BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran selain merupakan upaya pemberian ilmu pengetahuan atau transfer of knowledge akan tetapi juga merupakan value education dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pembelajaran dilihat dari ruang lingkupnya terdiri dari beberapa komponen. Komponen tersebut meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber belajar dan evaluasi.[1] Keenam komponen tersebut harus saling terkait satu sama lain untuk mencapai keberhasilan pendidikan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Hakikat mengajar bukan sekedar ceramah dan berdiri di depan kelas, akan tetapi bagaimana teknik dan strategi yang digunakan pendidik dapat berfungsi sebagai alat untuk transfer of knowledge sekaligus transfer of value; menyampaikan pesan/materi ajar, nilai-nilai, berinteraksi, mengorganisir, dan mengelola peserta didik sehingga dapat berhasil dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Asumsi umum yang berkembang menyatakan bahwa salah satu kunci keberhasilan pembelajaran adalah apabila pendidik memiliki dan menguasai metodologi pembelajaran (didaktik dan metodik) secara baik. Tidak sedikit kegagalan guru dalam mengajar disebabkan oleh lemahnya penguasaan metodologi pengajaran.[2]

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebenarnya dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran serta mengatasi penggunaan metode konvensional dan menjadikan proses pembelajaran lebih hidup. Media merupakan salah satu komponen yang tidak dapat diabaikan dalam

---

[1] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta,1996), hlm. 48.

[2] M. Basyirudddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Press), hlm. viii.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Bahan pengajaran yang di manipulasikan dalam bentuk media pengajaran dapat menjadikan siswa belajar sambil bermain dan bekerja. Dengan dipakainya suatu media dalam belajar, maka akan lebih menyenangkan siswa dan sudah tentu pengajaran akan benar-benar bermakna (meaningful).

Salah satu alasan digunakannya media erpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana ke kompleks.[3] Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut. Karena dengan media, hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari peran media di dalamnya, sebab alat atau media pendidikan merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah.[4] Begitu pula dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang biasanya sarat dengan meteri pelajaran yang padat serta identik dengan metode hafalan. Pada kasus semacam ini seorang guru Sejarah Kebudayaan Islam yang professional dituntut untuk menguasai penggunaan media yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai media pembelajaran dengan stimulus gambar dengan indera pandang dan stimulus kata dengan indera dengar atau visual dan verbal. Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh dari indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya.[5]

---

[3] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hlm. 3.

[4]Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT.Citra AndilyBakti, 1989), hlm. 1

[5]Arsyad,A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2009) hlm. 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dale memperkirakan dalam proses belajar-mengajar adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti taraf perkembangan, dimulai dari berpikir konkret menjadi b

bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.[6] Dengan demikian, media pembelajaran secara visual lebih besar daripada media pembelajaran secara audio. Namun, jika media pembelajaran tersebut di kolabolasikan antara audio dan visual diharapkan akan meningkatkan hasil belajar sesuai di inginkan. Media pembelajaran berbasis audio visual menurut Leshin, Pollock, & Reigeluth dapat berupa video, *film*, progam slide-tape, dan televisi.[7]

Media pembelajaran berbasis film banyak sekali akan makna, amanat, dan penokohan serta dialog-dialog yang dapat menyentuh para penikmat film. Karena dengan media film, kita akan lebih mudah untuk mengingatkan dan mengarahkan seorang siswa untuk mengambil pesan moral yang terkandung dari sebuah film. Film adalah sebuah alat untuk bercerita, sebuah media untuk berekspresi. Seperti halnya membaca buku dan mendengarkan musik, film adalah karya seni yang dapat memberikan sebuah pengalaman bagi yang menikmatinya.

Film biasanya menceritakan tentang masalah kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran berbasis film diharapkan memberikan dampak positif pada sikap moral siswa saat ini agar tidak terjerumus pada kenalakalan remaja masa kini. Sikap moral yang lebih baik ini tidak lepas pada permasalahan kehidupan pada bidang lainnya.

Oleh karena itu, film juga harus mencerminkan sisi ketrampilan dan kreatifitas yang dapat diaplikasikan oleh siswa pada kehidupan sehari – hari. Agar film bisa optimal digunakan sebagai media pembelajaran, maka harus digunakan pendekatan

[6]Ibid. hlm.11
[7]Ibid hlm. 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sesuai, salah satunya adalah *Contextual Teaching and Learning*.Salah satu materi ajar yang sesuai dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yakni materi Memahami Perkembangan Islam di Indonesia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sendiri adalah proses interaksi siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang di dalamnya terdapat materi berisikan persitiwa sejarah masa lalu. Dalam pembelajaran sejarah terdapat beberapa aspek yang mesti diperhatikan oleh guru yakni menguasai fakta, konsep, struktur komponen pendidikan dan mengembangkan kebiasaan berpikir kesejarahan. "Melalui kajian sejarah siswa dapat memperoleh gambaran mengenai latar belakang kehidupannya yang sekarang, sehingga belajar tentang peristiwa masa lampau memberikan pemahaman bahwa terdapat kontinuitas dengan kehidupan masa kini".[8] Terkait dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini, Hariyono menjelaskan bahwa:

Pembelajaran mengenai materi Sejarah Kebudayaan Islam bukanlah pembelajaran yang dapat diajarkan atau dipelajari dalam tata cara matematika atau bahasa asing tingkat dasar, seperti memotong dan memisahkan urutan informasi serta berbagai prinsip untuk di ingat langkah demi langkah. Akan tetapi, pembelajaran sejarah merupakan materi pembelajaran yang di dalamnya terdapat usaha untuk bagaimana menguasai kemampuan berfikir secara imaginatif, mengorganisir informasi dan menggunakan berbagai fakta dalam rangka menemukan dan memahami ide yang signifikan.[9]

---

[8]Amru Sahmono, "*Pembelajaran Sejarah Berbasis Realitas Sosial Kontemporer Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*", dalam http://hanckey.pbworks.com/Pembelajaran-Sejarah. Diakses pada 07Juli 2015

[9]Hariyono,*Mempelajari Sejarah Secara Efektif*,(Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya, 1995), Cet. I, hlm. 196.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara materi, Sejarah Kebudayaan Islam yaitu cerita masa lalu, namun ruang lingkupnya tidak sesempit apa yang diwacanakan. Di dalamnya terdapat kebudayaan yang banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi, dan moral. Terdapat juga peradaban manusia yang direfleksikan dalam politik, ekonomi dan teknologi, yang tentu bias dikaji guna kemajuan peradaban Islam masa kini. Manifestasi kemajuan mekanis dan teknologis menjadi wujud dari peradaban yang dimaksud. Hal ini mengandung pemahaman bahwa:

Sejarah Kebudayaan Islam bukan sekedar cerita masa lalu. Ia kental dengan budaya dan peradaban Islam sebagai komparasi dan ruh semangat peradaban masa kini dan mendatang. Siswa harus bisa memahami dan menghargai prestasi budaya serta peradaban dari pelaku sejarah masa lalu. Sebab di setiap zamannya terkandung nilai dan semangat yang bermanfaat untuk siswa, sekarang dan mendatang.[10] Seperti yang telah di terangkan dalam surat An-Nahl ayat 24

وَإِذَا قِيلَ لَهُم مَّاذَآ أَنزَلَ رَبُّكُمْ ۙ قَالُوٓا۟ أَسَٰطِيرُ ٱلْأَوَّلِينَ ﴿٢٤﴾

Yang artinya :

Dan apabila dikatakan kepada mereka "Apakah yang telah diturunkan Tuhanmu?" Mereka menjawab: "Dongeng – dongengan orang – orang dahulu”.

Pada dasarnya, substansi materi Sejarah Kebudayaan Islam sangat kompleks dan membutuhkan daya nalar, analisis dan sintesis yang baik dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu dipengaruhi juga oleh bagaimana guru menyampaikan materi tersebut sehingga tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan

[10]Anang Sumarna, “Aktualisasi Multiple Intelligence dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islamdi Madrasah Aliyah”, dalam http://abineu.blogspot.com/. Diakses pada 07Juli 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tercapai dengan baik dan kompleksitas materi pelajaran tersebut dapat dikuasai siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran yang harusnya dikembangkan dalam Sejarah Kebudayaan Islam bukanlah pembelajaran yang membosankan, tetapi pembelajaran aktif dan transformatif. ”Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran”.[11] Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mencakup pengelolaan informasi dan transformasi.

Umumnya, dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kerap kali guru terjebak dalam metode pengajaran yang justru jauh dari pembelajaran aktif dan transformatif serta cenderung membosankan siswa, seperti penerapan metode ceramah. Metode ini jelas mendatangkan kebosanan bila guru yang memberikan materi tersebut tidak bisa menyesuaikan dengan kondisi siswa. Oleh karena itu, apabila terjadi kebosanan pada siswa maka akan berpengaruh pula pada kecerdasan kognitif mereka dalam menyerap informasi Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam kegiatan belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa diharapkan tidak hanya dapat mengambil suatu kesan aktivitas edukatif yang diterapkan guru dalam bentuk life skill sesuai minat dan bakatnya, tetapi juga dapat menguasai materi pembelajaran secara teoritis. Bila mereka dapat menguasainya maka, materi itu pun bisa tersimpan dengan baik di memoriotak mereka yang dapat terus di ingat dan inilah yang termasuk proses kognitif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sering kali guru tidak menghubungkan materi dengan tujuan pembelajaran. Guru masuk kelas dan langsung bercerita atau mendikte kisah sejarah. Guru lupa bahwa kegiatan yang dilakukan

[11]Tarmizi Ramadhan, ”*Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan*”, dalam http://tarmizi.wordpress.com/. Diakses pada 08 Juli 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didalam kelas adalah bertujuan. ”Tujuannya bukan hanya menghabiskan jam mata pelajaran saja namun, mengajak siswa untuk belajar dan menumbuh kembangkan kecerdasan yang dimiliki dalam hal inikecerdasan kognitif yang meliputi proses belajar, persepsi, ingatan, berpikir dan memecahkan masalah”[12]

Sejarah Kebudayaan Islam seyogyanya dapat digunakan untuk menanamkan kekuatan mental dan daya ingat seseorang. Melalui proses belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam yang menarik dan memberikan peran aktif pada siswa akan dapat mempertajam kesenangan pencarian dan penemuan (inquiry and discovery). “Dari pencarian dan penemuan inilah yang nantinya akan membangun proses penyesuaian pikiran siswa dengan objek - objek sejarah yang mereka temukan. Proses yang demikian merupakan konsep perkembangan kognitif menurut Piaget”.[13]

Pada realita sekarang, materi Sejarah Kebudayaan Islam selalu disajikan dalam bentuk narasi kurang menarik. Kisah sejarah yang sering tampil dan menjadi bahan dialog adalah kisah sepotong - potong (atomic narrative) yang mematikan daya kognitif dan keaktifan siswa. Inilah sebabnya mengapa hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam kerap kali tidak memberikan perkembangan berarti bagi kecerdasan kognitif siswa dan hanya kebosanan yang membodohkan mereka (the numbing dullness).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN MEDIA FILM DALAM MENGETAHUI PEMAHAMAN SISWA KELAS IX DI SMP MA’ARIF 4 MANTUP LAMONGAN”**

---

[12]Hariyono,*Mempelajari Sejarah Secara Efektif*,(Jakarta: PT.Dunia Pustaka Jaya, 1995), Cet. I, hlm. 185.

[13] Zahrotun Nihayah, dkk., *Psikologi Perkembangan*: Tinjauan Psi kologi Barat dan Psikologi Islam, (Jakarta:UIN Jakarta Press, 2006), Cet. I, hlm. 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun pertanyaan yang muncul sebagai rumusan masalah penelitian ini diantaranya adalah :

1. Bagaimana pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di SMP Ma'arif 4 Mantup Lamongan?
2. Bagaimana pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam?
3. Bagaimana implementasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan media film dalam mengtahui pemahaman siswa kelas IX di SMP Ma'arif 4 Mantup pada materi Islam di Nusantara?

C. Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang ingin dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Ma'arif 4 Mantup Lamongan.
2. Mengetahui pemahaman siswa tentang Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Mengetahui implementasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan media film dalam mengtahui pemahaman siswa kelas IX di SMP Ma'arif 4 Mantup pada materi Islam di Nusantara.

D. Penelitian Terdahulu

Kajian tentang masalah dalam media pembelajaran melalui film sudah pernah dilakukan sebelumnya. Berikut beberapa peneliti yang telah membahas masalah tersebut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada Tahun 2014 skripsi dari Rahmat jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Film Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII – D SMP Ulul Albab Sidoarjo*" dalam skripsi ini yang teliti lebih kepada karakteristik media dan film, dan kualitas media pembelajaran berbasis film. Disebutkannya dalam hasil penelitian:

1. Karakteristik media pembelajaran berupa media film yang dikembangkan pada penelitian ini pada ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik dinilai cukup baik. Berdasarkan data pada ranah kognitif diperoleh 100% siswa tuntas dalam belajar dengan nilai diatas KKM yang ditentukan. Serta nilai rata – rata hasil belajar siswa secara klasikal 78,33. Pada ranah afektif diperoleh dari persentase total yakni 75,5%, sedangkan pada ranah psikomotorik diperoleh dari persentase total yakni 77,7%.
2. Kualitas media pembelajaran berbasis film ini diperoleh dari penilaian beberapa ahli, yakni ahli materi, ahli media, ahli pengguna. Berdasarkan persentase rata - rata dari para ahli, yakni ahli materi memperoleh rata – rata 32 dengan skor maksimal 40, ahli media menilai dengan rata – rata 45 dengan skor maksimal 55, sedangkan ahli pengguna menilai dengan rata – rata 52,5 dengan skor maksimal 55. Adapun persentase penilaian dari beberapa ahli menunjukkan bahwa persentase kelayakan menunjukkan nilai persentase sebesar 86,33%. Sehingga sesuai persentase pencapaian pada bab III nilai tersebut termasuk pada interpretasi *"Sangat Layak",*Dengan demikian film dapat dikatakan *"berkualitas"* sebagai media pembelajaran matematika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Devinisi Operasional

1. Implementasi Pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata implementasi berarti pelaksanaan atau penerapan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses. Jadi implementasi pembelajaran adalah pelaksanaan suatu proses untuk menjadi apa yang sudah ditujukan.

2. Media Film

Media adalah sarana pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.[14] Biasanya kata media sering juga diidentikkan dengan metode. Jadi apabila kita membicarakan tentang media tidak terlepas dengan membicarakan masalah metode, jika media mengalami masalah, maka berarti metode juga mengalami masalah. Jika media yang kita gunaka menyenangkan, maka kita menggunakan metode yang menyenangkan pula.

Kata media berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana pengantar informasi belajar atau penyalur pesan.[15] Sedangkan Film adalah Film adalah teks yang memuat seangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata. Pada tingkat petanda, film merupakan cermin kehidupan metaforis. Di dalam genre film terdapat system signifikasi yang ditanggapi orang - orang masa kini dan melalui film mereka mencari rekreasi, inspirasi, dan wawasan, pada tingkat *interpretant.* Jadi media film di sini adalah suatu sarana pendidikan penyalur pesan yang menggunakan teks yang memuat

[14] Soepomo, *Media Pengajaran Bahasa*, (Jakarta: IKIP Yogya,1998), hlm. 15.

[15] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm. 136

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata.[16]

F. Metodologi Penelitian.

Metode disini diartikan sebagai suatu cara atau teknis yang akan dilakukan dalam proses penelitian, sedangkan penelitian itu sendiri diartikan sebagai upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta dan prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk mewujudkan kebenaran.[17] Oleh karena itu di sini akan di paparkan mengenai:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian yang mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam - macam materi yang terdapat dalam kepustakaan (buku) atau jenis penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok.[18] Penelitian ini menggunakan pendekatan terhadap siswa, untuk mengetahui Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Ma'arif 4 Mantup Lamongan. Pendekatan kualitatif menurut Kirk dan Miller dalam Lexy Moleong bahwa 'penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam illmu pengetahuan social yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam bawaannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.[19]

---

[16]Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Yogyakarta, Jalasutra 2010), hlm. 134

[17]Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995) cetakan ke-5, hlm. 24

[18] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007) hlm. 60

[19] Lexy j Melong, *metodologi penelitian kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002) hlm. 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendekatan yang diteliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Maksudnya adalah dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan bukan berupa angka – angka melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo dan dokumen resmi lainnya. Peneliti deskristif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang ada, disamping itu penelitian deskriptif terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah atau suatu keadaan peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar menggunakan fakta.[20]

2. Sumber Data

Sumber data peneliti diperoleh dari interview dan dokumentasi siswa dan siswi dan guru PAI yang dijadikan sampel dalam data dari sekolah SMP Ma'arif 4 Mantup Lamongan.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan menyelidiki benda-benda tertulis sepeti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, dan catatan harian.

b. Teknik wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari responden yang di wawancarai. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan terhadap seluruh sampel yang telah ditentukan, dengan tujuan untuk mengungkap data atau informasi tentang tanggapan guru dan siswa tentang efektifitas

[20] Handari Nabawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta : Gajah Mada Pres, 2005) hlm. 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IX di SMP Ma'arif 4 Mantup Lamongan menggunakan media film pada materi memahami perkembangan Islam di Indonesia. Setelah semua terkumpul, maka data-data tersebut akan di analisis dengan menggunakan analisis data yang telah di tentukan.

c. Teknik observasi

Teknik observasi yaitu mengadakan penelitian langsung ke lapangan atau di laboratorium terhadap obyek penelitian, hasilnya dicatat, kemudian dianalisis.Teknik ini digunakan untuk melihat situasi dan kondisi, proses interaksi dan pergaulan siswa serta kegiatan di dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Ma'arif 4 Mantup Lamongan.

d. Teknik analisis data

Analisis data adalaah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.[21] Teknik analisis yang peneliti gunakan dalam penulisan ini adalah teknik analisis deskriptif, yaitu pengumpulan data berupa kata-kata, bukan angka-angka.Hal ini karena adanya penerapan pendekatan kualitatif.Penelitian deskriptif kualitatif berisi kutipan-kutipan data, baik berasal dari naskah wawancara, atau catatan laporan dokumen pribadi lainnya.

Dalam menganalisis data ini peneliti mendeskripsikan dan menguraikan tentang efektifitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media film, Setelah data terkumpul maka untuk

[21]Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*,(Yogyakarta: Teras,2009), hlm. 69

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menganalisisnya peneliti menggunakan analisis deskriptif, sebagaimana dijelaskan di atas.

G. Batas Penelitian

Dalam penelitian ini batasan masalah yang akan digunakan adalah :

1. Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan produk terbatas. Oleh karena itu, peneliti hanya melakukan 6 tahap dari 10 tahap pengembangan menurut Sugiyono. Enam tahap itu diantaranya : tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sejarah kebudayaan islam pada tema memahami perkembangan islam di Indonesia.
3. Karakteristik media pembelajaran pada penelitian ini meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada ranah afektif peneliti hanya mengamati perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media film. Pada ranah kognitif peneliti hanya mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media film, sedangkan ranah psikomotorik peneliti hanya mengamati ketrampilan siswa saat dan setelah menggunakan media film tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id