasil

belajar seorang peserta didik. keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:<sup>23</sup>

a. Faktor eksternal, yaitu faktor yang terdapat diluar diri individu.

Diantaranya:

1) Faktor non sosial

Faktor non sosial adalah faktor-faktor diluar individu yang berupa kondisi fisik yang ada di lingkungan belajar. Misalnya, peralatan sekolah, sarana sekolah, gedung, dan ruang belajar, kondisi geografis sekolah dan rumah, dan sejenisnya.

2) Faktor sosial

Faktor sosial yaitu fakto-faktor diluar individu yang berupa manusia. Misalnya kehadiran orang dalam belajar, kedekatan anak dengan orang lain, keharmonisan dalam keluarga, dan sebagainya.

b. Faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, diantaranya:

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah kondisi fisik yang terdapat dalam diri individu. Keadaan fisiologis berupa keadaan jasmani dan keadaan fungsi jasmani peserta didik.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah faktor psikis yang ada dalam diri individu.

Faktor-faktor psikis tersebut antara lain tingkat kecerdasan,

---

<sup>23</sup> Sriyanti Lilik, *Psikologi Belajar*, (Salatiga: STAIN Salatiga Press, 2011), hal. 33.

motivasi, minat, bakat, sikap, kepribadian, kematangan, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dengan berbagai macam. Semuanya saling berkesinambungan dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Penelitian ini akan lebih berfokus pada faktor psikologis bagian minat belajar untuk mengukur keberhasilan media film dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa akan diukur menggunakan tes yang diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran.

#### **D. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

##### **1. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) MI**

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin. Secara substansial, mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifsn yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> M. Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan...*, hal. 10.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

## 2. Ruang Lingkup SKI di Madrasah Ibtidaiyah

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi hal-hal berikut:<sup>25</sup>

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib, Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathu Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

Realita pembelajaran selama ini guru lebih berfokus pada konten materinya yang tersebar dalam silabus sebagai rencana pembelajaran, sedangkan pembentukan sikap terkait dengan tujuan pembelajaran SKI belum banyak disentuh dan dibelajarkan guru kepada peserta didik. Inilah yang menjadikan guru dan siswa masih berpandangan bahwa SKI adalah dongeng dan kisah saja.<sup>26</sup> Ini sesuai dengan penekanan kemampuan yang dibebankan pada SKI yaitu kemampuan untuk mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi

---

<sup>25</sup> *Ibid...*, hal. 16

<sup>26</sup> *Ibid...*, hal. 17

dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>27</sup>

Berdasarkan deskripsi diatas, penelitian ini akan menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas IV pada materi peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad SAW.

### E. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang mengupas tentang pengaruh media film terhadap minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, antara lain sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Febrian Dwi Kartika Sari, 2018, Pengaruh Media Visual terhadap Minat dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas IV MIN Sumberjati Kademangan.	Meneliti kelas IV pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan media. Menggunakan instrumen angket dan tes dalam penelitiannya.	Jenis penelitian yang digunakan True Eksperimental. Media yang digunakan adalah media visual (wayang-wayangan)
2.	Anis Fitri Handayani, 2017, Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil belajar Siswa pada Mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Ratna Chaton.	Penelitian diadakan di kelas IV dan menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian <i>non-equivalent control group design</i> .	Mata pelajaran yang digunakan adalah IPS. Video yang digunakan adalah "IPS Kelas 4 Keanekaragaman Suka dan Budaya"

<sup>27</sup> Isti'anah Abubakar, *Pengembangan Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Madrasah Tsanawiyah*, (Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang, 2012), hal 40.



No.	Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Media yang digunakan sama media berbasis audiovisual	
3.	Adinta Yasinta Sahara, 2017, Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.	Penggunaan media audiovisual. Menggunakan metode penelitian kuantitatif.	Jenis penelitian regresi linier sederhana. Sampel adalah siswa sekolah menengah atas.
4.	Rosdiana Mawarni, 2015, Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Film Siswa Kelas III SDN Pencar 2 Sleman Tahun Ajaran 2014/2015.	Menggunakan media film dalam penelitian yaitu film yang berjudul "Untuk Sebuah Hamburger".	Mata pelajaran yang digunakan Bahasa Indonesia. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas dan menggunakan instrumen tes, observasi, dokumentasi di dalamnya.
5.	Fitri Intan Nur Laili, 2018, Penggunaan Media Animasi Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas III MI Hidayatul ulum Ngampel Selodono Kediri.	Menggunakan media pembelajaran film dalam penelitian yaitu video animasi pendek yang berjudul "Semangat Indonesia".	Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan teknik pengumpulan data wawancara, dokumentasi, observasi, dan penilaian produk.
6.	Silvia Novabriani, 2016, Keefektifan Media Adiovisual terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi dan Matahari Kelas V SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal.	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian <i>quasy experimental</i> dengan bentuk <i>nonequivalent control group design</i> .	Mata pelajaran yang digunakan adalah IPS. Media yang digunakan adalah video dengan judul "Lapisan Utama Matahari" dan "Animasi Lapisan Bumi – Bagian bumi"

Berdasarkan beberapa penjabaran penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan ketiga penelitian tersebut. Perbedaannya

adalah terletak pada terlihatnya pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini adalah juga sebagai upaya melanjutkan hal-hal yang belum terdaftar di beberapa penelitian diatas.

## **F. Kerangka Konseptual**

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar yang baik haruslah dimulai dari keinginan para peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diadakan maupun ketertarikannya akan materi yang akan disampaikan dan hal ini berhubungan dengan minat. Peranan minat dalam belajar itu sendiri yaitu sebagai *motivating force* yakni sebagai kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar.<sup>28</sup>

Berdasarkan hal tersebut, seorang peserta didik yang sudah memiliki minat dalam pembelajaran yang akan dilakukan, tentu akan menjadi suatu keberhasilan bagi tugas guru selain mengajar, mendidik, dan melatih peserta didik. Minat merupakan hasrat atau rasa suka dan perhatian seseorang terhadap sesuatu hal, baik manusia, benda, atau kegiatan yang menggugah selera sehingga memberikan perhatian secara penuh kepadanya. Minat belajar siswa ditunjukkan dengan adanya sikap giat belajar, mengerjakan tugas, dan menaati peraturan pada proses pembelajaran tersebut agar berjalan dengan tujuan yang diharapkan. Minat dan belajar tidak dapat dipisahkan karena merupakan kesatuan. Belajar tanpa minat, maka proses tersebut tidak akan

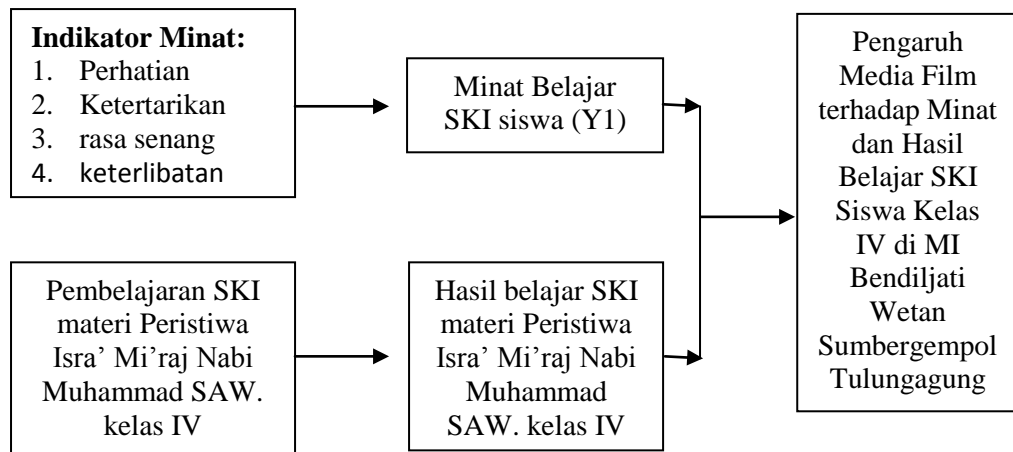
---

<sup>28</sup> Moh. Uzzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 27.

berjalan dengan baik sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa ke depannya.

Salah satu upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak jenis, salah satunya media audiovisual. Media audiovisual ini memungkinkan siswa memahami materi secara mudah dengan perpaduan antara konsep visual dan audio yang digabungkan menjadi satu. Media audiovisual juga memiliki banyak varian, diantaranya film. Media film dapat meningkatkan minat yang ada dalam diri peserta didiknya, berupa hasrat dan dorongan untuk belajar. Sebagaimana mestinya hasrat dan dorongan belajar peserta didik akan timbul jika media pembelajaran yang digunakan menyenangkan dan juga membuat adanya rasa ketertarikan peserta didik terhadap materi yang akan diajarkannya.

Dengan bantuan media film, siswa akan dengan mudah mengingat dan menghafal setiap materi yang disampaikan sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Akan tetapi, hasil belajar akan lebih maksimal apabila siswa memiliki minat untuk mempelajari lebih dalam mengenai sesuatu yang dianggapnya penting. Penelitian ini menggunakan media film yaitu animasi peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad SAW yang didownload dari *youtube*. Dari sanalah maka diduga bahwa media film berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar SKI siswa kelas IV. Hubungan tersebut dapat dilihat dalam paradigma penelitian berikut:



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**