

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Belajar dan Pembelajaran

##### 1. Belajar

Belajar dalam arti sempit adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Sedangkan menurut arti luas belajar merupakan kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya.<sup>7</sup>

Belajar meliputi tidak hanya mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian social, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita. Belajar juga dapat diartikan sebuah proses perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Akan tetapi, tidak semua perubahan perilaku berarti belajar, dan perubahan tidak selalu harus menghasilkan perbaikan, ditinjau dari nilai-nilai social. Berdasarkan pertimbangan di atas, Hilgard dan Brower mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam perubahan aktivitas, praktek dan pengalaman.<sup>8</sup>

Menurut Abdilah belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> A. M, Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 22.

<sup>8</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar & Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), 45.

<sup>9</sup> Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 35.

Berdasarkan uraian di atas tentang definisi belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan oleh peserta didik melalui kegiatan penguasaan materi ilmu pengetahuan yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk proses perubahan tingkah laku peserta didik yang menghasilkan perbaikan dan perkembangan pribadi seutuhnya.

Penggolongan atau tingkatan jenis perilaku belajar terdiri dari tiga ranah atau aspek, yaitu<sup>10</sup>:

a. Ranah Kognitif (Bloom, dkk), terdiri dari enam jenis perilaku:

- 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan yang meliputi fakta, peristiwa, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang telah ia pelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola pikir baru.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

---

<sup>10</sup> Ibid., 49-53.

b. Ranah Afektif menurut Krathwohl dan Bloom dkk, terdiri dari lima jenis periaku, yaitu:

- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan
- 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
- 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu system nilai sebagai pedoman hidup.
- 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c. Ranah Psikomotorik (Simpson), terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motoric, yaitu:

- 1) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
- 2) Kesiapan, merupakan kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan (aktivitas jasmani dan rohani).
- 3) Gerakan terbimbing, merupakan kemampuan untuk menirukan suatu gerakan yang telah diberikan contoh kepadanya.
- 4) Gerakan terbiasa, merupakan kemampuan melakukan gerakan tanpa adanya contoh.

- 5) Gerakan kompleks, merupakan kemampuan melakukan keterampilan yang bertahap secara lancar, efisien dan tepat.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, maksudnya kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- 7) Kreativitas, maksudnya kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

Ketiga ranah di atas sesungguhnya bukan merupakan bagian yang terpisah, akan tetapi ketiganya memiliki keterkaitan satu sama lain.

## **2. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didiknya, supaya mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Menurut Sardiman AM yang dikutip oleh Abdul Majid menyebut istilah pembelajaran dengan interaksi edukatif. Menurut beliau interaksi edukatif adalah interaksi yang dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan untuk mendidik, dalam rangka mengantar peserta didik ke arah kedewasaan. Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, yakni membimbing mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani.<sup>11</sup>

Sedangkan menurut Supardi pembelajaran adalah proses pengaturan lingkungan meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan,

---

<sup>11</sup> Majid, *Belajar dan Pembelajaran*., 269.

dan prosedur secara teratur dan sistematis yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>12</sup>

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa yang dimaksud pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan secara sadar oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan diri yang sesuai dengan kebutuhan dan minatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **3. Efektivitas Pembelajaran**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai efek, pengaruh atau akibat, selain itu kata efektif juga dapat diartikan dengan memberikan hasil yang memuaskan. Efektivitas pembelajaran merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang diperoleh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengefektivkan kegiatan pembelajaran adalah dengan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa.<sup>13</sup> Aunurrahman menyatakan sebagai berikut, pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya.

Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran aktivitas yang menonjol ada pada peserta didik.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Supardi, *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 164.

<sup>13</sup> *Ibid.*, 34.

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), 53.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran efektif adalah suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik atau peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu meningkatnya hasil belajar siswa.

#### **4. Media Pembelajaran**

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut Sadiman di dalam bukunya Cecep Kustandi mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Raharjo bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>15</sup>

Dengan demikian dari pengertian di atas media pembelajaran adalah suatu alat-alat yang dapat digunakan untuk proses interaksi pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik supaya pesan yang disampaikan ke peserta didik dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauannya sehingga peserta didik dapat terdorong untuk melakukan proses pembelajaran.

---

<sup>15</sup> Kustandi, *Media Pembelajaran*, 7.

## 5. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar.
- c. Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengonsentrasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Bentuk visual berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti table, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin

disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan ganungan dari dua bentuk atau lebih.<sup>16</sup>

## **B. Media Film**

Media film atau gambar merupakan kumpulan gambar-gambar dalam *frame*. Dalam media ini, setiap *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visualisasi yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.<sup>17</sup> Sedangkan menurut pendapat dari Daryanto yang dikutip oleh Hardianti dan Wahyu Kurniati Asri dalam sebuah jurnal penelitian mengatakan bahwa video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat disampaikan dihadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran cetakan ke-15*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 92.

<sup>17</sup> *ibid.*, 64.

<sup>18</sup> Hardianti, Wahyu Kurniati Asri, "Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makasar", *Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2 (Agustus 2017), 126.



Definisi operasional dari kata film ialah sebuah penyampaian cerita dalam bentuk audio-visual sebagai gambaran dari cerita kehidupan dan pengembangan emosi sebuah narasi yang disusun untuk menyampaikan sebuah konsep.<sup>19</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media film merupakan sebuah media audio-visual yang dapat menyajikan informasi, materi dan konsep kepada siswa supaya siswa dapat terampil dan berfikir kreatif dalam menangkap sebuah konsep yang disajikan dalam film tersebut.

### **C. Kelebihan dan Kelemahan Media Film**

#### 1. Kelebihan

- a. Film merupakan suatu denominator belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang, bias 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 yang lampau.
- d. Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu Negara ke Negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas.

---

<sup>19</sup> Hayyun Lathifaty Yasri, Endang Mulyani, "Efektifitas Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X", *Pendidikan IPS*, 1 (September 2016), 140.

- e. Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
  - f. Film dapat mendatangkan seorang ahli dan mendengarkan 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 realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas.
  - j. Film bisa mengatasi keterbatasan daya indra kita (penglihatan).
  - k. Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.<sup>20</sup>
2. Kelemahan
- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
  - b. Pada saat film dipertunjukkan, gambar – gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut
  - c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Arief S Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 68.

<sup>21</sup> Kustandi, *Media Pembelajaran*, 65

## **D. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Nawawi K. Brahim (2007: 39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru tersebut.<sup>22</sup>

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau merupakan hasil dari proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menguasai suatu materi pelajaran.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Susanto, *Teori Belajar.*, 5

<sup>23</sup> Maiyena, "Pengaruh Penggunaan Media Film Dokumenter"., 5.

## 2. Macam-macam Hasil Belajar

Macam-macam hasil belajar dibagi menjadi tiga meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Di bawah ini akan dijelaskan macam-macam hasil belajar tersebut, yaitu<sup>24</sup>:

### a. Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)

Pemahaman menurut Bloom (1979:89) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

### b. Keterampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Menurut Usman dan Setiawati (1993: 77) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan yang menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

---

<sup>24</sup> Susanto, *Teori Belajar.*, 6-11.

c. Sikap Siswa (Aspek Afektif)

Menurut Sardiman (1996: 275), sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu.

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

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan itu sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa itu sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wasliman (2007: 158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai factor yang mempengaruhi, baik factor internal maupun eksternal. Secara rinci, uraian mengenai factor internal dan eksternal, sebagai berikut<sup>25</sup>:

a. Factor Internal

Factor internal merupakan factor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Factor internal ini meliputi: keserdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Factor Eksternal

Factor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh

---

<sup>25</sup> Ibid., 12.

terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

#### **E. Pembelajaran Aqidah-Akhlak**

Pembelajaran Aqidah-Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mengandung pengertian pengetahuan pendidikan dan penghayatan tentang keyakinan atau kepercayaan dalam Islam yang menetap dan melekat dalam hati yang berfungsi sebagai pandangan hidup, perkataan dan amal perbuatan siswa dalam segala aspek kehidupannya sehari-hari.

Pembelajaran aqidah-akhlak memberikan pengajaran tentang tata nilai yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan, mengatur hubungan dengan sesama manusia, mengatur hubungan dengan lingkungan dan mengatur dirinya sendiri.<sup>26</sup>

Harrison dan Hummell (2010:21-22) menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Hegarty (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Bogiages dan Hitt

---

<sup>26</sup> Siska Fitri Yanti, "Pengaruh Pembelajaran Aqidah-Akhlak Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Kampar Timur", *Jom Fisip*, 1 (Februari 2017), 5.

(2008:43) menambahkan peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran. Agina (2003:1-4) menjelaskan pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.<sup>27</sup>

Sebagai contoh salah satu materi aqidah-akhlak adalah tentang mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya (karomah, ma'unah, dan irhas), pada materi ini peneliti menerapkan media film dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 1. Mukjizat

Mukjizat adalah secara bahasa artinya melemahkan. Sedangkan menurut istilah adalah kejadian luar biasa yang dianugerahkan Allah kepada rasul-Nya untuk melemahkan dan mengalahkan lawannya, sebagai bukti atas kebenaran risalahnya.

#### 2. Karomah

Karamah adalah kelebihan atau hal luar biasa yang Allah karuniakan kepada orang-orang shaleh yaitu waliullah. Orang yang disebut wali adalah seseorang yang bertaqwa, mengikhlaskan ibadah dan tawakal hanya kepada Allah SWT.

---

<sup>27</sup> Muhammad Rahmatullah, "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar", *Edisi Khusus*, 1, (Agustus 2011), 179-180.

### 3. Ma'unah

Ma'unah adalah kemampuan luar biasa yang diberikan Allah kepada seorang mukmin untuk mengatasi kesulitan. Ma'unah terjadi pada orang biasa yang mendapat pertolongan dari Allah SWT.

### 4. Irhas

Irhash adalah kejadian luar biasa yang diberikan Allah SWT kepada calon rasul-Nya.

## F. Telaah Pustaka

Beberapa telaah yang berhubungan dengan film dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar maupun motivasi sebagai acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian, antara lain:

1. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai akhir tindakan siklus I sebesar 66,2, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 76,66, dan mengalami peningkatan di akhir siklus III menjadi 83,11. Jadi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media film dokumenter dapat meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran sejarah siswa SMA plus informatika Ciamis.<sup>28</sup>
2. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya

---

<sup>28</sup> Aan Suryana, "Penerapan Model Pembelajaran STAD Menggunakan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kesadaran Sejarah Siswa SMA Plus Informatika Ciamis", *Agastya*, 2 (Juli 2018), 165.



mencapai 80,63, hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi selama proses belajar mengajar. Hal ini membuktikan bahwa tingginya tingkat pengaruh video terhadap hasil belajar siswa MIN Kroya.<sup>29</sup>

3. Penguji menyimpulkan bahwa berdasarkan uji hipotesis, dengan ditolaknya  $H_0$  dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh thitung sebesar 10,973 pada ttabel 2,02 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  yang artinya  $10,973 > 2,02$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan pada hasil belajar IPS dengan penggunaan media film pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN Mekarsari 01 Tambun.<sup>30</sup>
4. Penguji menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan hipotesis dengan uji *T.Test*, maka diperoleh skor rata-rata hitung minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 83,22 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 76,64. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran film dokudrama terhadap minat belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pemerintahan Indonesia dan peran lembaga negara sebagai pelaksana kedaulatan rakyat pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Grogol tahun ajaran 2015/ 2016.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon", *Al Ibtida*, 1 (Juni 2016). 135.

<sup>30</sup> Yekti Nurimasari, Kori Sundari, "Pengaruh Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS SDN Mekarsari 01 Tambun", *Pedagogik*, 1 (Februari 2014), 39.

<sup>31</sup> Ermawati Nur Hidayah, Rusnaini, Winamo, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokudrama Terhadap Minat Siswa Belajar Mendeskripsikan Sistem Pemerintahan Indonesia dan Peran Lembaga Negara", *Penelitian Pendidikan*, 1, (2016), 99.