



EFEKTIVITAS FILM BERTEMA MOTIVASI TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BERPRESTASI

Irma Rosalinda*

Achmad Rizky Aminullah**

*Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta

**Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPPP.062.06>

Alamat Korespondensi:

irmarosas@unj.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the effectiveness of film with motivation theme in increasing motivation of achievement in teenager. There are six dimensions related to motivation of achievement such as task choice risk, personal responsibility, feedback require, innovative, willing to be the best and persistent. This study used quasi experimental method with pretest-posttest control group design where researcher give the Motivation Of Achievement Scale to experiment group who was given treatment which is watching film and control group without watching film. Measurement conduct before and after treatment. Participant for this study are 14 youth organization teenage and divided into two group, seven teenage for experiment group and the other seven for control group. Participants are teenager whose age around 14-18 years old. This study was conducted in 6 session. Each session is scheduled to watching one film. The Billionaire, Mulan, I'm Not Stupid Too, Semesta Mendukung (Mestakung), Children Of Heaven and Sing. The results of this study obtained a conclusion that film with motivation theme is effective in increasing motivation of achievement on teenager.

Keywords

motivation of achievement, teenager, film

1. Pendahuluan

Untuk menjadi orang yang berhasil dalam kehidupannya seseorang harus didukung dengan pendidikan yang berkualitas. Sadirman 2004 (dalam Hamdu dan Agustina, 2011) Mengungkapkan pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Pemerintah di Indonesia mewajibkan semua warganya untuk menyelesaikan pendidikan selama 12 tahun. Seperti dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 19 (B) Tahun 2016 Tentang Program Indonesia Pintar yang berbunyi

“bahwa Program Indonesia Pintar merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mendukung pelaksanaan pendidikan menengah universal atau rintisan wajib belajar 12 (dua belas) tahun”.

Program tersebut patut diapresiasi karena merupakan langkah yang dilakukan pemerintah Indonesia sebagai wujud untuk memajukan Indonesia melalui pendidikannya. Banyak anak di Indonesia yang memiliki keinginan untuk berprestasi yang baik sehingga mempermudah mereka untuk mendapatkan nilai yang bagus. Namun, yang disayangkan adalah mengenai anak-anak yang masih belum memiliki keinginan untuk berprestasi. Hal ini dapat menjadi salah satu penyebab kurang bersemangatnya siswa dalam belajar lalu mendapatkan nilai yang kecil dalam

mata pelajaran. Sehingga, berdampak pada prestasi yang rendah.

Hal tersebut terlihat dari penurunan rata-rata nilai Ujian Nasional (UN) jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) tahun 2016 sebesar 3 poin. Dari pemaparan data yang diberikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), pada tahun 2016 nilai rata-rata UN SMP sebesar 62,18%, sedangkan pada tahun 2015 nilai rata-rata UN SMP senilai 58,57%, dengan demikian dapat nilai rata-rata UN menurun sebesar 3,6 poin dari tahun 2015. Bukan hanya nilai rata-rata UN jenjang SMP yang mengalami penurunan tetapi juga jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

Menurut data yang diperoleh dari mendikbud nilai rata-rata UN tingkat SMA tahun 2015 mencapai 61,29%, sedangkan pada tahun 2016 mengalami penurunan yang signifikan sebesar 6,51 poin. Sehingga, pada tahun 2016 nilai rata-rata UN tingkat SMA berada diangka 54,78.

Dari data berikut dapat terlihat pencapaian prestasi belajar yang mengalami penurunan. Padahal, tercapai atau tidaknya tujuan dari sebuah pengajaran salah satunya adalah dilihat dari prestasi belajar yang diraih oleh siswa. Dengan prestasi yang tinggi, para siswa sehingga dapat dikatakan atau terindikasi berpengetahuan yang baik.

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain adalah motivasi. Menurut Sardiman (2007), Motivasi adalah perubahan energi seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Seseorang memiliki banyak motivasi dasar yang berperan penting dalam menyelesaikan pendidikannya antara lain motivasi berprestasi, motivasi berkuasa dan motivasi berafiliasi (McClelland dalam Robbins, 2001). Dari ketiga motivasi dasar tersebut, motivasi berprestasi memiliki peranan yang sangat besar dalam menyelesaikan pendidikannya karena dengan usaha yang terus menerus untuk meraih prestasi. Seperti yang diungkapkan McClelland (1987), yang menyebutkan bahwa motivasi berprestasi adalah sebagai suatu usaha untuk mencapai hasil yang sebaik-baiknya dengan berpedoman pada suatu standar keunggulan tertentu (*standard of excellence*). Untuk meraih sukses, motivasi berprestasi sangat diperlukan. Perilaku yang termotivasi diberi kekuatan, diarah-

kan dan dipertahankan. Hal ini menjadikan seseorang yang telah termotivasi akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Jika seseorang memiliki prestasi belajar yang rendah, maka dapat mempengaruhi motivasi orang tersebut dalam belajar. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah.

Padahal masa kritis pertumbuhan motivasi berprestasi adalah pada usia sekolah, dimana remaja membentuk kebiasaan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat perilaku berprestasi pada masa usia sekolah mempunyai korelasi yang tinggi dengan perilaku berprestasi pada masa dewasa (kagan dalam Hurlock, 1993). Dari pendapat tersebut kita dapat memahami bahwa motivasi berprestasi cukup berpengaruh bagi seorang siswa yang pada umumnya sedang berada pada tahap perkembangan remaja.

Santrock (2003) mengatakan bahwa remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Dalam sosial mereka akan lebih dipengaruhi oleh teman sebayanya. Seperti yang diungkapkan oleh Syamsu (2001) menjelaskan bahwa pada masa remaja perkembangan "*social cognition*", yaitu kemampuan untuk memahami orang lain. Remaja memahami orang lain sebagai individu yang unik, baik yang menyangkut sifat-sifat pribadi, minat nilai-nilai maupun perasaannya. Pemahamannya ini, mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial yang lebih akrab dengan mereka (terutama teman sebaya), baik melalui jaringan persahabatan maupun percintaan. Dan dalam hal emosional remaja cenderung tidak stabil dan hal ini didukung oleh Santrock. Menurut Santrock (2007: 200) Masa remaja awal adalah masa dimana terjadinya fluktuasi emosi (naik-turun) yang intensitas waktunya lebih sering.

Pada masa remaja ini mereka cenderung memiliki emosi yang tidak stabil sehingga rentan untuk kehilangan motivasi dalam melakukan suatu hal, khususnya dalam mencapai sebuah prestasi, seperti yang diungkapkan sebelumnya. Banyak cara yang dapat digunakan untuk mening-

katkan motivasi seseorang seperti membuat target, memberi penghargaan dan hukuman pada diri sendiri atau yang lainnya. Dari berbagai cara tersebut untuk meningkatkan motivasi kita dapat menggunakan cara lain yang sekiranya lebih efektif seperti menonton film yang memiliki jalan cerita atau alur yang menginspirasi untuk meningkatkan motivasi.

Menurut Bandura (dalam Dahar, 2011), dalam perilaku menonton, mengamati dan melihat merupakan salah satu proses belajar yang menggunakan gambaran kognitif dari tindakan. Proses belajar dari mengamati ini mempunyai empat tahapan yaitu perhatian, mengingat, reproduksi gerak, dan motivasi. Dari pendapat bandura tersebut dapat kita ketahui bahwa film menjadi media yang sangat berpengaruh, dibandingkan dengan media yang lainnya, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik. Setiap film bersifat menarik dan menghibur, serta membuat para audiens berpikir. Setiap hasil karya yang ada bersifat unik dan menarik sehingga ada banyak cara yang dapat digunakan dalam suatu film dokumenter untuk menyampaikan ide-ide tentang dunia nyata (Rabiger, 2009). Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film dapat memberikan gambaran dari bagaimana informasi-informasi yang ada memiliki dampak bagi kehidupan. Menonton film juga dapat memberikan kesempatan untuk memahami dan mengeksplorasi lebih mengenai diri sendiri, kehidupan dan hubungan dengan orang lain.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dapat diketahui bahwa film bekerja dengan cara menyentuh aspek emosi seseorang ketika menonton adegan tiap adegan. Tidak semua adegan dapat terekam di memori dari sejumlah film yang

pernah ditonton. Adegan tertentu menjadi berkesan karena menyentuh emosi yang secara sadar atau tidak sadar adegan tersebut memiliki relasi dengan pengalaman yang kita miliki, baik itu pengalaman yang sebelumnya meninggalkan kesan penuh atau kosong. Dengan menonton film dapat berdampak kepada keinginan kita untuk melakukan hal yang ada di film tersebut. Jika digunakan secara tepat, film dapat merubah cara pandang seseorang akan suatu hal dan dalam hal ini bagaimana film dapat meningkatkan motivasi berprestasi pada remaja khususnya disekitar daerah Rumah Sakit Budhi Asih.

2. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimental semu (*quasi eksperimental*) di mana subjek eksperimen diberikan lebih dari satu kali perlakuan/*treatment* dan dilakukan pengukuran berulang pada variabel terikat yang diteliti saat *pretest* dan *posttest* (Myers & Hansen, 2002). Bentuk desain eksperimental semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hal yang diukur dalam bentuk penelitian yang digunakan ini adalah variabel terikat sebelum diberikan manipulasi yaitu menonton film dan setelahnya dengan menggunakan alat ukur yang sama. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi berprestasi.

Pretest-Posttest Control Group Design adalah bentuk penelitian yang tepat untuk mengukur efektivitas menonton film karena dapat melihat perbedaan yang cukup jelas antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sehingga, dapat terlihat apakah eksperimen tersebut berjalan dengan baik atau tidak. Peneliti ingin melihat bagaimana respon pada subyek yang sama dalam kondisi berbeda sehingga dapat diperoleh gambaran dari variabel bebas bekerja. Berikut adalah simbol dari *Pretest-Posttest Control Group Design* menurut Seniaty dkk (2011):

Tabel 1. Desain Penelitian

R (KE)	O ₁	→	X	→	O ₂
R (KK)	O ₁	→	X	→	O ₂

Keterangan:

O₁ : pengukuran *pretest*

X : perlakuan atau manipulasi (menonton film bertema motivasi)

O₂ : pengukuran *posttest*

X₀ : tidak ada perlakuan atau manipulasi.

Karakteristik subyek dalam penelitian ini adalah:

- a. Remaja madya berusia 15-18 tahun (Steinberg, 2002). Hal ini dikarenakan usia 15 hingga 18 tahun adalah usia rata-rata remaja yang dapat berpikir kongkrit.
- b. Berdomisili didaerah sekitar Rumah Sakit Budhi Asih
- c. Bersedia menjadi partisipan dalam penelitian yang dibuktikan melalui *informed consent* dan mengikuti seluruh kegiatan pada setiap sesi menonton film.

d. Memiliki kondisi fisik yang sehat.

e. Belum pernah mengikuti penelitian serupa. Hal ini dimaksudkan agar semua partisipan yang ikut serta dalam penelitian ini tidak memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai motivasi berprestasi dari partisipan lainnya.

Uji Statistik yang digunakan adalah uji dua sampel berhubungan yaitu Uji Wilcoxon. Intervensi yang diberikan dalam penelitian ini merupakan perlakuan menonton film bertema motivasi dengan jumlah pertemuan sebanyak 6 sesi, yaitu pada tanggal 6, 8, 10, 12, 14 dan 16 Juni 2017. Pelaksanaan penelitian dilakukan di Ruang Serbaguna Karangtaruna Cawang yang terletak di Jl. Dewi Sartika No.6, Cawang, Kramatjati. Film yang ditayangkan antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Film

No	Judul Film	Tahun	Negara Produksi
1	The Billionaire	2011	Thailand
2	Mulan	1998	USA
3	I'm Not Stupid Too	2006	Singapura
4	Semesta Mendukung	2011	Indonesia
5	Children Of Heaven	1998	Iran
6	Sing	2016	USA

3. Hasil Penelitian dan Diskusi

Dari hasil penelitian diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* skor motivasi berprestasi 7 subjek kelompok eksperimen dan 7 subjek kelom-

pok kontrol. Berikut tabel skor perbandingan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Skor	
	Kelompok Eksperimen	
	Pretest	Posttest
1	140	150
2	205	210
3	130	137
4	144	161
5	153	158
6	147	165
7	134	146
Total	1053	1127

Secara keseluruhan dari penjabaran berikut tabel diatas rata-rata peningkatan skor motivasi berprestasi yang terjadi pada subjek kelompok

eksperimen terlihat cukup signifikan karena terjadi peningkatan di atas 5 poin.

Tabel 4. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

No	Skor	
	Kelompok Kontrol	
	Pretest	Posttest
1	138	138
2	195	196
3	140	141
4	150	151
5	202	201
6	117	117
7	111	112
Total	1053	1056

Secara keseluruhan penjabaran dari berikut tabel diatas rata-rata peningkatan skor motivasi berprestasi yang terjadi pada peserta kelompok kontrol terlihat tidak cukup signifikan karena

terjadi peningkatan hanya 1 poin kepada beberapa subjek, beberapa subyek lain tidak mengalami peningkatan skor motivasi berprestasi bahkan ada subjek yang mengalami penurunan skor.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon *Gain Score* Kelompok Eksperimen & Kelompok Kontrol

PreEks - PreKon	
Z	-2,371
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,018

Berdasarkan hasil output dari perhitungan *gain score* dari *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan Uji Wilcoxon seperti pada tabel di atas (Tabel 5) terlihat bahwa nilai $Z = -2,371$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,018, dengan ketentuan apabila probabilitas kurang dari 0,05 maka H_a diterima, dan apabila probabilita lebih dari 0,05 maka H_a ditolak. Sehingga dari yang didapati dari Uji Wilcoxon didapati nilai $0,018 < \alpha (\alpha=0,05)$ maka H_a diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan pada hasil *gain score* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan yaitu H_a diterima. Hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian (H_a) yaitu film dengan tema motivasi efektif dalam peningkatan motivasi berprestasi pada remaja.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan diperoleh kesimpulan bahwa film dengan tema motivasi efektif terhadap peningkatan motivasi berprestasi pada remaja.

Dengan berdasar pada hasil penelitian dan kesimpulan yang dijabarkan dapat diajukan saran sebagai berikut:

- a. Bagi orang tua diharapkan dapat mendampingi anak-anak mereka ketika menonton film dan memilih tayangan yang baik untuk anak-anak mereka. Pada penelitian ini ditemukan hasil bahwa film dapat mempengaruhi pola pikir seseorang. Ketika anak menonton tayangan yang positif maka akan berdampak baik pada perkembangan anak tersebut. Namun, jika seorang anak menonton tayangan yang negatif maka akan berdampak buruk pada perkembangan anak tersebut.

- b. Bagi para remaja diharapkan dapat memahami lebih jauh lagi tentang pentingnya motivasi berprestasi yang baik. Sehingga, memberikan semangat pada remaja untuk lebih banyak berkarya dan mengejar cita-cita.
- c. Bagi sekolah dapat memahami akan pentingnya motivasi berprestasi dikalangan siswa yang masih remaja dan dapat menjadikan film sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan motivasi berprestasi misalnya dengan memadukannya dengan bahan ajar agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan meningkatkan keinginan berprestasi para siswa.
- d. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melanjutkan penelitian ini dapat memperhatikan beberapa hal yang dapat menjadi acuan, antara lain: *Pertama*, disarankan perubahan subyek penelitian dari remaja menjadi anak-anak. *Kedua*, menggunakan tema psikologi atau variabel psikologis lain. *Ketiga*, penting untuk memperhatikan intervening variabel dan kriteria subyek yang sesuai. *Keempat*, film sebaiknya berasal dari negara yang bervariasi agar memberikan warna yang berbeda mengenai cerita. *Kelima*, tayangan yang berisi credit title harus diputar hingga selesai untuk menghargai karya orang lain.

5. Daftar Pustaka

- Askurifai, B. (2003). *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Katarsis.
- Azwar, S. (2013). *Skala Penyusunan Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Djamarah, S.B. (2002). *Psikologi Belajar*. Cetakan ke-1. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. (2008). *Psikologi Belajar, Edisi 2*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gumelar, G., & Yufiarti. (2012). *Sejarah dan Dasar-Dasar Psikologi*. Jakarta: CHCD Offset.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan*, 5th ed. Jakarta: Erlangga.
- Joseph, D. (2011). *Pusat Apresiasi Film di Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- King, L. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kuncono. (2004). *Aplikasi Komputer Psikologi*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia.
- Kuriansky, J., Ortman, J., DelBuono, J., Vallarelli, A. (2010). *Cinematherapy: Using Movie Metaphors to Explore Real Relationship in Counseling and Coaching*. Paper presented at Springer Science + Business Media, LCC.
- Lukacs, J. (1997). *The Hitler of history*. USA: Vintage Books, a division of Random House, Inc.
- Marsick, E. (2010). Film Selection in a Cinematherapy Intervention With Preadolescents Experiencing Parental Divorce. *Journal of Creativity in Mental Health*, 5, 374–388.
- Mc. Clelland. D. (1987). *The Achievement Motive*. New York: Appleton Centurycrofts, Inc.
- Medistiara, Y. (2016). Nilai Rata-rata UN SMA 2016 Turun 6 Poin dari Tahun 2015. *Detik News*. Retrieved from <https://news.detik.com>.
- Medistiara, Y. (2016). Nilai Rata-rata UN SMP Tahun 2016 Turun 3 Poin dari Tahun Lalu. *Detik News*. Retrieved from <https://news.detik.com>.
- Myers, A., & Hansen, C.H. (2002). *Experimental Psychology, 5th ed.*, USA: Wadsworth.
- Passer, M. W. (2003). *Psychology: The Science of Mind and Behaviour (Edisi Kedua)*. New York: McGraw Hill.

- Putri, I. W. (2012). Motivasi Berprestasi Mahasiswa Etnis Tionghoa di Tiga Perguruan Tinggi Swasta Daerah Jakarta Barat. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Rangkuti, A. A. (2012). *Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif dengan SPSS*. Jakarta: Jurusan Psikologi FIP UNJ.
- Rohmawati, L. (2007). Perbedaan Motivasi Berprestasi Antara Mahasiswa Suku Jawa dan Suku Madura. *Skripsi*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development, 13th ed.* USA: Mc.Graw-Hill.
- Santrock, J. W. (2013). *Adolescence, 5th.ed.* USA: Mc.Graw-Hill Education.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sarwono, S. W. (2001). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B.N. (2011). *Psikologi eksperimen*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sepfitri, N. (2011). Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa MAN 6 Jakarta. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Shaffer, D. R. (2005). *Social and Personality*. Belmont: Wadsworth Thomson Learning Inc.
- Sharp, C., Smith, J. V., & Cole, A. (2002). Cinematherapy: Metaphorically Promoting Therapeutic Change. *Counseling Psychology Quarterly, 15*(3), 269-276.
- Slavin, R. E. (2000). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Steinberg, L. D. (2002). *Adolescence, 6th ed.*, USA: The Mc.Graw-Hill Companies Inc.
- Steinberg, L., & Lerner, R. M. (2004). *Adolescent Psychology, 2nd ed.* USA: John Wiley & Sons.
- Steinberg, L., & Morris, A. S. (2001). Adolescent Development. *Annual Review Psychology, 52*, 83-110.
- Steinberg, L., Vandell, D. L., & Bornstein, M.H. (2011). *Development: Infancy Through Adolescence*. USA: Wardsworth.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, S. P. (2015). Efektivitas Film dengan Tema Pertemanan dalam Peningkatan Kualitas Hubungan Pertemanan di SMAN 1 Kota Serang. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Wolz, B. (2003). *Cinematherapy: Using the Power of Imagery in Films for Therapeutic Process*. USA: The Therapist.