

**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG  
NILAI-NILAI KARAKTER-CERDAS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FILM**

***INCREASING STUDENT UNDERSTANDING ABOUT INTELLIGENT  
CHARACTER VALUES USING FILM MEDIA***

**Fitria Ariani**

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang  
ariani.fit@gmail.com

**ABSTRAK** : Kegemaran generasi milenial dalam memanfaatkan digital saat ini, mendorong pendidik perlu melakukan inovasi media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media film. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan penggunaan media film dalam peningkatan pemahaman siswa tentang nilai-nilai karakter-cerdas jika dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian quasi eksperimen, menggunakan model *pretest-posttest control group desain*. Dari pelaksanaan penelitian, diketahui bahwa pemahaman siswa kelas kontrol berada pada kategori sedang dan pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pemutaran film, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter-cerdas berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media film dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai karakter cerdas.

**Kata Kunci** : Nilai, Karakter, Cerdas

**ABSTRACT** : Millennial generation hobbies in using digital, encouraging educators need to innovate learning media one of them by using film media. This study aims to see the effectiveness of the use of film media in increasing students' understanding of smart character values when compared using the lecture method. This research is a quantitative study with a quasi-experimental research design, using a *pretest-posttest control group design model*. From the research implementation, it is known that the understanding of control class students is in the medium category and in the experimental class given treatment in the form of film screenings, students' understanding of smart character values is in the high category. Based on these results it can be concluded that the use of film media can be used as an alternative in increasing students' understanding of intelligent character values

**Keywords**: Value, Character, Smart

## **A. PENDAHULUAN**

Pengembangan nilai-nilai karakter pada seluruh masyarakat Indonesia saat ini dirasa sangat penting. Terutama pada generasi bangsa yang akan melanjutkan kepemimpinan. Sarana utama yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan nilai-nilai karakter adalah melalui pendidikan. Pendidikan dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki dan membentuk karakter yang kuat agar mampu mengendalikan diri sehingga tercipta kehidupan beradab serta bermoral. Sebagaimana tujuan pendidikan yang terdapat dalam Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Nilai-nilai karakter telah banyak dikembangkan oleh para ahli. Namun dalam penelitian ini penulis menetapkan teori nilai-nilai karakter-cerdas yang dikemukakan oleh Prayitno dan Afriva Khaidir sebagai subyek yang akan kembangkan terhadap siswa untuk dipahami. Penetapan ini didasarkan

pada kelengkapan isi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam butir-butir nilai karakter-cerdas dan telah mencakup seluruh nilai-nilai karakter yang dikemukakan para ahli. Dalam hal mewujudkan pribadi yang berkarakter-cerdas, mesti dilakukan sejak dini terhadap siswa, mengingat perilaku mereka saat ini jauh dari pengamalan nilai-nilai karakter-cerdas. Menurut Prayitno dan Khaidir (2010:19) perilaku individu yang mencerminkan karakter-cerdas adalah sebagai berikut. Beriman dan bertaqwa, dapat mengendalikan diri, sabar serta disiplin, bekerja keras dan ulet, bertanggung jawab dan jujur, membela kebenaran, patuh, sopan dan santun, taat pada peraturan, loyal, demokratis, memiliki sikap kebersamaan, bermusyawarah, bergotong-royong dan bertoleransi, tertib, damai dan anti kekerasan, hemat, dan konsisten.

Siswa sebagai generasi penerus bangsa mestinya memiliki karakter-cerdas yang kuat. Faktanya, siswa minim pengamalan nilai-nilai karakter-cerdas. Hal ini berdampak pada terpuruknya akhlak siswa seperti: (1) perilaku asusila dikalangan remaja, (2) melanggar peraturan tanpa merasa malu dan bersalah, (3) tawuran dan demo pelajar, dan (4) pemalakan oleh remaja. Siswa merupakan remaja yang rentan terhadap pengaruh dari luar dirinya. Keberadaan sosok yang diidolakan, cenderung menjadi sandaran mereka dalam bersikap dan bertingkah laku. Oleh sebab itu, pertemanan, lingkungan, tontonan remaja perlu mendapat pengawasan dari orang tua maupun guru. Ditambah lagi kondisi pemimpin Indonesia saat ini membuat remaja mengalihkan tokoh panutannya pada pemeran adegan perilaku baik dan *super hero* pada film-film. Hal ini membuat film sangat diminati oleh berbagai kalangan termasuk siswa. Sehingga muncul ide penulis untuk memanfaatkan film sebagai media pembelajaran.

Tujuan Pendidikan dalam UU SISDIKNAS adalah pembentukan watak siswa. Hal ini penting karena jika seseorang telah memiliki watak/karakter yang baik diyakini menjadi modal awal dalam pembentukan SDM yang berkualitas. Karakter seseorang akan terkait dengan prestasi yang diraih. Sejalan dengan itu Bambang Indriyanto (dalam Muslich, 2011:16), menilai pentingnya pembangunan karakter dalam pendidikan. Menurutnya, "Siswa dengan karakter pada akhirnya akan meningkatkan mutu pendidikan nasional. Apabila seorang anak telah dibekali dengan lima unsur pokok nilai-nilai karakter, maka anak akan mudah menerima kebenaran dan akan mampu menolak pengaruh buruk dari luar dirinya".

Film merupakan media yang merefleksikan realitas atau bahkan membentuk realitas. Melalui film, informasi dapat dikonsumsi lebih mendalam karena film merupakan media audio visual. Selain itu film sangat digemari oleh berbagai kalangan termasuk siswa. Berkenaan dengan kesenangan siswa terhadap film, maka hal ini dijadikan sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter-cerdas menggunakan film yang mengandung pengamalan nilai-nilai karakter-cerdas. Film menyediakan pembelajaran dari budaya, juga dijadikan sarana latihan siswa untuk memilah mana tingkah laku yang positif dan mana tingkah laku yang negatif. Wu (2008:8) menjelaskan bahwa remaja sedang mencari informasi terkait pertumbuhan fisik, perkembangan seksual, pengembangan hubungan romantik, perkembangan kognitif, sosial dan emosional, hal tersebut dapat diperoleh remaja dari menonton film.

Berkenaan dengan kesenangan siswa terhadap film, maka hal ini dijadikan sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter-cerdas menggunakan film yang mengandung pengamalan nilai-nilai karakter-cerdas. Film menyediakan pembelajaran dari budaya, juga dijadikan sarana latihan siswa untuk memilah mana tingkah laku yang positif dan mana tingkah laku yang negatif. Wu (2008:8) menjelaskan bahwa remaja sedang mencari informasi terkait pertumbuhan fisik, perkembangan seksual, pengembangan hubungan romantik, perkembangan kognitif, sosial dan emosional, hal tersebut dapat diperoleh remaja dari menonton film.

Dalam sebuah film, tidak selalu menampilkan pengamalan nilai-nilai karakter-cerdas. Sering juga ditemukan film yang menggambarkan perilaku anarkis, peperangan, kekerasan dan lainnya. Hal ini

tidak dapat dihindarkan dari konsumsi siswa. Untuk menanggulangi hal ini, maka dalam penelitian ini siswa akan dilatih agar mampu mengambil hikmah dari film walaupun hal yang ditampilkan adalah perilaku negatif. Memperhatikan kondisi lapangan, didukung oleh berbagai teori yang dikemukakan di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tentang peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter-cerdas dengan menggunakan media film.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian quasi eksperimen, menggunakan model *pretest-posttest control group desain*. Jenis penelitian ini melibatkan dua kelompok subyek yang terdiri atas kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan, dan hasilnya diketahui melalui tes akhir dengan satu macam perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SMK N 4 Padang dan SMK N 6 Padang terhadap 50 responden yang dibagi menjadi 2 kelompok, responden kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media film yang berisi tentang gambaran perilaku mengandung nilai-nilai karakter-cerdas. Responden kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media film, melainkan pelaksanaan pemberian materi nilai-nilai karakter-cerdas dilakukan dengan mengikuti metode yang biasa dipakai guru BK dalam memberikan layanan. Kedua kelompok itu menyelesaikan *pretest* dan *posttest*.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 50 orang responden dengan karakteristik sebagai berikut :

**Tabel 1. Distribusi frekuensi subyek penelitian**

Nama Sekolah	Kelas/ Jurusan	Jumlah Siswa	Ket
SMK N 4 Padang	Perhotelan	25	Kelas Eksperimen
SMK N 6 Padang	Perhotelan	25	Kelas Kontrol

Subyek penelitian ditetapkan berdasarkan kelas yang sering melakukan tingkah laku pengabaian nilai-nilai karakter. Setelah peneliti melakukan studi dokumentasi terhadap buku dinamika siswa, catatan kasus siswa dan absensi, diketahui bahwa siswa Jurusan Perhotelan lebih dominan mengalami permasalahan pergaulan bebas, melawan kepada guru dan melanggar peraturan sekolah. Maka ditetapkan subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa jurusan perhotelan.

**tabel 2: Distribusi nilai rata-rata pre test pada kelas eksperimen dan kontrol**

Sampel		Rata-rata
Kelas	N	
Eksperimen	25	19,28
Kontrol	25	20,8

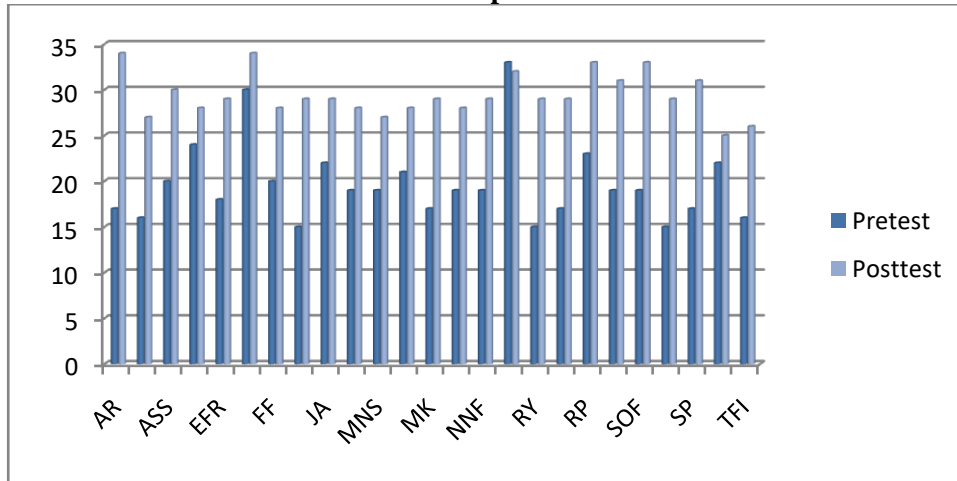
Dari tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa rata-rata skor *pretest* pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter kelas eksperimen sebesar 19,28 dan kelas kontrol 20,8. Hal ini berarti kedua kelas memiliki rata-rata yang tidak jauh berbeda, yaitu berada pada kategori sedang. Untuk melihat kesetaraan skor antara kelas eksperimen dan kontrol, peneliti melakukan Uji Homogenitas Variansi Lavene menggunakan SPSS 20.00 diperoleh output pada tabel 3.

**Tabel 3: Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,015	1	48	,905

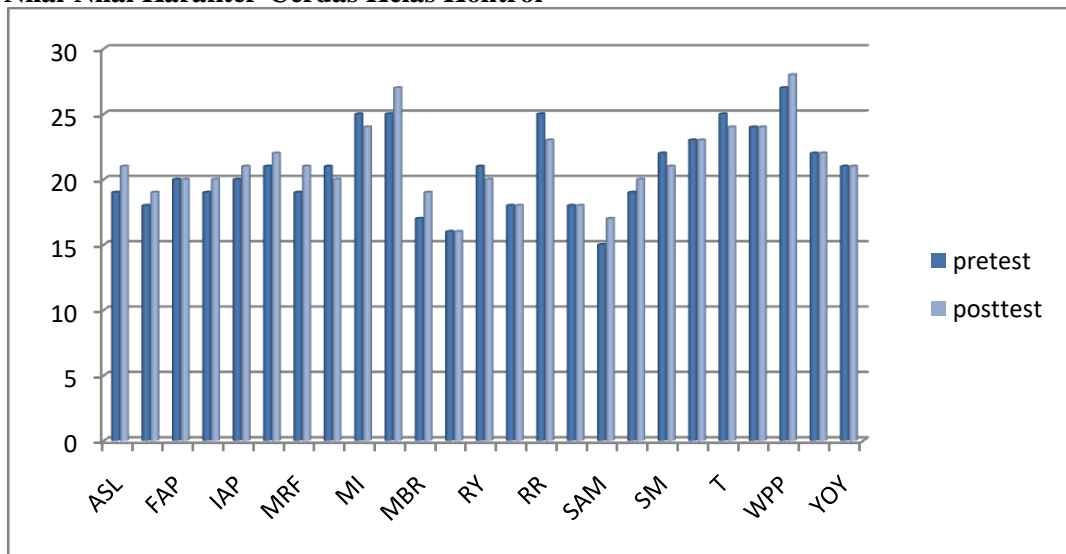
Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai signifikansinya  $0,905 > 0,05$ , ini menunjukkan bahwa data *pretest* di atas adalah homogen. Dengan demikian penelitian dapat dilanjutkan.

**Gravik 1 : Visualisasi hasil *Pretest* dan *Posttest* Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Nilai-Nilai Karakter-Cerdas Kelas Eksperimen**



Dari gambar 1 dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media film. Dari 25 orang siswa yang mendapat perlakuan, semua siswa mengalami peningkatan pemahaman.

**Gravik 2 : Visualisasi hasil *Pretest* dan *Posttest* Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Nilai-Nilai Karakter-Cerdas Kelas Kontrol**



Berdasarkan grafik 2 diatas diketahui bahwa perubahan antara skor *pretest* dan *posttest* tidak signifikan.

**Tabel 4: Hasil analisis *Wicoxon's Signed Ranks Test* Perbedaan Pemahaman Siswa pada *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**

	Mean	Z Skor	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pretest	19,28	4,381	,000
Posttest	29,4		

Berdasarkan tabel 11 di atas, terlihat bahwa angka probabilitas *Asymp. Sig.(2-tailed)* pemahaman siswa kelas eksperimen sebesar 0,000, atau probabilitas dibawah alpha 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Dari hasil tersebut maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian maka hipotesis pertama yang diuji dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu "terdapat peningkatan yang signifikan pada skor pemahaman siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah mendapat perlakuan dengan menggunakan media film.

**Tabel 5: Hasil analisis *Wilcoxon Signed Rank Test* Perbedaan Pemahaman Siswa antara *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

	Mean	Z Skor	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pretest	20,80	1,572 <sup>b</sup>	,116
Posttest	21,16		

Berdasarkan tabel 5, nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,116 pada pemahaman siswa. Dari hasil tersebut ditemukan bahwa nilai *asymp. Sig* hasil perhitungan lebih besar daripada nilai *alpha* ( $0,116 > 0,05$ ). Maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah mendapat perlakuan.

Keberhasilan penelitian ini ditentukan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa pada *posttest* terhadap target capaian yang telah ditentukan. Target capaian pada penelitian ini adalah terjadinya peningkatan skor pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter-cerdas pada item-item yang telah ditargetkan. Adapun item-item yang menjadi target capaian dan peningkatan skor pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter-cerdas adalah sebagai berikut. dari 29 item target capaian, hanya pada 3 item yang tidak mengalami peningkatan skor pemahaman siswa. Sedangkan 26 item target capaian mengalami peningkatan skor pemahaman. Dan peningkatan skor pemahaman yang paling tinggi terjadi pada item nomor 38 (butir nilai sikap kekeluargaan) dengan peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest* sebanyak 22. Hal ini berarti lebih dari separoh siswa telah memahami wujud pengamalan nilai karakter sikap kekeluargaan.

#### D. PENUTUP

Berdasarkan hasil uji hipotesis atas data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film yang dikolaborasi dengan metode diskusi, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter-cerdas. Sebagai saran hasil ini dapat dijadikan bahan masukan penggunaan metode alternatif bagi guru, konselor atau personil sekolah lainnya dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter-cerdas. Penggunaan media film mampu menjangkau jumlah siswa lebih banyak, proses pembelajaran lebih optimal dan siswa lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran. Untuk itu perlu peran aktif dari kepala sekolah dan pihak lain yang terkait agar menyediakan sarana yang diperlukan, seperti penyediaan film, peralatan elektronik, dan kesempatan untuk dapat diselenggarakannya metode alternatif yang dihasilkan dari penelitian ini.

## E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan penghargaan kepada editor yang telah menelaah dan mereview penelitian ini, Pihak Institusi yang memberikan dukungan, Siswa siswi yang terlibat serta pihak Sekolah atas kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Agusli. 2012. *Pendidikan karakter dalam pembentukan sikap profesional POLRI di Sekolah Kepolisian Negara (SKN) Padang Besi*. Disrtasi tidak diterbitkan. Padang. UNP Prss.
- Ali Mohammad, dan Astori. Mohammad, 2008. *Psikologi Remaja. Perkembangan Peserta didik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, 200. *Metodologi Penelitian*, Bumi Aksara
- Azhar, Arsyad. 2003, *Media Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Gunawan, Heri, 2012, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, Bandung: Afabeta
- Hajar, AH Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba
- Kembdiknas, 2010. *Grand Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kmentrian Pndidikan Nasional
- Putri, Noviani Achmad 2011. *Penanaman nilai-nilai Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Sosiologi* . Jurnal Pascasarjana Universitas Negri Semarang, 3 (2): 205-215
- Solomon , Gerry. 2005. *Cinema Parenting Using Movies toTeach Life's Most Important Lesson*. Fairfield CT: Aslan Publishing.
- Syamsu, Y. 2006. *Psikologi Perkembangan anak dan remaja*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Wu, Anggela Zhe. 2008. *Applying Cinematherapy Whit Adolescen and a Cinematherapy Workshop*. East By: California State Univrsity.
- Walgito, Bimo. 2010. *Bimbingan Konseling (Studi & Karier)*. Yogyakarta: Andi Offset
- Wolz, Bright. 2005. *E-Motion Pictur Magic CO: Glen Bridge Publishing Ltd*. Zwick, Joel. (Driector). (2002): *My Big Fat Greek Wedding (Motion Picture)*. Unitd Stats.