



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Film Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, dijelaskan bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.

2. Prosedur Pengembangan Media

Kegiatan pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui prosedur pengembangan. Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembang agar sampai pada produk yang dispesifikasikan. Prosedur pengembangan media meliputi beberapa tahap, yaitu perencanaan atau penyusunan rancangan media, produksi media, dan evaluasi media.¹

¹<http://afhie-cirebon.blogspot.com/2011/12/pengertian-pengembangan-media.html> (6 januari 2012)



Dalam melakukan desain atau perencanaan pengembangan program media. Arief Sadiman, dkk, membagi langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:²

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Setelah kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam).

b. Merumuskan tujuan instruksional (*Instructional objective*).

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu:

²Fany Adibah. *Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan inkuiri di kelas VIII MTs Negeri 2 Surabaya*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2009)



- 1) Tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa. Artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.
- 2) Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku/perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

d. Mengembangkan pengukur keberhasilan.

Alat pengukur keberhasilan seyogyanya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari



materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurannya bisa berbentuk tes, pengamatan, penugasan atau ceklis perilaku.

Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Misalkan alat pengukurannya berupa tes, maka siswa nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut. Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah siswa menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak maka dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka siswa dimintai tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.

e. Menulis Naskah Media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media. Artinya menjadi penuntun kita dalam mengambil gambar dan merekam suara. Karena naskah ini berisi



urutan gambar dan grafis yang perlu diambil oleh kamera atau bunyi dan suara yang harus direkam.

f. Mengadakan tes dan revisi

Setelah naskah media tersusun, maka kegiatan selanjutnya adalah mengadakan tes dan revisi. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui media yang kita kembangkan valid atau tidak ketika dipergunakan dalam proses pembelajaran.

3. Media dalam Standar Proses Pendidikan

Standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan.³ Karena standar proses pendidikan berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran maka secara langsung berkaitan dengan sarana dan prasarana pendidikan, dan sumber belajar yang tak lepas dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki sejumlah prinsip yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya :

- a. Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
- c. Media yang digunakan harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa
- d. Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien

³ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi Standar Proses pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media(2011), hal: 4



- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

4. Pengertian Film pembelajaran

a. Pengertian film

Film secara kolektif, sering disebut *sinema*. *Sinema* atau *Cinematographie* berasal dari kata *Cinema* + *tho* yang berarti *phytos* (cahaya) dan *graphie* = *graph* (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya.⁴ Agar kita dapat melukis 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, elektronik, 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

⁴<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=7313202> (26 Januari 2012)



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.⁵

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

⁵Panca javandalasta, *5 hari mahir bikin film*, Surabaya: MUMTAZ media, 2011, hal: 1



aritmatika sosial yang kemudian film tersebut akan digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah.

b. Fungsi Film

Film sebagai hasil seni dan budaya mempunyai fungsi dan manfaat yang luas dan besar baik dibidang sosial, ekonomi, maupun budaya dalam rangka menjaga dan mempertahankan keanekaragaman nilai-nilai dalam penyelenggaraan berbangsa dan bernegara.

Film berfungsi sebagai :

- 1) Sarana pemberdayaan masyarakat luas.
- 2) Pengekspresian dan pengembangan seni, budaya, pendidikan, dan hiburan.
- 3) Sebagai sumber penerangan dan informasi.
- 4) Bagian dari komoditas ekonomi (saat ini).

c. Sejarah Penemuan Film

Louis Lumiere, seorang berkebangsaan Perancis sering dikatakan sebagai orang yang menemukan kamera film pertama.⁶ Sejarah film sebenarnya sama tuanya dengan penemuan perangkat fotografi. Sejarah gambar bergerak ini pertama muncul dari sebuah pertanyaan unik, yakni apakah keempat kaki kuda berada pada posisi melayang pada saat bersamaan ketika kuda berlari. Pertanyaan ini dijawab oleh

⁶<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=7313202> (6 Januari 2012)



Eadweard Muybridge seorang fotografer dari Stanford University dengan membuat 16 gambar atau frame kuda yang sedang berlari. Kejadian ini terjadi pada tahun 1878. Dari ke-16 gambar kuda yang sedang berlari ini dirangkai dan digerakkan secara berurutan menghasilkan gambar bergerak pertama yang berhasil dibuat di dunia. Dari sinilah ide membuat sebuah film muncul. Karena pada saat itu teknologi kamera perekam belum ada, Muybridge menggunakan kamera foto biasa untuk menghasilkan gerakan lari kuda. Dengan kata lain, diperlukan pengambilan gambar beberapa kali agar memperoleh gerakan lari kuda yang sempurna saat difilmkan.

Sepuluh tahun setelah penemuan gambar bergerak (1888), barulah muncul film pertama di dunia, paling tidak mendekati konsep film-film yang sudah ada saat ini. Film ini dikenal dengan nama Roundhay Garden Scene yang disutradarai oleh Louis Le Prince yang berasal dari Prancis. Film berdurasi sekitar 2 detik ini menggambarkan sejumlah anggota keluarga Le Prince sedang berjalan-jalan menikmati hari di taman. Setahun kemudian (1889), Amerika Serikat barulah memproduksi film pertamanya yang berjudul Monkeyshines No.1, yaitu gambar orang yang *blur* dengan latar hitam yang sedang melakukan gerakan-gerakan tangan dalam beberapa detik.⁷

⁷<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=7313202>(26 Januari 2012)



d. Jenis dan Genre Film

Beberapa jenis film antara lain adalah :

1) 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 dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas. Film dokumenter 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.⁸

2) Film Cerita Pendek (*Short Film*)

Yang dimaksud film pendek disini artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit.⁹ Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan perfilman atau mereka yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik.

⁸Panca javandalasta, *5 hari mahir bikin film*, Surabaya: MUMTAZ media, 2011, hal: 2

⁹Ibid, hal: 2-3



3) Film Panjang

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit.¹⁰ 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.¹¹ Beberapa genre film utama yaitu:

a) 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.¹²

b) Mistery-Horor

Genre misteri biasa mengetengahkan cerita yang terkadang berada diluar akal umat manusia.¹³

c) 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.¹⁴

¹⁰Ibid, hal: 3

¹¹Ibid, hal: 3

¹²Ibid, hal: 3

¹³Ibid, hal: 4



d) Realisme

Film yang mengandung relevansi dengan kehidupan keseharian.

e) Film Sejarah

Yaitu film yang melukiskan kehidupan tokoh tersohor dan peristiwanya.

f) Film futuristik

Yaitu film yang menggambarkan masa depan secara khayal.

g) Film anak

Yaitu film yang mengupas kehidupan anak-anak.

h) *Cartoon* (kartun)

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

i) *Adventure* (petualangan)

Yaitu film yang dibuat untuk memberikan pengalaman yang menegangkan dari film.¹⁵ Jenis film ini mirip dengan film aksi. Dalam film aksi unsur kekerasan yang lebih ditonjolkan, namun dalam film *adventure* lebih menampilkan petualangan melalui perjalanan maupun perjuangan.

¹⁴Syukriadi Sambas, *Komunikasi dan penyiaran islam*, Bandung: BenangMerah press, 2004, hal:101

¹⁵ <http://miraclediamond.wordpress.com/2011/02/17/123/> (11 november 2012)



j) Crime story

Yaitu film yang berpusat pada hal-hal yang dianggap criminal (kejahatan).¹⁶

e. Unsur-unsur Dalam Sebuah Film

- 1) *Title* : Judul Film
- 2) *Crident Title* : Meliputi: produser, karyawan, artis, dll
- 3) Intrik : Usaha pemeranan film untuk mencapai tujuan
- 4) Klimaks : Benturan antar kepentingan
- 5) Plot : Alur cerita
- 6) Suspense : Masalah yang masih terkatung-katung
- 7) Seting/latar : Latar belakang terjadinya peristiwa, masa/waktu, bagian kota, perlengkapan, aksesoris, dan fashion yang disesuaikan.
- 8) Sinopsis : Memberi ringkasan atau gambaran dengan cepat kepada orang yang berkepentingan.
- 9) *Trailer* : Bagian film yang menarik
- 10) *Character* : Karakteristik pelaku-pelakunya.¹⁷

¹⁶ <http://fanfictionschools.wordpress.com/readers-room/class-room/lets-learn-about-fanfiction/> (11 November 2012)

¹⁷ Syukriadi Sambas, *Komunikasi dan penyiaran islam*, Bandung: BenangMerah press, 2004, hal :100



f. Tahap Pembuatan Film

1) 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.

Susunan kru yang diperlukan pada tahap pra produksi antara lain:

- a) 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.¹⁸
- b) *Product designer* (Desainer Produksi) : Tergantung kesepakatan job. Dapat bertugas merancang sejumlah aspek produksi film hingga detail misalnya hingga ke aspek marketing.
- c) *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

¹⁸Panca javandalasta, *5 hari mahir bikin film*, Surabaya: MUMTAZ media, 2011, hal: 8



- adaptasi, maupun cerita asli. Penulis naskahlah yang melakukan pekerjaan ini.
- d) *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.
- e) *Director of Photography* (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*).
- f) *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.
- g) *Make-up Artist* (Penata Rias) : Melakukan penataan rias untuk para pelaku adegan, termasuk penata rambut.
- h) *Wardrobe/costume Designer* : Merancang pakaian untuk para pelaku adegan, sesuai dengan setting cerita dalam skenario.



- i) *Music arranger* (Penata Musik) : Mendesain ilustrasi musik untuk film, dapat berasal dari ciptaan sendiri atau karya orang lain yang ditata ulang.
- j) *Editor* : Melakukan pengeditan gambar, menyusunnya menjadi cerita yang utuh sesuai skenario, dan menambah elemen-elemen lain yang diperlukan, seperti *sound* dan musik ilustrasi, melakukan sentuhan-sentuhan artistik lain melalui grafis sehingga tercipta *mood/style* film tertentu.¹⁹

Pembuatan skenario adalah proses untuk menyampaikan pesan komunikasi antara pembuat film dengan penikmat atau penonton film.²⁰ 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.
- b) Karakterisasi (Perwatakan), yaitu tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita.
- c) Alur cerita, rangkaian kejadian dan hubungannya dengan karakter.
- d) Perancangan adegan per adegan, rangkaian rencana pengambilan gambar yang meliputi dialog, akting, set properti, setting lokasi, dsb.²¹

¹⁹Panca javandalasta, *5 hari mahir bikin film*, Surabaya: MUMTAZ media, 2011, hal:8-9

²⁰Ibid, hal : 9

²¹Ibid, hal : 11-12



2) Tahap Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi.²² 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:

- a) Desain produksi termasuk skenario, yang bisa menjadi panduan yang baik tentang apa-apa yang harus dikerjakan selama shooting.
- b) Kesiapan kru dalam menjalankan perannya masing-masing.
- c) Kesiapan perlengkapan yang juga merupakan tanggung jawab masing-masing kru.²³

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:

a) Fungsi Sutradara

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

b) Fungsi Kameramen.

²²Ibid, hal : 5

²³Ibid, hal: 23



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
- Continuity
- *Close Up*

c) Fungsi Artistik

Seorang penata artistik bertanggung jawab menyiapkan setting lokasi *shooting* termasuk semua properti 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.

d) 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*.²⁴ Dalam hal berpakaian beberapa faktor yang harus menjadi perhatian yaitu: kerapian, kebersihan, kecocokan, dan warna.

3) Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah proses *finishing* sebuah film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya.²⁵ 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:

a) 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 penyusunan ulang gambar agar sesuai dengan tuntutan skenario. setelah dilengkapi sound, animasi, visual efek dan sebagainya, proses dianggap selesai dan diakhiri dengan *outputting* yaitu ekspor

²⁴Ibid, hal: 43

²⁵Ibid, hal:6



ke format file tertentu yang diinginkan untuk proses selanjutnya.

b) 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*.

c) 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*.

d) 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.

e) 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.



B. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.²⁶ Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Dick and Carey strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.²⁷

Selain strategi pembelajaran, ada istilah-istilah lain yang dalam pembelajaran yang saling berkaitan satu sama lain. Istilah-istilah tersebut memiliki pengertian yang mirip namun pada hakikatnya berbeda. Istilah-istilah tersebut diantaranya metode, pendekatan, tehnik, dan model pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah, dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Metode berbeda dengan Strategi. Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi sedangkan strategi menunjuk

²⁶Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi Standar Proses pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media(2011), hal: 126

²⁷Ibid, hal: 126



pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu.²⁸ Dapat pula dikatakan bahwa metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan.

Pendekatan adalah konsep dasar yang mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Wina Sanjaya mengatakan pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Roy Killen mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centred approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centred approaches*).²⁹

Tehnik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Tehnik merupakan penjabaran dari metode pembelajaran. Dari metode, teknik pembelajaran diturunkan secara aplikatif, nyata, dan praktis di kelas saat pembelajaran berlangsung. Guru dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama. Satu metode dapat diaplikasikan melalui berbagai teknik pembelajaran.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas.³⁰

²⁸<http://pelawiselatan.blogspot.com/2009/02/perbedaan-model-metode-strategi-tehnik.html> (15 maret 2012)

²⁹Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi Standar Proses pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media(2011), hal: 127

³⁰<http://pelawiselatan.blogspot.com/2009/02/perbedaan-model-metode-strategi-tehnik.html> (15 maret 2012)



Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi siswa dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Bungkus dari penerapan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran tersebut dinamakan model pembelajaran.

Sebagai ilustrasi, saat ini banyak remaja putri menggunakan model celana Jablai yang terinspirasi dari lagu dangdut dan film Jablai. Sebagai sebuah model, celana jablai berbeda dengan celana model lain meskipun dibuat berdasarkan pendekatan, metode, dan teknik yang sama. Perbedaan tersebut terletak pada sajian, bentuk, warna, dan disainnya.

Kembali ke pembelajaran, guru dapat berkreasi dengan berbagai model pembelajaran yang khas secara menarik, menyenangkan, dan bermanfaat bagi siswa. Model guru tersebut dapat pula berbeda dengan model guru di sekolah lain meskipun dalam persepsi pendekatan dan metode yang sama.

Jadi di dalam strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru bergantung pada pendekatan yang digunakan. Misalnya kita ingin menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa, maka dari pendekatan tersebut dapat diturunkan strategi pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pelaku utamanya misalnya *discovery* dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif. Setelah kita tentukan strategi yang kita gunakan, agar strategi tersebut berjalan kita menggunakan metode. Pemilihan metode disesuaikan dengan strategi pembelajaran



yang kita gunakan. Misalkan kita menggunakan strategi pembelajaran inkuiri maka metode yang sesuai diantaranya metode demonstrasi atau diskusi. Untuk menjalankan metode guru menentukan tahnik dan model yang dianggap relevan.

2. Pembelajaran Berbasis Masalah.

Menurut Dewey belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dengan respons, merupakan dua arah belajar dan lingkungan.³¹ SPBM dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.³²

a. Karakteristik SPBM

SPBM memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Belajar dimulai dengan suatu permasalahan.
- 2) Memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata pebelajar.
- 3) Mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu.
- 4) Memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada pebelajar dalam mengalami secara langsung proses belajar mereka sendiri.
- 5) Menggunakan kelompok kecil.

³¹ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta : Prestasi Pustaka (2011), Hal : 67

³²Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi Standar Proses pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media (2011), hal: 214



- 6) Menuntut pebelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja (*performance*).

b. Penerapan SPBM

Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat diterapkan manakala:

- 1) Guru menginginkan agar siswa tidak hanya sekedar dapat mengingat materi pelajaran, akan tetapi menguasai dan memahaminya secara penuh.
- 2) Guru bermaksud untuk mengembangkan keterampilan berpikir rasional siswa.
- 3) Guru menginginkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah serta membuat tantangan intelektual siswa.
- 4) Guru ingin mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.
- 5) Guru ingin agar siswa memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupannya.³³

c. Tahapan-tahapan SPBM

Menurut Wina Sanjaya, ada enam langkah dalam pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

- 1) Menyadari masalah

Siswa diberikan masalah yang diangkat dari konteks kehidupan sehari-hari. Pernyataan permasalahan diungkapkan

³³Ibid, hal: 215



dengan kalimat-kalimat yang pendek dan memberikan sedikit fakta-fakta di seputar konteks permasalahan. Pernyataan permasalahan diupayakan memberikan peluang pada siswa untuk melakukan penyelidikan. Kemampuan yang harus dicapai oleh siswa pada tahap ini adalah siswa dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang terjadi dari berbagai fenomena yang ada.³⁴

2) Merumuskan masalah

Siswa mendefinisikan masalah menggunakan kalimatnya sendiri. Permasalahan dinyatakan dengan parameter yang jelas. Siswa membuat beberapa definisi sebagai informasi awal yang perlu disediakan. Kemampuan yang diharapkan pada tahap ini adalah siswa dapat menentukan prioritas masalah.³⁵

3) Merumuskan hipotesis

Siswa menyusun jawaban-jawaban sementara terhadap permasalahan dengan melibatkan kecerdasan *logic-mathematical*. Siswa mengungkapkan apa yang dipikirkannya, membuat hubungan-hubungan, jawaban dugaannya, dan penalaran mereka dengan langkah-langkah yang logis. Kemampuan yang diharapkan

³⁴Ibid, hal: 218

³⁵Ibid, hal: 218-219



pada tahap ini adalah siswa dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah.³⁶

4) Mengumpulkan data

Siswa membuka kembali pengalaman yang sudah diperolehnya dan pengetahuan awal untuk mengumpulkan fakta-fakta. Pada tahap ini, siswa mengorganisasikan informasi-informasi dengan menggunakan istilah “apa yang diketahui (*know*)”, “apa yang dibutuhkan (*need to know*)”, dan “apa yang dilakukan (*need to do*)” untuk menganalisis permasalahan dan fakta-fakta yang berhubungan dengan permasalahan. Kemampuan yang diharapkan pada tahap ini adalah kecakapan siswa untuk mengumpulkan dan memilah data kemudian memetakan dan menyajikannya dalam berbagai tampilan sehingga mudah dipahami.³⁷

5) Menguji hipotesis

Siswa menguji alternatif pemecahan yang sesuai dengan permasalahan aktual melalui diskusi secara komprehensif antar anggota kelompok untuk memperoleh hasil pemecahan terbaik. Siswa menguji alternatif pemecahan masalah dengan membuat sketsa, menulis, debat, membuat plot untuk mengungkapkan ide-ide yang dimilikinya dalam menguji alternatif pemecahan.

³⁶Ibid, hal: 219

³⁷Ibid, hal: 219



Siswa melakukan penyelidikan terhadap data-data dan informasi yang diperolehnya berorientasi pada permasalahan. Siswa memahami dan memaknai informasi dan fakta-fakta yang ditemukannya. Guru membuat struktur belajar yang memungkinkan siswa dapat menggunakan berbagai cara untuk mengetahui dan memahami dunia mereka. Kemampuan yang diharapkan pada tahap ini adalah kecakapan siswa menelaah data dan sekaligus membahasnya untuk melihat hubungannya dengan masalah yang dikaji.³⁸

6) Menentukan pilihan penyelesaian.

Siswa berkolaborasi mendiskusikan data dan informasi yang relevan dengan permasalahan. Setiap anggota kelompok secara kolaboratif mulai bergelut untuk mendiskusikan permasalahan dari berbagai sudut pandang. Pada tahap ini proses pemecahan masalah berada pada tahap menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan yang dihasilkan dengan berkolaborasi. Kolaborasi menjadi mediasi untuk menghimpun sejumlah alternatif pemecahan masalah yang menghasilkan alternatif yang lebih baik ketimbang dilakukan secara individual. Kemampuan yang diharapkan pada tahap ini adalah kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan, serta

³⁸Ibid, hal: 220



dapat memperhitungkan kemungkinan yang terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya.³⁹

d. Keunggulan dan kelemahan SPBM

1) Keunggulan

- a) Pemecahan masalah merupakan tehnik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- b) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- c) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- d) Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- f) Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa. Bukan hanya sekedar belajar dari guru.

³⁹Ibid, hal: 220



- g) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
 - h) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka menyesuaikan diri dengan pengetahuan baru.
 - i) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
 - j) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar.
- 2) Kelemahan
- a) Saat siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajarinya sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
 - b) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui problem solving membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
 - c) Tanpa pemahaman mengapa mereka mencoba untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari.⁴⁰

⁴⁰Ibid, hal: 220-221



C. Aritmatika sosial

Pak Sirait membeli televisi dengan harga Rp1.250.000,00. Sebulan kemudian televisi tersebut dijual dengan harga Rp1.400.000,00. Dalam hal ini Pak Sirait mengalami untung Rp150.000,00. Jika Pak Sirait hanya mampu menjual dengan harga Rp1.050.000,00, dikatakan Pak Sirait mengalami rugi Rp200.000,00. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Harga Pembelian

- Harga beli adalah harga barang dari pabrik, grosir atau tempat lainnya. Harga beli sering disebut modal. Dalam situasi tertentu modal adalah harga beli ditambah ongkos atau biaya lainnya.

2. Harga Penjualan

- Harga jual adalah harga barang yang ditetapkan oleh pedagang kepada pembeli.

3. Untung

- Untung atau laba adalah selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian jika harga penjualan lebih dari harga pembelian.

$$\text{Laba} = \text{harga penjualan} - \text{harga pembelian}$$

4. Rugi

- Rugi adalah selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian jika harga penjualan kurang dari harga pembelian.

$$\text{Rugi} = \text{harga pembelian} - \text{harga penjualan.}$$



5. Prosentase Untung atau Rugi.

- a. Menentukan persentase untung atau rugi.

Dalam perdagangan untung atau rugi terhadap harga pembelian biasanya dinyatakan dalam bentuk persen.

$$\text{Prosentase untung} = \frac{\text{untung}}{\text{harga pembelian}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase rugi} = \frac{\text{rugi}}{\text{harga pembelian}} \times 100\%$$

- b. Menentukan harga penjualan dan harga pembelian jika prosentase untung atau rugi diketahui.

Jika prosentase untung atau rugi diketahui kita dapat mengetahui harga beli atau harga jualnya. Untung (laba) = harga penjualan - harga pembelian, maka:

- 1) Harga penjualan = harga pembelian + untung
- 2) Harga pembelian = harga penjualan - untung