BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Implementasi Pembelajaran

Pengertian Implementsi

Menurut Jeffri L.Pressman dan Aaron B.Wildavski (Charles O.Jones ,1996: 265), mengartikan Implementasi sebagai suatu proses interaksi antara suatu perangkat tujuan dan tindakan yang mampu untuk meraihnya. Implementasi adalah kemampuan membentuk hubungan-hubungan lebih lanjut dalam rangkaian sebab- akibat yang menghubungkan tindakan dengan tujuan.

Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan, Majone dan Wiloldavsky (Nurdin dan Usaman, 2002:68), mengemukakan implementasi sebagai evaluasi. Browne dan Wildavsky (dalam Nurdin Dan Usman, 2004:70) mengemukakan bahwa "Impelemtasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan".

Pengertian implementasi sebagai aktivitas yang saling menyesuaikan jugaa dikemukakan oleh Mclughin (dalam Nurdin dan Usman, 2004) . Adapun schubert (dalam Nurdin dan Usman, 2002;70) mengemukakan bahwa "implementasi adalah sistem rekayasa". Pengertian-pengertian di atas memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sugguh-sungguh berdasarkan acuan norma

tertentu untuk mencpai tujuan kegiatan. Jadi implementasi dapat juga diartikan mempresentasikan hasil desain ke dalam pemrograman.¹

B. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut bahasa, sejarah berarti riwayat atau kisah. Dalam bahasa Arab, sejarah disebut dengan tarikh, yang mengandung arti ketentuan masa atau waktu. Sebagian orang berpendapat bahwa sejarah sepadan dengan kata syajarah yang berarti pohon (kehidupan). Sedangkan menurut istilah, sejarah ialah proses perjuangan manusia untuk mencapai penghidupan kemanusiaan yang lebih sempurnah dan sebagai ilmu yang berusaha mewariskan pengetahuan tentang masa lalu suatu masyarakat tertentu. Sejarah juga merupakan gambaran tentang kenyataan-kenyataan masa lampau yang dengan menggunakan indranya serta memberi kepahaman makna yang terkandung dalam gambaran itu.²

Kebudayaan berasal dari bahasa Sansakerta yaitu buddhayah yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal). Budi mempunyai arti akal, kelakuan, dan norma. Sedangkan "daya" berarti hasil karya cipta manusia. Dengan demikian, kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa dan cipta manusia di masyarakat. Istilah "kebudayaan" sering dikaitkan dengan istilah "peradaban". Perbedaannya : kebudayaan lebih banyak diwujudkan dalam bidang seni, sastra, religi dan moral, sedangkan peradaban

¹ http://karyatulisilmiah.com/pengertian-implementasi/. Diakses pada 20 Desember 2015.

-

² Hugiono dan P.K. Poerwantana, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Jakarta : PT Rineka Cipta,1992), hlm. 8

diwujudkan dalam bidang politik, ekonomi, dan teknologi. Apabila dikaitkan dengan Islam, maka Kebudayaan Islam adalah hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran Islam yang bersumber hukum dari al-Qur'an dan sunnah Nabi.

Islam berasal dari bahasa arab yaitu "Aslama-Yuslimu-Islaman" yang artinya selamat. Menurut istilah, Islam adalah agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam. Jadi kesimpulannya, Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam. Unsur Pembentuk Kebudayaan Islam adalah:

a. Sistem politik, meliputi:

- Hukum Islam, Kebudayaan Islam mencapai puncak kejayaan ketika diterapkannya hukum Islam. Di dalam Islam sumber hukum utama adalah Al Qur'an dan Hadits.
- 2) hilafah, Setelah Rosulullah saw wafat , orang-orang yang diberi tanggung jawab melaksanakan hukum islam adalah para pengendali pemerintahan. Kedudukan mereka adalah sebagai kholifah atau pengganti saw.
- b. Sistem kemasyarakatan, Terbagi dalam kelompok-kelompok berikut:
 Kelompok Penguasa, Kelompok Tokoh Agama, Kelompok Militer,

Kelompok Cendikiawan, Kelompok Pekerja dan Budak, serta Kelompok Petani.

c. Ilmu Pengetahuan, Pada masa awal Perkembangan Islam, ilmu pengetahuan kurang mendapat perhatian. Ilmu Pengetahuan baru mendapat perhatian pada masa Dinasti Abbasiyah. Pada saat itu banyak buku-buku dari berbagai disiplin ilmu dan kebudayaan lain diterjemahkan kedalam bhasa Arab.

2. Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

- a. Mengetahui lintasan peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam
- b. Mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam.
- c. Memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan Islam dari satu periode ke periode berikutnya.³

3. Islam Di Nusantara

a. Masuknya Islam Di Nusantara

Agama Islam masuk di Nusantara sekitar abad VII dan VIII Masehi. Agama Islam masuk di Nusantara dibawa oleh para pedagang mslim melalui dua jalur, yaitu jalur utara dan jalur selatan. Melalui jalur utara, dengan rute : Arab (Mekkah dan Madinah) — Damaskus — Baghdad — Gujarat (pantai barat India). Nusantara melalui jalur selatan, dengan

³ Abd Djabbar Adlan, *Dirasat Islamiyyah III*, (Surabaya : CV Anika Bahagia Offset, 1993), hlm. 4

_

rute : Arab (Mekkah dan Madiah) — Yaman — Gujarat (pantai barat India) — Srilanka — Nusantara.

Bangsa Arab merupakan pemeluk agama Islam yang pertama karena agama Islam diwahyukan ditengah – tengah mereka. Didorong oleh panggilan suci sebagai bangsa Arab berusaha menyebarluaskan agama Islam ke seluruh penjuru dunia, termasuk Nusantara.⁴

Mereka dating ke Nusantara dengan tujuan berdagang dan berdakwah. Mereka mengajarkan agama Islam ke Nusantara secara damai, tidak ada unsure paksaan sedikitpun.

Secara garis besar, penyebaran agama Islam ke Nusantara melalui tiga cara, yaitu : perdagangan, pernikahan, dan pembebasan harta.

b. Kerajaan Islam Di Jawa, Sumatra, Dan Sulawesi

Agama Islam masuk ke Nusantara tidak hanya ke satu daerah tertentu dan dalam waktu yang bersamaan. Islam tersebar ke berbagai wilayah Nusantara dan dalam kurun waktu yang berlainan. Perkembangan Islam ditunjukkan dengan adanya kerajaan – kerajaan Islam di Nusantara. Berikut ini akan kita pelajari beberapa kerajaan Islam di Jawa, Sumatra dan Sulawesi.

1) Kerajaan Islam di Jawa

Islam tersebar luas di jawa, hal ini di tunjukkan adanya beberapa kerajaan Islam yang berdiri.

٠

⁴ Panduan Belajar Siswa Megantara, *Pendidikan Agama Islam*, (CV. "MIA" Surabaya – Indonesia), Hlm. 54

a) Kerajaan Islam di Demak, Pajang dan Mataram

Kerajaan Islam yang pertama di Jawa adalah kerajaan Demak, di wilayah pantai utara Jawa. Kerajaan Demak berdiri pada abad ke- XVI (1500 – 1550). Pada masa itu Demak merupakan pelabuhan laut yang maju. Raja pertama Demak adalah Raden Fatah, putra Raden Majapahit yang terakhir.

Sejak kerajaan Demak berdiri, wilayahnya mencakup daerah Jawa Barat pesisir utara, terutama Cirebon yang masyarakatnya beragama Islam. Setelah Raden Fatah meninggal, tahta kerajaan dilanjutkan oleh Pati Unus (Pangeran Sabrang Lor) pada masa pemerintahannya, kerajaan Demak dapat memperluas kekuasaan Jepara.

Pada masa pemerintahannya, Pangeran Sabrang Lor mengundang Sunan Kalijaga untuk menetap di Kalidagueka kerajaan Demak. Sunan Kalijaga kemudian diangkat menjadi penasehat Raja, setelah Pangeran Sabrang Lor meninggal, tahta kerajaan diganti oleh Sultan Tenggono.

Sultan Tenggono adalah sultan yang membawa kerajaan Demak pada masa kejayaan. Demak mengalami kemunduran pada masa pemerintahan Sultan Pramata. Kemunduran kerajaan Demak segera digantikan oleh kerajaan Pajang. Raja pertama bernama Raja Tingkir, murid Sunan Kalijaga. Jaka Tingkir

adalah menantu Sultan Tenggono sebagai kerajaan Pajang. Jaka Tingkir bergelar Sultan Hadiwiyata.

Pada tahun 158 M, Sultan Pajang (Sultan Hadiwiyata) meninggal dunia dan dimakamkan di Butuh, sebelah barat taman kerajaan Pajang.

b) Kerajaan Islam di Cirebon

Di daerah Cirebon terdapat pesantren yang bernama Gunung Jati yang dipimpin oleh Syekh Datu Kahfi (Syekh Nurul Jati). Pesantren ini adalah tempat Pangeran Walangsungsang (Putra Prabu Siliwangi, dari Pajajaran) dan adiknya, Nyai Rara Santang mendapat Pendidikan agama Islam.

Di Makkah, Nyai Rara Santang menikah dengan Sultan Maulana Mahmud (Syarif Abdullah), seorang bangsawan Arab dari Bani Hasyim.

Pernikahan Nyai Rara Santang dengan Maulana Sultan Mahmud melahirkan seorang anak yang diberi nama Syarif Hidayatullah. Ketika pamannya wafat, Syarif Hidayatullah menggantikan dan mengubah status Cirebon menjadi kesultanan. Syarif Hidayatullah kemudian dikenal sebagai Sunan Gunung Jati.

Setelah Sunan Gunung Jati wafat, kemudian tahta kerajaan diganti oleh cucunya yang terkenal dengan gelar Pangeran ratu atau Penambahan Ratu. Sepeninggal Pangeran Ratu, tahta kerajaan dilanjutkan oleh putranya yang bergelar Penembahan Girilaya. Setelah Penembahan Girilaya meninggal, kerajaan Cirebon diperintah dua putranya, yaitu Martawijaya dan Kartawijaya. Martawijaya memimpin kesultanan kanoman dengan gelar Badrudin.

c) Kerajaan Islam Banten

Sultan Tenggono adalah Sultan yang angat gigih dalam upaya menghancurkan Portugis di Nusantara. Namun, Pajajaran justru menjalin hubungan dengan Portugis. Hal itu membuat Sultan Tenggono berkeinginan menghancurkan Pajajaran. Ia memerintahkan Fatahillah, panglima perang Demak, untuk menyerang Banten (bagian wilayah Pajajaran).⁵

Pada tahun 1552 M, Banten ditunjuk sebagai bagian Negara Demak dan Maulana Hasanuddin didaulat sebagai sultan. Sultan Maulana Hasanuddin adalah raja pertama di Banten. Pada tahun 1570 M Sultan Maulana Hasanuddin wafat, kemudian diganti oleh putranya yang bernama Maulana Yusuf. Pada tahun 1580 M, Maulana Yusuf meninggal kemudian diganti putranya yang bernama Maulana Muhammad, setelah beliau wafat tahta kerajaan diganti oleh putranya yang bernama Abdul Mufakir.

⁵ *Ibid*, hlm 55

2) Kerajaan Islam di Sumatra

Beberapa kerajaan Islam juga berdiri di Sumatra, diantaranya kerajaan Samudra Pasai dan Kerajaan Aceh.

a) Kerajaan Samudra Pasai

Kerajaan Samudra Pasai alam Sdalah kerajaan pertama di Indonesia. Kerajaan ini terletak di pesisir timur Aceh (Lhokseumawe atau Aceh utara sekarang). Kerajaan Islam Samudra Pasai berdiri pada abad ke XIII. Pendirinya adalah Marah Salu atau Marah Sile yang bergelar Sultan Malik As-Saleh. Hal ini didukung adanya nisan kubur yang bertulis nama Sultan Malik As-Saleh bertahun 696H/1297M. Sultan Malik As-Saleh adalah raja pertama kerajaan Islam Samudra Pasai.

Ibnu Batutah, seorang pengembara dari maroko, pada abad ke XIV mengunjungi Samudra Pasai. Pada saat itu Samudra Pasai dipimpin oleh Sultan Malik Zahirputra Sultan Malik As-Saleh.

Pada tahun 1521 M, kerajaan Samudra Pasai ditaklukkan Portugis dan diduduki selama tiga tahun. Pada tahun 1524 M dan seterusya, kerajaan Samudra Pasai berada di bawah kesultanan Aceh.

b) Kesultanan Aceh

Kesultanan Aceh didirikan pada tahun 1514 M oleh Ali Mugayat Syah yang sekaligus menjadi sultan yang pertama. Kesultanan ini terletak di ujung pulau Sumatra. Kesultanan Aceh juga disebut Aceh Darussalam. Sultan Ali Mugayat meninggal dunia pada tahun 1607 M.

Sultan Iskandar Muda mendapat gelar Perkasa Alam. Pada masa pemerintahan Iskandar Muda, hokum Islam diterapkan secara tegas. Hal ini dibuktikan ketika putranya yang bernama Meurah Berzina dengan istri seorang perwira kesultanan. Setelah Sultan Iskandar wafat, tahta kerajaan diganti menantunya yang bernama Sultan Iskandar Sani. Beliau mendirikan Masjid, seperti Masjid Baiturrahman. Pada masa Sultan Iskandar Sani, ada seorang ulama dari Gujarat yang bernama Nuruddin ae-Raniri. Ia menulis kitab as-Shirat Al-Mustaqim yang berisi ibadah dalam Islam.

3) Kerajaan Islam di Sulawesi

Pada tahun 1600 M di Sulawesi berdiri kerajaan kecil, yaitu kerajaan Gua dan Tanlo. Dua kerajaan kecil tersebut bergabung menjadi satu dengan nama Gua – Tanlo atau Makasar dengan ibu kotanya di Sumbu Opu. Raja Gua menjadi Raja Gua Tanlo dengan gelar Sultan Alauddin, sedangkan Raja Tanlo menjadi mangkubumi dengan gelar Sultan Abdullah.

Setelah menjadi kerajaan Islam, kerajaan Gua Tanlo dengan cepat mengalami kemajuan. Olh karena itu, kerajaan – kerajaan di sekitarnya jatuh dibawah kekuasaan kerajaan Islam Gua Tanlo. Kerajaan Gua Tanlo

atau Makasar meluas hingga ke sekayar, Bulu kumbang, dan Sulawesi utara. Gua Tanlo mengalami kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Hasanuddin, cucu Sultan Alauddin.⁶

C. Media Pembelajaran

1. Media

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti 'tengah', 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasilah) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Ada juga yang memakainya dalam menjelaskan kata "pertengahan" seperti dalam kalimat "medio abad 19" (atau pertengahan abad 19). Ada yang memakai kata media dalam istilah "mediasi", yakni sebagai kata yang biasa dipakai dalam proses perdamaian dua belah pihak yang sedang bertikai.⁷

Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.⁸ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Secara lebih khusus Azhar Arsyad mengatakan, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis,

⁷ Arsyad, A. Media Pembelajaran (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2009), hlm. 3

photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

2. Media Pembelajaran

Menurut Heinich media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. 10

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

3. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman, mengemukakan pemilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya

⁹ *Ibid*. Hlm. 4 ¹⁰ *Ibid*.hlm. 6

seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. 11 Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- - pengaruh psikologis terhadap siswa.¹²

Arif s. sadiman, dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 1986), hlm 84
 Arsyad, A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2009), hlm 15

Menurut Arif S. Sadiman, menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:¹³

- Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat c. mengatasi sikap pasif anak didik.
- Memberikan perangsang belajar yang sama.
- Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

5. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu:14

- a. Media hasil teknologi cetak.
- b. Media hasil teknologi audio-visual.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Arief S. Sadiman dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali. 1990), hlm 17-18
 Arsyad,A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2009), hlm 29

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir. 15

a. Pilihan media tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *apaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir

- Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

-

¹⁵ *Ibid.* hlm 33-34

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto, media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer. Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad, mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparancies*, rekapan *audiotape*, seri *slide* dan *film strips*, penyajian multi-*image*, rekaman video dan film hidup, komputer.¹⁶

6. Metode Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg & Gall yang dikutip Sugiyono, penelitian (Research and Development/R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan, penelitian dan pengembangan (R & D) dalam pembelajaran adalah suatu penelitian untuk menghasilkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan prosedur atau langkahlangkah kegiatan. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian dan

.

¹⁶ *Ibid.* hlm 37

pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran dan lain sebagainya.¹⁷

Prosedur penelitian pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (2008), peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan, menjelaskan secara analitis fungsi komponen dalam setiap tahapan pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antar komponen dalam sistem. Sebagai contoh prosedur pengembangan yang dilakukan Borg dan Gall dalam tim Puslitjaknov, mengembangkan pembelajaran mini (mini course) melalui 10 langkah:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan,
- b. Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau ujicoba pada skala kecil, atau *expert judgement*),
- c. Mengembangkan jenis / bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi,
- d. Melakukan uji coba lapangan tahap awal; pengumpulan informasi/data dengan menggunakan observasi, wawancara, atau kuesioner,dan dilanjutkan analisis data,

¹⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2010) hlm. 297

- e. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal,
- f. Tes/penilaian prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran,
- g. Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan utama,
- h. Melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner,
- Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan,
- j. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk.

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Tim Puslitjaknov, dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama:

- a. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan,
- b. Mengembangkan produk awal,
- c. Validasi ahli dan revisi,
- d. Ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk,
- e. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Menurut Sugiyono, langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi sebagai berikut :

a. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam data empirik. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah,

- sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.
- b. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
- c. Desain produk, yaitu penjelasan mengenai produk yang akan dihasilkan.
- d. Validasi desain, yaitu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.
 Validasi desain dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut, sebelum fakta lapangan.
- e. Revisi desain, yaitu memperbaiki Desain produk oleh peneliti berdasarkan hasil validasi oleh ahli.
- f. Uji coba produk, yaitu melakukan pengujian penggunaan produk untuk mengetahui efektifitas produk tersebut. Uji coba dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
- g. Revisi produk, yaitu memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba produk.
- h. Uji coba pemakaian, yaitu menerapkan produk baru dalam lingkup yang lebih luas.

- Revisi produk, dilakukan apabila dalam pemakaian pada lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.
- j. Produksi masal, yaitu apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak dalam beberapa kali pengujian, maka dapat dilakukan kerjasama dengan perusahaan untuk memproduksi produk tersebut secara masal.

D. Film

1. Pengertian Film

Filim adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata. ¹⁸

Film adalah gambar-hidup, juga sering disebut movie. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak.

Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = grhap (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya.

Pengertian film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu:

 Selaput. Selaput yang terbuat dari seluloid untuk tempat negative yang dari situ dibuat potretnya,tempat gambar positif yang akan dibuat di bioskop.

_

¹⁸ Danesi Marcel, Semiotika Media (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), hlm 134

 Gulungan serangkaian gambar-gambar yang diambil dari objek-objek yang bergerak dan akhirnya proyeksi dari hasil pengambilan gambar tersebut.

• Cerita yang diputar di bioskop.

Film mempunyai banyak pengertian yang masing-masing artinya dapat dijabarkan secara luas. Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh.

Film sendiri dapat juga berarti sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat. Film berbeda dengan cerita buku, atau cerita sinetron. Walaupun sama-sama mengangkat nilai esensial dari sebuah cerita, film mempunyai asas sendiri. Selain asas ekonomi bila dilihat dari kacamata industri, asas yang membedakan film dengan cerita lainnya adalah asas sinematografi. Asas sinematografi tidak dapat digabungkan dengan asas-asas lainnya karena asas ini berkaitan dengan pembuatan film. Asas sinematografi berisikan bagaimana tata letak kamera sebagai alat pengambilan gambar, bagaimana tata letak properti dalam film, tata artistik, dan berbagai pengaturan pembuatan film lainnya.¹⁹

_

¹⁹ http://susanpinter.blogspot.co.id/2011/06/sejarah-film.html. Diakses pada 11 November

melukis Agar kita dapat gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera. Sedangkan menurut UU No 8 Tahun 1992, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, eletronik, dan/atau lainnya.

Istilah film pada awalnya mengacu pada suatu media sejenis plastik yang dilapisi dengan zat peka cahaya. Media peka cahaya ini sering disebut selluloid. Dalam bidang fotografi film ini menjadi media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar.

Dalam bidang sinematografi media penyimpan ini telah mengalami perkembangan yang pesat. Macam-macam media penyimpan antara lain selluloid (film), pita analog, dan yang terakhir media digital (pita, cakram, memori chip). Bertolak dari pengertian ini maka pengertian film pada awalnya adalah karya sinematografi yang memanfaatkan media selluloid sebagai penyimpannya. Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser.

Perkembangan teknologi media penyimpan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan, menjadi istilah yang mengacu pada bentuk karya seni *audio-visual*. Singkatnya film kini diartikan sebagai suatu *genre* (cabang) seni yang menggunakan *audio* (suara) dan *visual* (gambar) sebagai medianya.²⁰

Film pembelajaran adalah sebuah film atau *video* dari sebuah gambar bergerak yang digunakan untuk proses pembelajaran. Film pembelajaran yang dikembangkan disini adalah *video* dari permasalahan sehari-hari khususnya yang berkaitan dengan materi aritmatika sosial yang kemudian film tersebut akan digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah.

2. Fungsi Film

Fungsi film dalam proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu untuk tujuan kognitif, untuk tujuan psikomotor, dan untuk tujuan afektif.

Dalam hubungannya dengan tujuan kognitif, film dapat digunakan untuk:

- a) Mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan obyek yang bergerak, dan sebagainya
- b) Mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti pada gambar diam dan media cetak. Misalnya untuk mengajarkan arti ikhlas, ketabahan, dan sebagainya.
- c) Memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

²⁰Panca javandalasta, 5 hari mahir bikin film, (Surabaya: MUMTAZ media, 2011), hlm. 1

Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor, film digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, cara mengerjakan suatu perbuatan, dsn sebagainya. Selain itu, film juga dapat memberikan umpan balik tertunda kepada siswa secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian.

Dengan hubungannya dengan tujuan afektif, film dapat mempengaruhi emosi dan sikap seseorang, yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek. Ia merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan.²¹

3. Sejarah Penemuan Film

Perfilman Indonesia sangat menarik, sebab lika-liku yang terjadi dalam perfilman dapat memberikan pengetahuan baru yang berkaitan erat dengan perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia terutama Perusahaan Umum Produksi Negara (Perum PFN). Perusahaan perfilman ini sangat menarik untuk diketahui perkembangannya sebab merupakan saksi perjuangan bangsa dan salah satu perusahaan perfilman yang tetap bertahan hingga sekarang. Walaupun perjalanan sejarahnya tidak mudah terutama seringnya pergantian nama membuat perusahaan ini juga harus selalu melakukan pengembangan dan perbaikan segala bidang.

-

Cikal bakal berdirinya perusahaan film milik negara ini diawali dengan pendirian perusahaan perfilman oleh Albert Ballink pada tahun 1934. Perusahaan ini bernama Java Pasific Film namun pada tahun 1936 namanya berubah menjadi Algemeene Nederlands Indiesche Film (ANIF). Perusahaan ini memfokuskan diri pada pembuatan film cerita dan film dokumenter. Peristiwa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942 disertai dengan pengambilalihan seluruh kekayaan yang berada di bawah kekuasaan Hindia Belanda oleh pihak Jepang, salah satunya adalah Algemeene Nederlands Indiesche Film (ANIF). Setelah terjadinya peristiwa tersebut, Jepang kemudian mendirikan sebuah perusahaan perfilman yang diberi nama Nippon ii Eiga Sha yang berada di bawah pengawasan Sendenbu. Film yang diproduksi Nippon Eiga Sha pada umumnya bertujuan sebagai alat propaganda politik Jepang.

Perkembangan Perum PFN diawali dengan terbentuknya BFI yang dilatarbelakangi oleh adanya gerakan karyawan film yang bekerja pada Nippon Eiga Sha. Adanya peristiwa penandatanganan draft persetujuan penyerahan Nippon Eiga Sha kepada perwakilan Indonesia pada tanggal 6 Oktober 1945 semakin mempermudah gerak para karyawan BFI untuk melakukan peliputan berbagai peristiwa bersejarah. Pada tahun 1950, BFI berganti nama menjadi Perusahaan Pilem Negara (PPN) namun penyempurnaan EYD membuat namanya berubah kembali menjadi Perusahaan Film Negara (PFN). Pergantian nama perusahaan kembali terjadi dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Menteri Penerangan No. 55 B/MENPEN/1975 pada tanggal 16 Agustus 1975.

Berdasarkan surat keputusan ini maka secara resmi PFN berubah menjadi Pusat Produksi Film Negara (PPFN). Pergantian nama kembali terjadi seiring dengan berbagai usaha yang dilakukan untuk mengembangkan perusahaan dan agar perusahaan dapat dikelola secara profesional dengan menggunakan prinsip-prinsip yang dapat memberikan keuntungan bagi negara serta mampu untuk mendiri. Agar dapat mencapai hal tersebut maka PPFN merubah statusnya menjadi Perum sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 5 Tahun 1988 yang dikeluarkan pada tanggal 7 Mei 1988. Dengan demikian resmilah PPFN berganti nama menjadi Perusahaan Umum Produksi Film Negara (Perum PFN).

Perkembangan film Indonesia beberapa tahun belakangan ini cukup menggembirakan. Meskipun tema yang diangkat masih belum terlalu variatif dan kualitas yang tidak merata namun jumlah film Indonesia yang diputar di bioskop terus meningkat dari waktu ke waktu. Bahkan di beberapa jaringan 21 Cineplex, layar yang tersedia sempat didominasi oleh film Indonesia. Di Surabaya 21, misalnya. Pada pertengahan bulan Juni 2006 kemarin, dari 5 layar yang tersedia, 3 di antaranya diisi oleh film Indonesia. Saat itu film yang sedang tayang adalah Heart, Cewek Matrepolis, dan Lentera Merah.

Secara keseluruhan, selama kurun waktu Januari hingga Juni 2006 saja jumlah film Indonesia yang sudah dan tengah ditayangkan jaringan 21 Cineplex mencapai 19 buah. Sementara, "Tahun lalu, dalam kurun waktu yang sama, ada 14 buah film Indonesia. Total untuk 2005 semuanya ada 29 judul," kata Joen

Soemarno dari PT Indo Ika Mandiri, perwakilan 21 Cineplex untuk Jawa Timur dan Bali.

Dari data itu terlihat bahwa hingga pertengahan tahun 2006 telah terjadi peningkatan 35% dibanding tahun 2005. Padahal masih ada sederet film Indonesia lainnya yang sudah bersiap untuk diputar usai Piala Dunia 2006.

Ada dua aspek penting dari awal sejarah film untuk melihat bagaimana status dan peranan film ditumbuhkan.

- Film dilahirkan sebagai tontonan umum (awal 1900-an), karena sematamata menjadi alternatif bisnis besar jasa hiburan di masa depan manusia kota.
- Film dicap 'hiburan rendahan' orang kota. namun sejarah membuktikan bahwa film mampu melakukan kelahiran kembali untuk kemudian mampu menembus seluruh lapisan masyarakat, juga lapisan menengah dan atas, termasuk lapisan intelektual dan budayawan. bahkan kemudian seiring dengan kuatnya dominasi sistem Industri Hollywood, lahir film-film perlawanan yang ingin lepas dari wajah seragam Hollywood yang kemudian melahirkan film-film Auteur. Yakni film-film personal sutradara yang sering disebut sebagai film seni.

Dalam pertumbuhannya, baik film hiburan yang mengacu pada Hollywood ataupun film-film seni kadang tumbuh berdampingan, saling memberi namun juga bersitegang. Masing-masing memiliki karakter diversifikasi pasar, festival dan pola pengembangannya sendiri.

Sementara pada proses pertumbuhan film Indonesia tidak mengalami proses kelahiran kembali, yang awalnya dicap rendahan menjadi sesuai dengan nilai-nilai seluruh lapisan masyarakat, termasuk kelas menengah ke atas, juga intelektual dan budayawan.

Perfilman Indonesia pernah mengalami krisis hebat ketika Usmar Ismail menutup studionya tahun 1957. Pada tahun 1992 terjadi lagi krisis besar. Tahun 1991 jumlah produksi hanya 25 judul film (padahal rata-rata produksi film nasional sekitar 70 - 100 film per tahun). Yang menarik, krisis kedua ini tumbuh seperti yang terjadi di Eropa tahun 1980, yakni tumbuh dalam tautan munculnya industri cetak raksasa, televisi, video, dan radio. Dan itu didukung oleh kelembagaan distribusi pengawasannya yang melahirkan mata rantai penciptaan dan pasar yang beragam sekaligus saling berhubungan, namun juga masingmasing tumbuh lebih khusus. Celakanya di Indonesia dasar struktur dari keadaan tersebut belum siap. Seperti belum efektifnya jaminan hukum dan pengawasan terhadap pasar video, untuk menjadikannya pasar kedua perfilman nasional setelah bioskop.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya mutu film nasional salah satunya adalah rendahnya kwalitas teknis karyawan film. Ini disebabkan kondisi perfilman Indonesia tidak memberikan peluang bagi mereka yang berpotensi untuk berkembang.

Pertunjukan film di Indonesia sudah dikenal orang pada tahun 1990, sebab pada tahun itu iklan bioskop sudah termuat di koran-koran. Sedang pembuatan film, baru dikenal tahun 1910-an. Itu pun sebatas pada pembuatan

film dokumenter, film berita atau film laporan. Pada tahun 1926, barulah dimulai pembuatan film cerita di Bandung.²²

4. Jenis dan Genre Film

Beberapa jenis film, antara lain:

a. Film Dokumenter (Documentary Film)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere Bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata dokumenter kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film Moana (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat bahwa dokementer merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas. Film dokementer menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai tujuan. Film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya film dokumenter berpijak pada hal-hal senyata mungkin. ²³

b. Film Cerita Pendek (Short Film)

Yang dimaksud film pendek disini artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit.²⁴ Jenis film ini banyak dihasilkan

2015

²² http://susanpinter.blogspot.co.id/2011/06/sejarah-film.html. Diakses pada 20 November

 $^{^{23}}$ Panca javandalasta, 5 hari mahir bikin film, (Surabaya: MUMTAZ media, 2011), hlm. 2 24 Ibid, hlm. 2-3

oleh para mahasiswa jurusan perfilman atau mereka yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik.

c. Film Panjang

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini.

Genre film adalah bentuk, kategori atau klasifikasi tertentu dari beberapa film yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana dan lainnya. Beberapa genre film utama yaitu:

1) Action – Laga

Pada *genre* ini biasanya untuk film yang bercerita mengenai perjuangan seorang tokoh untuk bertahan hidup. Biasanya dibumbui oleh adegan pertarungan. Sehingga penonton seolah-olah mampu merasakan ketegangan yang dialami si tokoh di dalam film.

2) *Mistery* – Horor

Genre misteri biasa mengetengahkan cerita yang terkadang berada diluar akal umat manusia.²⁵

3) Drama

Suatu kejadian atau peristiwa hidup yang hebat mengandung konflik pergolakan, clash atau benturan antara dua orang atau lebih. Sifat drama antara lain: *romance*, *tragedy*, dan komedi.²⁶

²⁵ *Ibid*, hlm. 4

4) Realisme

Film yang mengandung relevansi dengan kehidupan keseharian.

5) Film Sejarah

Yaitu film yang melukiskan kehidupan tokoh tersohor dan peristiwanya.

6) Film Futuristik

Yaitu film yang menggambarkan masa depan secara khayal.

7) Film Anak

Yaitu film yang mengupas kehidupan anak-anak.

8) Cartoon – Kartun

Yaitu cerita bergambar yang mulanya lahir di media cetak yang diolah menjadi gambar bergerak.

9) *Adventure* – Petualangan

Adventure adalah Jenis film yang menitik beratkan pada sebuah alur petualangan yang sarat akan teka teki dan tantangan dalam berbagai adegan film.

10) Crime Story

Crime adalah Jenis film yang menampilkan skenario kejahatan kriminal sebagai inti dari keseluruhan film.

²⁶ Syukriadi Sambas, *Komunikasi dan penyiaran islam*, (Bandung: BenangMerah press, 2004), hlm. 101

11) Animation

Animation adalah Jenis film kartun animasi dengan berbagai alur cerita. Biasanya genre film ini memiliki sub genre hampir sama dengan genre utama film non animasi.

12) Biography

Biography adalah Jenis film yang mengulas sejarah, perjalanan hidup atau karir seorang tokoh, ras dan kebudayaan ataupun kelompok.

13) Comedy

Comedy adalah Jenis film yang dipenuhi oleh adegan komedi dan lelucon sebagai benang merah alur cerita film.

14) Family

Family adalah Jenis film yang sangat cocok untuk dapat di saksikan bersama keluarga.

15) Fantasy

Fantasy adalah Jenis film yang penuh dengan imajinasi dan fantasy.

16) Horror

Horror adalah Jenis film yang berisi tentang kejadian mistis dan berhubungan dengan kejadian-kejadian yang menyeramkan dan menakutkan sebagai nyawa dari film tersebut.

17) Musical

Musical adalah Jenis film yang berkaitan dengan musik.

18) Romance

Romance adalah Jenis film yang berisikan tentang kisah percintaan.

19) Sci-Fi

Sci-Fi adalah Jenis film fantasi imajinasi pengetahuan khususnya yang bersifat exact yang dikembangkan untuk mendapatkan dasar pembuatan alur film yang menitikberatkan pada penelitian dan penemuan-penemuan teknologi.

20) Sport

Sport adalah Jenis film dengan latar belakang tentang olahraga.

21) Thriller

Thriller adalah Jenis film yang penuh dengan aksi menegangkan dan mendebarkan dan biasanya tipe alur ceritanya biasanya berupa para jagoan yang berpacu dengan waktu, penuh aksi menantang, dan mendapatkan berbagai bantuan yang kebetulan sangat dibutuhkan yang harus menggagalkan rencana-rencana kejam para penjahat yang lebih kuat dan lebih lengkap persenjataannya.

22) War

War adalah Jenis film yang sesuai dengan kategorinya yaitu memiliki inti cerita dan latar belakang peperangan.

23) Western

Western adalah Jenis film yang berkaitan dengan suku di amerika dan kehidupan pada zaman kebudayaan suku indian masih ada yang

biasanya memiliki tokoh koboi berkuda, sherif dan aksi khas duel menembak.²⁷

5. Unsur – unsur Dalam Sebuah Film

a. Title: Judul Film

b. Crident Title: Meliputi: produser, karyawan, artis, dan lain-lain

c. Intrik: Usaha pemeranan film untuk mencapai tujuan

d. Klimaks: Benturan antar kepentingan

e. Plot: Alur cerita

f. Suspen: Masalah yang masih terkatung-katung

g. Seting/latar: Latar belakang terjadinya peristiwa, masa/waktu, bagian kota, perlengkapan, aksesoris, dan fashion yang disesuaikan.

h. Sinopsis: Memberi ringkasan atau gambaran dengan cepat kepada orang yang berkepentingan.

i. Trailer: Bagian film yang menarik

j. Character: Karakteristik pelaku-pelakunya. 28

6. Tahap Pembuatan Film

a. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal shooting, penyusunan crew, dan pembuatan skenario.

27 http://moviezone.heck.in/mengenal-jenis-jenis-genre-film.xhtml. Diakses pada 20

²⁸ Syukriadi Sambas, *Komunikasi dan penyiaran islam*, (Bandung: BenangMerah press, 2004), hlm. 100

Susunan kru yang diperlukan pada tahap pra produksi antara lain:

- Produser: Orang yang memproduksi film, yaitu yang merumuskan suatu proyek film, menyusun dan memimpin tim produksi agar proyek tersebut mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.²⁹
- 2) Product designer (Desainer Produksi): Tergantung kesepakatan job.
 Dapat bertugas merancang sejumlah aspek produksi film hingga detil misalnya hingga ke aspek marketing.
- 3) *Scriptwriter* (Penulis Naskah/Skenario): Film dibuat berdasarkan suatu naskah/skenario yang memiliki format tertentu sedemikian rupa yang dimengerti oleh kru produksi film. Skenario ini dapat berasal dari cerita novel, naskah adaptasi, maupun cerita asli. Penulis naskahlah yang melakukan pekerjaan ini.
- 4) *Director* (Sutradara): Orang yang menerjemahkan bahasa tulisan dari sebuah skenario kedalam bahasa visual hasil syuting maupun elemen visual lain. Termasuk mengarahkan adegan dan dialog para pelaku, serta mengkoordinasikan kru yang berkaitan dengan tugas utamanya tersebut.
- 5) Director of Photografy (Penata Kamera): Orang yang membantu sutradara dalam menerjemahkan "bahasa tulisan ke visual" melalui pemilihan angle dan gerakan kamera, serta pencahayaan. Dalam proyek kecil, penata kamera ini dirangkap oleh seorang kameramen yang juga mengatur peran petugas pencahayaan (Lighting man).

-

²⁹ Panca javandalasta, 5 hari mahir bikin film, (Surabaya: MUMTAZ media, 2011), hlm. 8

- 6) Art Director (Penata Artistik): Menyediakan segala properti, tempat dan lingkungan pengambilan gambar untuk tiap-tiap adegan, menyesuaikan diri dengan setting adegan yang disebutkan dalam skenario.
- 7) Make-up Artist (Penata Rias): Melakukan penataan rias untuk para pelaku adegan, termasuk penata rambut.
- 8) Wardrobe/costume Designer: Merancang pakaian untuk para pelaku adegan, sesuai dengan setting cerita dalam skenario.
- 9) Music arranger (Penata Musik): Mendesain ilustrasi musik untuk film, dapat berasal dari ciptaan sendiri atau karya orang lain yang ditata ulang.
- 10) Editor: Melakukan pengeditan gambar, menyusunnya menjadi cerita yang utuh sesuai skenario, dan menambah elemen-elemen lain yang diperlukan, seperti sound dan musik ilustrasi, melakukan sentuhansentuhan artistik lain melalui grafis sehingga tercipta mood/style film tertentu.³⁰

Pembuatan skenario adalah proses untuk menyampaikan pesan komunikasi antara pembuat film dengan penikmat atau penonton film.³¹ Adapun aspek penulisan skenario adalah:

a) Konsep cerita, dirumuskan dalam sebuah kalimat tunggal yang menjelaskan tokoh utama dalam film dan apa yang ingin diperbuat atau diperjuangkannya.

³⁰Panca javandalasta, 5 hari mahir bikin film, (Surabaya: MUMTAZ media, 2011), hlm. 8-9
³¹Ibid, hlm. 9

- b) Karakterisasi (Perwatakan), yaitu tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita.
- c) Alur cerita, rangkaian kejadian dan hubungannya dengan karakter.
- d) Perancangan ade per adegan, rangkaian rencana pengambilan gambar yang meliputi dialog, akting, set properti, setting lokasi, dsb. 32

b. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi. 33 Pada proses ini kerja sama tim semakin diutamakan. Setiap *crew* film pada proses ini harus bisa saling mengerti dan berusaha menahan ego masing-masing demi mendapatkan film yang baik. Yang perlu dipersiapkan dengan baik dalam proses produksi ini adalah:

- Desain produksi termasuk skenario, yang bisa menjadi panduan yang baik tentang apa-apa yang harus dikerjakan selama shooting.
- 2) Kesiapan kru dalam menjalankan perannya masing-masing.
- Kesiapan perlengkapan yang juga merupakan tanggung jawab masingmasing kru.³⁴

Suatu fungsi produksi (*Shooting Video*) juga dapat dilakukan oleh tim kecil yang terdiri atas 3-5 orang, yang memiliki kompetensi untuk menjalankan fungsi-fungsinya, diantaranya:

³⁴*Ibid*, nlm. 5

³²*Ibid*, hlm. 11-12

³³*Ibid*, hlm. 5

1) Fungsi Sutradara

Seorang sutradara berusaha menerjemahkan bahasa tulisan pada skenario menjadi bahasa visual video. Sutradara inilah yang mengatur akting artis/*talent* termasuk dialognya.

2) Fungsi Kameramen

Kameramen membantu sutradara dalam upaya penerjemahan dari bahasa tulisan ke bahasa visual. Sudut pengambilan gambar amat menentukan keberhasilan penyampaian pesan. Untuk mendapatkan gambar yang baik yang perlu diperhatikan antara lain:

- Gerakan Kamera
- Angle Kamera
- Contunuity
- Close Up

3) Fungsi Artistik

Seorang penata artistik bertanggung jawab menyiapkan setting lokasi shooting termasuk semua propoerti yang merupakan bagian dari skenario. Pada tahap produksi, penata artistik terus mengikuti kegiatan shooting untuk menyiapkan semua kebutuhan bagi adegan demi adegan yang akan dishooting. Kecepatan dan keterampilan dalam membongkar pasang properti akan merupakan salah satu penentu berlangsungnya kegiatan shooting yang efektif dan efisien.

4) Fungsi Make Up dan Wardrobe

Fungsi ini diperlukan untuk menyiapkan orang-orang yang akan tampil sebagai obyek *shooting* dalam hal busana/pakaian/kostum dan make up.³⁵ Dalam hal berpakaian beberapa faktor yang harus menjadi perhatian yaitu: kerapian, kebersihan, kecocokan, dan warna.

c. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah proses *finishing* sebuah film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya.³⁶ Dalam proses ini semua gambar yang di dapat pada proses produksi disatukan dan di edit oleh seorang editor. Kegiatan pemutaran dan distribusi juga termasuk dalam proses pasca produksi. Beberapa fungsi dalam tahapan pasca produksi diantaranya:

1) Fungsi Editing Video

Fungsi editing video mencakup capture video, editing, dan outputting. Pada capture video hasil video shooting yang masih dalam bentuk tape ditransfer kedalam bentuk file komputer melalui proses video capture. Dalam proses editing video dilakukan pemotongan, pemilihan dan penyususnan ulang gambar agar sesuai dengan tuntutan skenario. setelah dilengkapi sound, animasi, visual efek dan sebagainya, proses dianggap selesai dan diakhiri dengan outputting yaitu ekspor ke format file tertentu yang diinginkan untuk proses selanjutnya.

-

³⁵*Ibid*, hlm. 43

³⁶*Ibid*, hlm. 6

2) Fungsi Sound

Fungsi *sound* bisa dirangkap oleh seorang editor video, namun idealnya dilakukan tersendiri. Fungsi *sound* meliputi pembuatan musik ilustrasi, pembuatan *sound efek*, dan *sound recording*.

3) Fungsi Image Editing

Fungsi *image editing* ini dapat dirangkap oleh seorang editor video, atau juga dilakukan oleh ahlinya. Fungsi *image editing* ini bertugas membuat grafis penunjang untuk keperluan ilustrasi dan pembuatan *title*.

4) Fungsi Animasi dan Visual Efek

Bagian video yang berupa animasi/visual efek merupakan klip video berdurasi tertentu yang ditambahkan pada proyek *video editing* setelah sebelumnya dipersiapkan atau dibuat secara khusus dalam proyek animasi/visual efek.

5) Fungsi Distribusi

Setelah proses editing video menghasilkan format file tertentu, file ini kemudian dapat diproses lanjut dalam usaha pembuatan VCD/DVD agar kelak dapat digandakan dan didistribusikan secara masal.

E. Film Sebagai Media Pembelajaran

Menggunakan media film dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna, terutama untuk:

- Mengembangkan pemikiran dan pendapat para siswa
- Menambah daya ingat pada pelajaran
- Mengembangkan daya fantasi anak didik

Menumbuhkan minat dan motivasi belajar³⁷

Carpenter dan Greenhill (1956) dalam mengkaji hasil-hasil peneliian tentang film, menyimpulkan sebagai berikut:

- Film yang di produksi dengan baik, bila digunakan baik sendirian maupun dalam satu seridapat diterapkan sebagai alat utama untuk mengajar keterampilan penampilan (performance) tertentu dan untuk menyampaikan beberapa jenis data faktural.
- Tes setelah menonton akan meningkatkan belajar, jika siswa telah diberi tahu apa yang harus diperhatikannya dalam film, dan bahwa mereka akan di tes tentang isi film tersebut.
- Siswa akan belajar lebih banyak jika diberi petunjuk studi untuk tiap film yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar.
- Mencatat sambil menonton film hendaknya dicegah, karena hal itu akan mengganggu perhatian siswa terhadap film itu sendiri
- Pertunjukan film secara bergantian dapat meningkatkan belajar
- Fil-film pendek dapat dipenggal menjadi film sambung dan bermanfaat untuk kepentingan praktik atau latihan
- Siswa dapat menonton film selama satu jam tanpa mengurangi keefektivan dan tujuan pertemuan tersebut
- Keefektivan belajar melalui film harus di evaluasi

³⁷ Nana Sudjana, *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), hlm. 102

_

- Sesudah sebuah film dipertunjukkan, lalu pokok-pokok isinya dijelaskan dan di diskusikan, akan mengurangi salah pengertian di kalangan siswa
- Kegiatan lanjutan setelah menonton film hendaknya digalakkan untuk memungkinkan pemahaman yang lebih tuntas.³⁸

Film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Untuk itu guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya. Untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran. Sesudah film dipertunjukkan perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disampaikan sebelumnya. Ada kalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu. agar anak-anak jangan hanya memandang film itu sebagai hiburan, sebelumnya mereka ditugaskan untuk memperhatikan hal-hal tertent. Sesudah itu dapat di test berapa banyaknya yang dapat mereka tangkap dari film itu. ³⁹

F. Langkah – langkah Pemanfaatan Media Film

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan film sebagai media pengajaran. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1) Langkah Persiapan Guru

Pertama-tama guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu. Kemudian baru memilih film yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Juga perlu diketahui panjangnya film tersebut, tingkat rekomendasi film, tahun produksi serta diskripsi dari film tersebut. Selain itu

17-18

³⁸ Zulkarimein Nasution, *Media Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: CV.Rajawali, 1984), hlm.

³⁹ Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 104

film tersebut diujicobakan memuat rencana secara eksplisit cara menghubungkan film terebut dengan kegiatan-kegiatan lainnya.

2) Mempersiapkan Kelas

Audien dipersiapkan terlebih dahulu supaya mereka mendapat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pikiran mereka sewaktu menyaksikan film tersebut. Untuk itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut: menjelaskan maksud pembuatan film, menjelaskan secara ringkas isi film, menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film, harus dijelaskan mengapa terdapat ketidakcocokan pendapat dengan bagian isi film bila ditemui ketidak sesuaian.

3) Langkah Penyajian

Setelah audien dipersiapkan barulah film diputar. Dalam penyajian ini harus disiapkan perlengkapan yang diperlukan antara lain: proyektor, layar, pengeras suara, power cord, film, ekstra roll, dan tempat proyektor. Guru harus memperhatikan keadaan ruangan gelap atau tidak dan juga guru dapat menghubungkannya dengan berbagai alat lainnya.

4) Aktivitas Lanjutan

Aktivitas lanjutan ini dapat berupa tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana pemahaman audien/ siswa terhadap materi yang disajikan. Kalau masih terdapat kekeliruan bisa dilakukan dengan pengulangan pemutaran film tersebut. Pengertian yang diperoleh audien dari melihat film akan lebih banyak manfaatnya bila diikuti dengan aktivitas lanjutan. Aktivitas tersebut dapat berupa: membaca buku tentang masalah yang ditonton jika buku

tersebut tersedia, membuat karangan tentang apa yang telah ditonton, mengunjungi lokasi di mana film tersebut dibuat, jika dipandang perlu adakan tes atau ujian tentang materi yang disajikan lewat film tersebut.⁴⁰

G. Karakteristik Film Sebagai Media Pembelajaran

Secara singkat apa yang dapat dilihat pada sebuah film hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata bagi audien. Dalam menilai baik tidaknya sebuah film. Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik minat siswa/ anak.
- 2) Benar dan autentik.
- 3) Up to date dalam setting, pakaian, dan lingkungan.
- 4) Sesuai dengan kematangan audien.
- 5) Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar.
- 6) Kesatuan dan squence-nya cukup teratur.
- 7) Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.⁴¹

Secara ringkasnya dapat dikatakan bahwa suatu film dikatakan baik bila memenuhi beberapa syarat, diantaranya adalah sangat menarik minat siswa dan autentik, up to date, sesuai dengan tingkat kematangan anak, bahasanya baik dan

⁴¹ Basyiruddin Usman, *Op. Cit*, hlm.98

⁴⁰ Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 97-98

tepat, mendorong keaktifan siswa sejalan dengan isi pelajaran dan memuaskan dari segi teknik.⁴²

H. Keunggulan dan Kekurangan Media Film

Film kurang efektif jika diberikan tersendiri,karena itu harus digunakan dengan metode lain setelah penayangan film selesai. Film berperan sebagai penarik perhatian yang bersifat menghibur. Berikut beberapa keunggulan dan kelemahan media film. (Behrens dan Evens, 1984)

1. Keunggulan Film

- a. Menarik perhatian.
- b. Dapat menunjukkan langkah atau tahapan yang diperlukan untuk melakukan tugas tertentu.
- c. Dapat menayangkan peristiwa atau acara yang telah terjadi.
- d. Dapat dipercepat dan diperlambat untuk menganalisis tindakan atau pertumbuhan tertentu.
- e. Dapat diperbesar agar dapat dilihat dengan mudah.
- f. Dapat diperpendek dan diperpanjang waktunya.
- g. Dapat memotret kenyataan.
- h. Dapat menimbulkan emosi.
- Dapat digunakan untuk menggambarkan tindakan secara jelas dan cermat.

2. Kelemahan Film

a. Mahal.

⁴² Nana Sudjana, *Op. Cit*, hlm. 103

- b. Jika digunakan kurang tepat akan berdampak kurang baik.
- c. Kurang efektif untuk memberikan pengajaran yang sesungguhnya.
- d. Baru bermanfaat jika digunakan sebagai pelengkan dari metode pengajaran yang lain. 43



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

⁴³ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: PT Bumi Aksara: 2009), hlm. 176-177