

Analisis Media Nonton Film Berbasis ICT untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran PPKn

Nuramelia^{a,1*}, Nurbani Yusuf^{b,2}, Nurul Zuriah^{c,3}

^{abc} Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

¹ nuramelia2208@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 20 November 2020;

Revised: 17 Desember 2020;

Accepted: 1 Januari 2021

Kata kunci:

Media;

Film;

ICT;

Partisipasi Siswa;

Pembelajaran PPKn;

Keywords:

Media;

Film;

ICT;

Student Participation;

Learning PPKn;

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis media nonton film berbasis ICT, menjelaskan metode menganalisis media nonton film berbasis ICT, dan menjelaskan faktor pendukung dan penghambat dalam proses penerapan media nonton film berbasis ICT. Siswa yang berpartisipasi dalam penerapan media nonton film di SMP Muhammadiyah 4 Malang berkaitan dengan dengan keaktifan siswa dengan fokus dalam proses penerapan media nonton film berbasis ICT. Metode dalam penerapan media nonton film yaitu: ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Sumber data yaitu primer dan sekunder. Data primer didapat dari para informan, sedangkan data sekunder berasal dari berbagai literasi kepustakaan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian lebih pada proses belajar siswa dan guru mampu memberikan media pembelajaran yang kreatif dan inovasi supaya siswa tidak merasa bosan. Penerapan media nonton film sangat berguna untuk meningkatkan daya belajar siswa. Guru perlu menggunakan metode yang bervariasi supaya proses kegiatan belajar mengajar, berjalan dengan baik dan tertib.

ABSTRACT

ICT-Based Movie Watching Media Analysis to Increase Student Participation in PPKn Learning. The purpose of this research is to analyze ICT-based movie watching media, explain methods to analyze ICT-based movie-watching media, and explain the supporting and inhibiting factors in the process of implementing ICT-based movie-watching media. Students who participate in the application of film watching media at SMP Muhammadiyah 4 Malang are very closely related to the activeness of students in receiving a subject well and focus on the process of applying ICT-based movie-watching media. The methods of applying movie-watching media are lecture, discussion, and Q & A. This research is descriptive qualitative. The data sources are primary and secondary data. Primary data is obtained from informants, while secondary data comes from various literature literacy. Data collection techniques in this research consist of observation, interview, and documentation. The results of the research are more on the learning process of students and teachers are able to provide creative learning media and innovations so that students do not feel bored. The application of movie watching media is very useful to improve students' learning power. Teachers need to use a variety of methods so that the process of teaching and learning activities, running well and orderly.

Copyright © 2021 (Nuramelia dkk). All Right Reserved

How to Cite : Nuramelia, Yusuf, N., & Zuriah, N. (2021). Analisis Media Nonton Film Berbasis ICT untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 19–27. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/9>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan yang penting dalam kemajuan manusia. Pendidikan merupakan salah satu panti yang digunakan manusia dalam memajukan peradabannya (Kewuel, 2014). Kegiatan pendidikan pada dasarnya selalu berkaitan dengan kedua belah pihak yaitu: pendidik dan peserta didik. Supaya proses pengajaran lebih hidup dan terjalin kerjasama diantara siswa, maka proses pembelajaran dengan paradigma lama harus diubah dengan paradigma baru yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir (Jauhari, Marhaeni dan Utama, 2013).

John Dewey menyatakan, bahwa dengan adanya suatu mutu pendidikan yang berkembang pesat dengan baik sesuai dengan perkembangan jaman maka proses pendidikan dilakukan dengan suatu pembaharuan yang dapat diterima dan mudah dipahami pada saat melakukan proses kegiatan kecakapan, yang bersifat fundamental serta maupun secara intelektual dan emosional yang mengarahkan ke dalam bentuk arah alam sesama manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Muslich, 2013).

Menurut Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu pendidikan yang membahas pada jalur Pendidikan. Maka pendidikan dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu Pendidikan formal, pendidikan nonformal, serta pendidikan informal. Adanya suatu beberapa bagian pendidikan, maka dengan ini mereka saling menguntungkan atau melengkapi antara satu dengan yang lainnya. Tingkatan suatu pendidikan mempunyai Jenjang masing-masing yang saling menguntungkan seperti pendidikan formal yaitu ada beberapa bagian seperti pendidikan sekolah dasar dan Pendidikan menengah, serta Pendidikan tingkat universitas atau lebih tinggi.

Secara garis besar manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli, seperti Sudjana dan Rivai (2010) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa, yaitu: a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami. c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak merasa bosan. d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Umar (2010) mengemukakan peran dan fungsi media dalam pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu penyampaian pelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar meningkat, pembelajaran dapat dipertingkatkan, peran guru dapat dirubah kearah yang lebih positif. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran akan dapat dirasakan secara optimal apabila guru mampu memilih dan menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut Nurseto (2011), mengatakan apabila membuat media pelajaran yang menarik itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung kepentingan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa macam bentuk, mulai dari yang tradisional seperti peribahasa (Abdillah, Hamid & Istianti, 2017), wayang golek (Halimah, Arifin, Yuliatingsih, Sutini & Abdillah, 2020), Lapbook (Halimah, Marwati & Abdillah, 2020) dan salah satunya masalah media nonton film. Menurut Teuku Kusnafizal (2017) Pemanfaatan media berbasis ICT adalah megandung berbagai unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya. Berdasarkan fakta di lapangan saat guru mengajarkan dan memberikan materi gambar dalam bentuk, guru hanya menyampaikan beberapa materi melalui metode ceramah dan manual, sedangkan siswa hanya mencotoh apa yang telah diberikan oleh guru tersebut. Media ini sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar ketika guru mengajar, siswa cepat memahami dan menangkap dari apa yang di sampaikan oleh seorang guru tersebut dengan menggunakan media seperti media nonton film berbasis ICT.

Media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Dengan berkembangnya ICT maka berkembang pula sistem pendidikan, baik dari tingkat dasar sampai tingkat pendidikan tinggi. Berbagai cara dan media telah dikenalkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar semakin banyak. Menurut Pulungan dalam (Putri, 2017) mengatakan Dengan bantuan media komputer, para siswa akan lebih menyerap mudah menyerap informasi dan pelajaran (Pulungan, 2017). Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arwudarachman D (2015) dan Sudjanadan Rivain (2011). Adanya penggunaan media pembelajaran nonton film yang berbasis ICT, maka mampu meningkatkan suatu keberhasilan hasil belajar siswa, sehingga mampu serta berprestasi siswa di Sekolah Dasar kelas III Mazmur 21 Pontianak Selatan, yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi khusus seperti dalam kegiatan menyimak, memperhatikan atau mendengarkan dari yang apa yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil dari penelitian ini akan menunjukkan bahwa di dalam dunia pendidikan akan dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran semenarik mungkin sesuai dengan perkembangan jaman pada saat ini yang semakin modern dalam penggunaan media khususnya media nonton film yang diterapkan oleh beberapa sekolah, semakin mengalami peningkatan karena dengan menggunakan media seperti ini dapat membuat tingkat belajar siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami dengan baik dari pada yang di sampaikan oleh guru di depan, sangat signifikan bagi mutu pendidikan, sehingga tidak hanya menuntut kecerdasan saja melainkan pemahaman dalam penggunaan media sangat dibutuhkan oleh sekolah pada saat ini karena guru tidak hanya dituntut mengajar biasa dengan menggunakan buku paket saja melainkan harus bisa menggunakan media pembelajaran dengan melakukan penerapan media nonton film secara kognitif, semata tetapi juga banyak kegiatan untuk menuntut kecerdasan dari segi afektif serta psikomotorik.

Menurut Setiadarma (2015) media pembelajaran nonton film adalah teknologi dengan cara untuk menyampaikan beberapa bentuk materi yang berkaitan dengan media pembelajaran, yaitu dengan menerapkan atau menggunakan berbagai jenis mesin abstrak serta mekanis, dan mampu menggunakan elektronik untuk menyiapkan beberapa pesan atau informasi terpenting. Beberapa poin penting dalam penerapan suatu teknologi, seperti media nonton film yaitu: (1) berbentuk linear; (2) menyiapkan berbagai film yang fleksibel; (3) menggunakan dalam bentuk yang sudah terapkan oleh perancang sendiri/pembuatnya; (4) melibatkan prestasi yang berbentuk fisik yang dari beberapa bentukopini atau gagasan yang real serta abstrak; (5) diterapkan dalam bentuk poin-poin penting seperti prinsip psikologis serta kognitif dan relevan; (6) berorientasi pada tenaga pendidik atau guru yang menjadi pengajar serta mampu memberikan tingkatan yang interaktif siswa yang kurang paham atau menurun tingkat pemahamannya.

Menurut Hamdani (2010), prestasi belajar adalah hasil dari kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok, prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak pernah melakukan kegiatan. Hafid H.Abd. (2011) dalam Arwudarachman, Setiadarma dan Marsudi (2015), mengemukakan pendapat bahwa prestasi belajar memiliki fungsi utama, antara lain yaitu: (1) prestasi belajar yaitu sebagai indikator yang kualitas serta kuantitas dalam pengetahuan yang dikuasai oleh siswa; (2) prestasi belajar adalah sebagai lambang pemuasan, atau ingin tahu bagi siswa; (3) prestasi belajar yaitu bahan informasi atau inovasi di dalam dunia pendidikan; (4) prestasi belajar bagian dari indikator *intern* dan *ekstern* di dalam suatu institusi pendidikan; (5) prestasi belajar yaitu dapat dijadikan sebagai bahan indikator daya serap (kecerdasan) siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pendekatan kualitatif deskriptif. Tempat penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Malang, yang di mana tempatnya yang berada di kota Malang tepatnya di Gang III Blok D No.570, Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa

Timur 65145. Penelitian ini memerlukan waktu yang cukup lama yaitu sekitar 1 bulan lebih untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan menyelesaikan dengan dengan sempurna. Waktu untuk melakukan penelitian yaitu bulan Februari hingga Maret 2019. Subjek penelitian melibatkan kepala sekolah, guru PPKn, dan siswa di SMP Muhammadiyah 4 Malang, Sumber media pembelajaran dan teknik pengumpulan data di lapangan seperti observasi terlebih dahulu, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian didapatkan dengan mengukur tingkat keaktifan dan tingkat partisipasi siswa selama pelajaran berlangsung. Selanjutnya, data tersebut perlu diuji dengan teknik keabsahan data secara valid, maka perlu data tersebut dalam bentuk triangulasi. Triangulasi dalam bentuk sumber seperti mencoba melakukan pengecekan data secara berulang kali, sehingga mampu dipercaya dalam kegiatan mencari informasi melalui beberapa tahap waktu serta alat yang baru.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan media nonton film berbasis ICT memiliki peran yang sangat besar, dalam proses kegiatan belajar didalam kelas siswa mampu untuk ikut melakukan berpartisipasi serta menyimak dan memperhatikan dengan serius dengan serius dalam penerapan media nonton film berbasis ICT. Partisipasi seperti ini sangat dibutuhkan dalam kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas karena antara guru dan siswa harus ada umpan balik serta pendorong atas keberhasilan dalam pembelajaran (Putri, 2018)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas VII, ketika proses pembelajaran PPKn berlangsung dalam satu minggu siswa diberikan 1 kali pertemuan mata pelajaran PPKn dengan waktu 2 jam atau 70 menit. Alokasi waktu tersebut sangat terbatas, namun dalam pembelajaran PPKn sendiri guru berusaha semaksimal mungkin melaksanakan pembelajaran dengan melakukan penerapan media nonton film berbasis ICT untuk meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Guru berusaha memberikan pelajaran yang menarik, berkualitas, serta supaya siswa tidak merasa bosan. Namun, ketika guru tidak hadir atau tidak dapat memasuki ruang kelas untuk melaksanakan proses belajar mengajar, maka sebagai gantinya siswa akan diberikan tugas berupa mencari gambar tentang berbagai macam pahlawan dan makalah sesuai dengan materi yang dibahas. Pada pertemuan selanjutnya dari tugas yang diberikan oleh guru, setiap siswa akan diarahkan untuk tampil di depan kelas untuk menjelaskan gambar pahlawan yang telah dibawah oleh siswa tersebut. Melalui penggunaan mediayang unik atau menyenangkan akan meningkatkan semangat belajar siswa dan guru PPKn, harus mampu mencari media yang kreatif dan inovasi.

Proses pembelajaran selain pembelajaran PPKn, setiap jam pertama selalu dimulai dengan kegiatan membaca doa, untuk jam pelajaran selanjutnya tidak akan memulia pembelajaran dengan membaca doa. Berbeda dengan pembelajaran PPKn, pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam ke 3, walaupun dalam penerapan pada jam PPKn tidak dimulai pada jam awal atau pertama, guru selalu menerapkan bahwa siswa sebelum pembelajaran dimulai harus melakukan kegiatan berdoa terlebih dahulu. Begitupun ketika pembelajaran telah selesai, siswa akan berdoa untuk menutup proses belajar mengajar yang berlangsung.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan dan observasi pada kelas VII, guru mengajak siswa untuk menonton film bersama yang ditayangkan melalui media yang ada di depan kelas, siswa juga mencatat apa yang mejadi kesulitan dalam kegiatan nonton film. Hal ini merupakan suatu yang sederhana namun terkadang dilupakan oleh guru mata pelajaran lain. Guru mengajak siswa untuk selalu aktif di dalam kelas, kemudia ketika film ditayangkan siswa mampu menyimak dengan baik serta selalu aktif dalam bertanya atau menjawab dari sebuah pertanyaan, kemudian ketika proses belajar berlangsung tidak hanya siswa saja yang terlibat aktif guru juga harus mampu memberikan media pembelajaran yang kreatif dan inovasi agar siswa tidak merasa bosan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada kelas VII guru selalu memberikan metode pembelajaran semaksimal mungkin, khususnya di dalam penerapan media nonton film yang berguna untuk meningkatkan daya belajar siswa di zaman modern seperti ini. Agar siswa tidak ketinggalan dengan berbagai macam media pembelajaran yang berbasis ICT. Maka pada saat waktu masuk kegiatan belajar mengajar guru selalu memberikan sebuah pertanyaan kepada siswa ketika selesai nonton film terlebih dahulu siswa harus mampu menjawab pertanyaan atau mencatat hal-hal penting dari film tersebut. Guru selalu memberikan perlakuan yang sama terhadap siswa tanpa membedakan suku, ras, agama, antargolongan, status ekonomi, status sosial.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas VII, setelah guru menayangkan sebuah film, maka siswa diharapkan untuk menyimak dengan serius serta menyiapkan salah satu pertanyaan nanti, setelah selesai kegiatan tayangan film. Pada mata pelajaran PPKn membahas tentang sejarah perkembangan Negara serta peninggalan yang berkaitan dengan sejarah kota Malang yang merujuk tentang. Guru mengajukan pertanyaan pembuka tentang sejarah kota Malang seperti mengemukakan pengertian sejarah kota Malang serta apa peninggalan sejarah di kota Malang. Kemudian untuk menjawab pertanyaan maka siswa mengangkat tangan terlebih dahulu sebelum menjawab, serta sesekali guru menunjuk siswa untuk menjawab. Bagi siswa yang berani menjawab dan mengangkat tangan terkadang guru memberi nilai untuk memotivasi siswa.

Setelah pertanyaan terjawab dengan baik, maka guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai dalam pertemuan itu serta memberikan berbagai motivasi tentang pentingnya memiliki keberanian. Motivasi merupakan dorongan dan semangat yang diberikan oleh guru agar siswa mampu memahami akan pentingnya media pembelajaran, terutama dalam penerapan media nonton film dalam proses kegiatan belajar mengajar. Setelah itu guru memulai kegiatan inti yaitu dengan memanfaatkan media gambar dan media cetak. Gambar yang digunakan seperti gambar sekelompok orang yang berjuang untuk kota Malang, dan gambar benda-benda yang penting dalam sejarah kota Malang. Kemudian mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan tersebut. Siswa diajak untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 4-5 orang tiap kelompok Siswa diberikan waktu 15 menit untuk berdiskusi.

Situasinya, bila ada dalam kelompok yang sama, maka guru harus mampu menyuruh dan mengajak 2 kelompok untuk bekerja sama untuk mensimulasikan tentang sejarah kota Malang. Kemudian setelah selesai kelompok lain memberi tanggapan dan sesekali melontarkan pertanyaan seperti pada diskusi sebelumnya. Guru memberikan pujian kepada siswa yang berani memberi tanggapan dan bertanya untuk mengemukakan pendapatnya, walaupun jawabannya kurang greget. Dalam proses tersebut, etika tetap dijadikan dalam pembelajaran (Gultom, 2016). Setelah selesai guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kembali. Kemudian, guru menyimpulkan dan menjelaskan pembelajaran pada hari itu, dan guru juga menjelaskan beberapa poin penting tentang sejarah kota Malang yang terdapat dalam pembelajaran tersebut. Sebagai persiapan untuk pertemuan yang akan datang maka guru harus mampu memberikan tugas membuat makalah. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk berani mengeluarkan pendapat dan ikut aktif pada saat kegiatan tanya jawab, mencatat poin-poin penting pada saat proses kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan observasi kelas VII dalam pembelajaran PPKn guru harus mampu semaksimal mungkin untuk membuat media pembelajaran agar siswa lebih aktif dari pada guru. Di awal pertemuan guru dan siswa sepakat ketika ditayangkan sebuah film siswa tidak hanya menyimak melainkan mencatat hal-hal penting dalam sebuah film tersebut. Salah seorang siswa VII langsung dengan semangat mengangkat tangan menjawab salah satu pertanyaan yang lontarkan oleh guru tersebut dan siswa lainpun dengan semangat mengakukan beberapa pertanyaan juga.

Berdasarkan observasi pada kelas VII pada tanggal 11 Maret 2019, metode yang digunakan guru di SMP Muhammadiyah 4 Malang dalam penerapan media nonton film berbasis ICT. Terutama guru matapelajaran PPKn harus menggunakan metode yang bervariasi seperti ceramah, diskusi dan Tanya jawab. (1) Metode ceramah adalah menerangkan secara lisan atas bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa dengan menyampaikan informasi atau pengetahuan yang ada didalam buku. Metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang memiliki nilai ekonomis dan paling efektif dalam mengatasi berbagai macam masalah literatur dan rujukan sesuai dengan daya ingat dan pemahaman siswa. (2) Metode diskusi diskusi adalah yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan yang harus dipecahkan. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memecahkan masalah, menambah pengetahuan siswa, bentuk kekompakan dalam memecahkan masalah secara bersama-sama. Seperti waktu observasi di kelas VII, siswa diberikan tugas kelompok untuk mengerjakan tugas tentang sejarah kota Malang yang dimana guru hanya mengamati dan melihat dari depan dan sesekali berjalan untuk melihat kekompakan siswa dalam memecahkan masalah secara bersama. (3) Metode tanya jawab adalah sebagai metode yang dimana guru memberikan pertanyaan kepada siswa atau siswa yang melakukan bertanya kepada guru. Metode ini cukup efektif dibandingkan dengan metode ceramah. Sebab, metode ini dapat merangsang siswa untuk berpikir dan berkreasi dalam pembelajaran. (4) Faktor pendukung dan penghambat dalam proses penerapan media nonton film berbasis ICT didasarkan pada observasi. Penerapan media nonton film di SMP Muhammadiyah 4 Malang terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukungnya sebagai berikut sebagai berikut. (5) Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung dalam penerapan media nonton film berbasis ICT. (6) Memiliki tata tertib yang jelas. Peraturan sekolah atau tata tertib merupakan salah satu faktor pendukung yang paling kecil penerapan media pembelajaran yang bervariasi supaya siswa lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran beerlangsung siswa di SMP Muhammadiyah 4 Malang. Ketika dalam menayangkan sebuah film siswa tidak hanya menyimak begitu saja, melainkan mampu merangkum hal-hal penting dalam sebuah film tersebut.

Selain faktor pendukung yang disebut diatas ada beberapa faktor penghambat dalam penerapan media nonton film berbasis ICT. Faktor penghambatnya sebagai berikut: (1) Guru terkadang memprioritaskan dan fokus pada penyelesaian materi tanpa memperhatikan aspek pemahaman siswa terhadap media yang di terapkan, sehingga yang didapat siswa hanya menyimak saja semata dan mengalami kesulitan dalam menerima sebuah penerapan media tersebut. (2) Adanya kegiatan ekstrakurikuler yang mengharuskan siswa untuk mengikuti dan menghambat perkembangan siswa dalam menjalankan kegiatan yang diadakan disekolah dan menyebabkan terjadinya penurunan terhadap prestasi belajar siswa. (3) Kurang memanfaatkan teknologi yang ada seperti memutar video atau memuat gambar dengan menggunakan laptop, padahal di SMP Muhammadiyah 4 Malang sudah ada jaringan wifi. Pembelajaran dengan demikian masih menggunakan model lama.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, yang biasa disebut dengan ICT, saat ini semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, sehingga para tenaga pengajar/guru dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam serta membuat beberapa media pembelajaran yang unik sehingga akan digunakan tujuan pembelajaran yang dapat tercapai. Kemampuan tenaga pengajar dalam memahami serta mengaplikasikan suatu media pembelajaran berbasis ICT, memang beragam sehingga pengaruh yang diberikan terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 4 Malang.

Media film merupakan bagian dari media pembelajaran, sehingga diharapkan para siswa dapat lebih mudah menangkap materi pembelajaran yang disampaikan lewat pemutaran film tersebut. Film menarik digunakan sebagai alat pengajaran yang hendaknya mendapat perhatian yang lebih banyak. Film edukatif mampu menghibur sehingga dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran

kepada siswa secara baik yang berdaya guna dan berhasil guna. Berdasarkan penjelasan di atas sesuai yang dikemukakan oleh Basyiruddin (2012).

Situasi kegiatan pembelajaran yang guru ciptakan tidak selamanya sama, sama hari ke hari. Misalnya suatu guru ingin menciptakan lingkungan belajar anak didik secara berkelompok sesuai yang diciptakan guru mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran, fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar, lengkapnya fasilitas belajar akan mempengaruhi pemilihan metode mengajar. Salah satu usahanya adalah dengan memahami kedudukan metode pengajaran sebagai: (1) alat motivasi; (2); strategi pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar; (3) alat tujuan untuk mencapai cita-cita yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas sesuai yang dikemukakan oleh (Mahnun, 2012) mengatakan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu yaitu akan mempengaruhi jenis media pengajaran, sedangkan media adalah suatu pengajaran di dalam kelas yang sangat dibutuhkan dan tak bisa diabaikan yang sesuai seperti penerapan media nonton film serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa meningkat, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang diperhatikan dalam memilih media, antara lain yaitu tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa setelah pengajaran selesai.

Guru harus benar-benar fokus dalam membina dan menerapkan media pembelajaran yang unik agar dalam kegiatan proses belajar mengajar berjalan efektif. Sebab, penerapan media nonton film seperti perannya sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Namun tingkat partisipasi siswa sangat dipengaruhi oleh media yang di terapkan oleh sekolah. Sehingga penerapan media nonton film adalah perubahan yang mengubah drastis hidup termasuk cara kita hidup mengajar. Dengan adanya kemajuan teknologi, maka guru di sekolah atau di daerah mereka mampu memastikan siswa memiliki keterampilan dalam menggunakan beragam sumber daya teknologi yang tersedia bagi mereka.

Penerapan media nonton film ini lebih menekankan pada tingkat partisipasi siswa untuk selalu serta semangat dan tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar di dalam kelas dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan media pembelajaran yang semenarik mungkin. Selain itu, penerapan media nonton film juga dapat membantu siswa untuk mampu mengkomunikasikan secara jujur dan terbuka terhadap penerapan media nonton film berbasis yang berbasis ICT kepada orang lain dan membantu siswa untuk berpikir secara rasional serta emosional dalam menilai proses belajar mengajar, serta mudah memahami dan menyimak.

Berdasarkan observasi pada kelas VII pada tanggal 20 Maret 2019, film yang ditayangkan tersebut setelah selesai berdiskusi guru mengajak 2 kelompok untuk bekerja sama mensimulasikan materi yang disampaikan sampai selesai. Kelompok lain juga harus mampu memberikan tanggapan dan pertanyaan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rossi and Briedle, (1996) bahwa penerapan media nonton film atau media pembelajaran alat atau bahan yang dapat dicapai untuk mencapai suatu pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran dan lain sebagainya. Penerapan media nonton film seperti ini dapat mengubah metode pembelajaran yang menggunakan cara lama, maka dengan metode baru seperti ini siswa mampu ikut berpartisipasi di dalam kelas serta tidak merasa bosan dan mengantuk. Selain itu, pendekatan ini juga dapat membantu siswa berkomunikasi secara jujur dan terbuka tentang penerapan media nonton film.

Simpulan

Proses penerapan media nonton film berbasis ICT terhadap siswa di SMP Muhammadiyah 4 Malang, sudah berjalan dengan baik. Adanya tingkat partisipasi siswa dalam menyimak sebuah film serta ikut berpartisipasi, serius, konsentrasi, dan disiplin. Pendekatan dalam penerapan media nonton film ini yaitu keteladanan moral kognitif, dan klarifikasi nilai. Metode yang digunakan dalam penerapan media nonton film yang berbasis ICT yaitu menggunakan ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Faktor-

faktor pendukungnya yaitu tersedianya sarana dan prasarana yang cukup memadai, tersedianya tenaga guru yang relevan, dan memiliki tata tertib yang jelas. Beberapa faktor penghambatnya yaitu: guru terkadang memprioritaskan dan fokus pada penyelesaian materi tanpa memperhatikan aspek pemahaman siswa terhadap media yang diterapkan, adanya kegiatan ekstrakurikuler yang mengharuskan siswa untuk mengikuti, dan kurang memanfaatkan teknologi yang ada.

Referensi

- Abdillah, F., Hamid, S. I., & Istianti, T. (2017). Ethnic Idiom Articulation and Civic Education Material for Elementary School. *1st International Conference on Educational Sciences - ICES* (hal. 225-229). ScitePress.
- Arwudarachman D. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar bentuk Siswa kelas XI, *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 3 (3) :237-243
- Basyiruddin. 2012 Media Pembelajaran . *Jurnal PGMI Madrasatuna*. 4 (1) :98 - 126
- Depdiknas.2003. Sistem Pendidikan Nasional. *Undang-Undang RI No. 20*
- Gultom, A. F. (2011). Guru Bukan Buruh. Malang: Servaminora.
- Gultom, A. F. (2016). Iman dengan akal dan etika menurut Thomas Aquinas. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 16(8), 44-54.
- Gultom, A. F. (2019). Konsumtivisme Masyarakat Satu Dimensi Dalam Optik Herbert Marcuse. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 17-30. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.2>
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Pemikiran Kierkegaard Tentang Manusia Agony dan Proses Penyembuhan Diri. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 4(2), 55-61. <https://doi.org/10.21067/jmk.v4i2.4087>
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Perubahan Identitas Diri Dalam Eksistensialisme Kierkegaard: Relevansinya Bagi Mental Warga Negara Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 77-84. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.8052>
- Hafid H.Abd. 2011. Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas tarbiyah dan Keguruan*. 6 (2):69-78
- Halimah, L., Arifin, R. R., Yuliariatiningsih, M. S., Sutini, A., & Abdillah, F. (2020). Storytelling through “Wayang Golek” puppet show: Practical ways in incorporating character education in early childhood. *Cogent Education*, 7(1), 1-12. DOI: <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1794495>.
- Halimah, L., Marwati, I., & Abdillah, F. (2020). Fostering Students' Creativity through Lapbooking: A Case Study in an Indonesian Primary School Context. *Universal Journal of Educational Research*, 8(7), 2969 - 2979. DOI: 10.13189/ujer.2020.080725.
- Hamdani. 2010. Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pembelajaran*. 7 (4) : 231-243.
- Jauhari, S., Marhaeni, dan Sutama, M., 2013. Pengaruh Implementasi Strategi Dia Tampan Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Membaca Permulaan. *E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 3 (1): 1-9
- Kewuel, H. K. (2014). Sistem Pendidikan Nasional Dan Kurikulum Dalam Perspektif Filsafat Antropologi. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.18551/erudio.2-2.7>
- Mahnu, N. 2012. Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam pembelajaran *Jurnal Pemikiran Islam*. 7 (1) :20-33
- Muslich. 2013. Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah. *Jurnal penelitian*.8 (4) :23-43.
- Nurseto T. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*.8 (1) :19-35
- Pulungan, S. 2017. Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran PAI. *QUERI: Jurnal Sistem Informasi*, 1 (1): 19-24.
- Putri, R. E. 2018. Penerapan Media Pembelajaran Matematika berbasis ICT Pada SDN 14 Kecamatan Lubuk begalung padang. *Journal Of Information Technology And Computer Science (INTECOMS)*.1 (1): 91-97

- Rossi, B. D. 1996. Perencanaan dan Desain System Pembelajaran. *Jurnal metode pembelajaran*. 1 (5) :12-13
- Satin J S M, U. 2014. Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Tarbawiyah* 11 (1) :131-144
- Setiadarma, W 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas Xi. *jurnal pendidikan seni rupa*, 03 (3) :237-243
- Teuku Kusnafizal, N 2017. Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI)*. 1 (2) :165-170