BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Film

1. Pengertian Media Film

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.[1]

Secara lebih khusus Azhar Arsyad mengatakan, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[2]

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

[1] Arsyad,A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2009), 3.
[2] Ibid.,4.

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

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata.[3] 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:

a. Selaput. Selaput yang terbuat dari seluloid untuk tempat negative yang dari situ dibuat potretnya,tempat gambar positif yang akan dibuat di bioskop.
b. Gulungan serangkaian gambar-gambar yang diambil dari objek-objek yang bergerak dan akhirnya proyeksi dari hasil pengambilan gambar tersebut.
c. 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.

[3] Danesi Marcel, *Semiotika Media* (Yogyakarta : Jalasutra, 2010), hlm 134

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

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.[4]

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.

Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor, film digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, mengajarkan cara

[4] Panca javandalasta, *Lima Hari Mahir Bikin Film*, (Surabaya: MUMTAZ media, 2011), 1.

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

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.[5]

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.

---

[5] http://griyadownload.blogspot.co.id/2012/01/film-sebagai-media-pembelajaran.html. Diakses pada 11 Januari 2017

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

Cikal bakal berdirinya perusahaan film milik negara ini diawali dengan pendirian perusahaan perfilman oleh Albert Ballink pada tahun1934. 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

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

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.

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

Secara 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.

a. Film dilahirkan sebagai tontonan umum (awal 1900-an), karena semata- mata menjadi alternatif bisnis besar jasa hiburan di masa depan manusia kota.
b. 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

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

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 masing- masing tumbuh lebih khusus. Celakanya di Indonesia dasar struktur dari keadaan tersebut belum siap. Seperti belum efektifnya jaminan hukum dan

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

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.[6]

4. Jenis dan Genre Media 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

[6] http://susanpinter.blogspot.co.id/2011/06/sejarah-film.html. Diakses pada 10 Januari 2017

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

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.[7]

b. Film Cerita Pendek (Short Film)

Yang dimaksud film pendek disini artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit.[8] Jenis film ini banyak dihasilkan 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) Film *Action* – Laga

[7] Panca javandalasta, *Lima hari mahir,* 2.
[8] Ibid.., 2-3.

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

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) Film *Mistery – Horor*

Genre misteri biasa *mengetengahkan* cerita yang terkadang berada diluar akal umat manusia.[9]

3) Film *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.[10]

4) Film *Realisme*

Film yang mengandung relevansi dengan kehidupan keseharian.

5) Film *Sejarah*

Yaitu film yang melukiskan kehidupan tokoh tersohor dan peristiwanya. Film FuturistikYaitu film yang menggambarkan masa depan secara khayal. Yaitu film yang mengupas kehidupan anak-anak.

6) Film *Cartoon – Kartun*

[9] Ibid., 4 .

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

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

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

7) Film *Adventure – Petualangan*

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

8) Film *Crime Story*

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

9) Film *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.

10) *Film Biography*

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

11) Film *Comedy*

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

12) Film *Family*

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

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

13) Film *Fantasy*

Fantasy adalah Jenis film yang penuh dengan imajinasi dan fantasy.

14) Film *Horror*

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

15) Film *Musical*

Musical adalah Jenis film yang berkaitan dengan musik.

16) Film *Romance*

Romance adalah Jenis film yang berisikan tentang kisah percintaan.

17) Film 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.

18) Film *Sport*

Sport adalah Jenis film dengan latar belakang tentang olahraga.

19) Film *Thriller*

Thriller adalah Jenis film yang penuh dengan aksi menegangkan dan mendebarkan dan biasanya tipe alur ceritanya biasanya berupa para

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

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.

20) Film *War*

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

21) Film *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.[11]

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*

[11] http://moviezone.heck.in/mengenal-jenis-jenis-genre-film.xhtml. Diakses pada 20 Januari 2017

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

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

h. *Sinopsis : Memberi ring*kasan atau gambaran dengan cepat kepada orang yang berkepentingan.

i. *Trailer* : Bagian film yang menarik

j. *Character* : Karakteristik pelaku-pelakunya.[12]

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.

Susunan kru yang diperlukan pada tahap pra produksi antara lain:

1) 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.[13]

2) *Product designer* (Desainer Produksi) : Tergantung kesepakatan job. Dapat bertugas merancang sejumlah aspek produksi film hingga detil misalnya hingga ke aspek marketing.

[12] Syukriadi Sambas, *Komunikasi* , 100.
[13] Panca javandalasta, Lima *hari mahir*, 8.

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

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*).

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.

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

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 sentuhan-sentuhan artistik lain melalui grafis sehingga tercipta *mood/style* film tertentu.[14]

Pembuatan skenario Film adalah proses untuk menyampaikan pesan komunikasi antara pembuat film dengan penikmat atau penonton film.

Adapun aspek penulisan scenario Film adalah :

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

2) Karakterisasi (Perwatakan) Film, yaitu tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita.

3) Alur cerita Film, rangkaian kejadian dan hubungannya dengan karakter.

[14] Panca javandalasta, Lima *hari mahir,* 9.

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

4) Perancangan ade per adegan, rangkaian rencana pengambilan gambar yang meliputi dialog, akting, set properti, setting lokasi, dsb.[15]

b. Tahap Produksi

Tahap produksi Film adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi.[16] 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 Film ini adalah:

1) 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.
3) Kesiapan perlengkapan yang juga merupakan tanggung jawab masing-masing kru.[17]

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:

1) Fungsi Sutradara Film

[15] *Ibid.*, 11-12
[16] *Ibid.*, 5.
[17] Arsyad,A. *Media Pembelajaran* ,23.

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

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

2) Fungsi Kameramen Film

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:

a) Gerakan Kamera
b) Angle Kamera
c) Contunuity
d) Close Up

3) Fungsi Artistik Film

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.

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

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.[18] 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.[19] 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,

[18] Arsyad,A. *Media Pembelajaran* ,43.
[19] Panca javandalasta, Lima *hari mahir*, 6.

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

animasi, visual efek dan sebagainya, proses dianggap selesai dan diakhiri dengan *outputting* yaitu ekspor ke format file tertentu yang diinginkan untuk proses selanjutnya.

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 im*age 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

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

pembuatan VCD/DVD agar kelak dapat digandakan dan didistribusikan secara masal.

7. Film Sebagai Media Pembelajaran

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

a. Mengembangkan pemikiran dan pendapat para siswa
b. Menambah daya ingat pada pelajaran
c. Mengembangkan daya fantasi anak didik
d. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar[20]

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

a. 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.
b. 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.
c. Siswa akan belajar lebih banyak jika diberi petunjuk studi untuk tiap film yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar.
d. Mencatat sambil menonton film hendaknya dicegah, karena hal itu akan mengganggu perhatian siswa terhadap film itu sendiri
e. Pertunjukan film secara bergantian dapat meningkatkan belajar
f. Fil-film pendek dapat dipenggal menjadi film sambung dan bermanfaat untuk kepentingan praktik atau latihan
g. Siswa dapat menonton film selama satu jam tanpa mengurangi keefektivan dan tujuan pertemuan tersebut
h. Keefektivan belajar melalui film harus di evaluasi

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

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

i. Sesudah sebuah film dipertunjukkan, lalu pokok-pokok isinya dijelaskan dan di diskusikan, akan mengurangi salah pengertian di kalangan siswa
j. Kegiatan lanjutan setelah menonton film hendaknya digalakkan untuk memungkinkan pemahaman yang lebih tuntas.[21]

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.[22]

8. Langkah – langkah Pemanfaatan Media Film

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

1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran, alat dan bahan untuk pelaksanaan kegiatan belajar.
2) Guru memilih film yang sesuai dengan materi pembelajaran.

[21] Zulkarimein Nasution, *Media Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: CV.Rajawali, 1984), 17-18
[22] Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 104.

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

3) Guru memberi motivasi pembelajaran dengan cara melakukan yel – yel, senam otak.
4) Guru menghubungkan materi dengan materi pada bab sebelumnya.
5) Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran.
6) Guru menyajikan tayangan film yang sesuai dengan materi pembelajaran.
7) Guru membagi peserta didik di kelas menjadi beberapa kelompok
8) Guru meminta tiap kelompok untuk menuliskan hasil tugas dan mempresentasikannya.
9) Guru melakukan tanya jawab.
10) Guru menyimpulkan materi pembelajaran.
11) Guru menutup kegiatan belajar mengajar

9. 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.

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

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 tepat, mendorong keaktifan siswa sejalan dengan isi pelajaran dan memuaskan dari segi teknik.[23]

10. **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.

a. Keunggulan Film
   1) Menarik perhatian.
   2) Dapat menunjukkan langkah atau tahapan yang diperlukan untuk melakukan tugas tertentu.
   3) Dapat menayangkan peristiwa atau acara yang telah terjadi.
   4) Dapat dipercepat dan diperlambat untuk menganalisis tindakan atau pertumbuhan tertentu.

[23] Nana Sudjana, *Dasar – dasar,* 103 .

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

5) Dapat diperbesar agar dapat dilihat dengan mudah.

6) Dapat diperpendek dan diperpanjang waktunya.

7) Dapat memotret kenyataan.

8) Dapat menimbulkan emosi.

9) Dapat digunakan untuk menggambarkan tindakan secara jelas dan cermat.

b. Kelemahan Film

1) Mahal.

2) Jika digunakan kurang tepat akan berdampak kurang baik.

3) Kurang efektif untuk memberikan pengajaran yang sesungguhnya.

4) Baru bermanfaat jika digunakan sebagai pelengkan dari metode pengajaran yang lain.[24]

B. Pemahaman

1. Pengertian Pemahaman Materi Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Beberapa definisi tentang pemahaman telah diungkapkan oleh para ahli. Menurut Nana Sudjana, pemahaman adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.[25] Menurut Winkel dan Mukhtar pemahaman adalah kemampuan seseorang

[24] Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: PT Bumi Aksara: 2009),. 176-177

[25] Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995). 24.

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

untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain.[26]

Suharsimi menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.[27] Sementara Benjamin S. Bloom mengatakan bahwa pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang dia pelajari menggunakan bahasanya sendiri. Lebih baik lagi apabila siswa dapat memberikan contoh tentang apa yang dia pelajari dengan permasalahan-permasalahn yang ada disekitarnya.[28]

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian; pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran; pandangan, (4)

---

[26] Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran.* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012). 44

[27] Suharsimi Arikunto, *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi*. . (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Cetakan 9. 118.

[28] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* , (Jakarata : Rajawali Pers, 2009). 50

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

mengerti benar (akan); tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar. Apabila mendapat imbuhan me- i menjadi memahami, berarti : (1) mengerti benar (akan); mengetahui benar, (2) memaklumi. Dan jika mendapat imbuhan pe- an menjadi pemahaman, artinya (1) proses, (2) perbuatan, (3) cara memahami atau memahamkan (mempelajari baik-baik supaya paham) Sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami cara mempelajari baik-baik supaya paham dan pengetahuan banyak.[29]

Jadi pemahaman merupakan kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu mempertimbangkan atau memperhubungkannya dengan isi pelajaran lainnya. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isi yang dia pelajari.

Seperti dalam surat Al-Kahfi ayat 66 :

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِ مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

[29] Amran YS Chaniago. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. (Bandung: Pustaka Setia, 2002), *429.*

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

Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?[30]

Dari ayat ini dapat diambil pemahaman bahwa sebagai pendidik hendaknya menunutun anak didiknya karena peran seorang guru adalah sebagai fasilitator dan mengarahkannya untuk tidak mempelajari sesuatu jika seorang pendidik mengetahui bahwa potensi anak didiknya tidak sesuai dengan bidang ilmu yang akan dipelajarinya.

2. Tingkatan-Tingkatan dalam Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu petokan kompetensi yang dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, setiap individu siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang dia pelajari. Ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah dia pelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan-tingkatan dalam memahami.

Kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

[30] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya,305.*

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

a. Menerjemahkan (*Translation*)

Pengertian menerjemahkan bisa diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Contohnya dalam menerjemahkan *bhineka Tunggal Ika* menjadi berbeda-beda tetapi tetap satu.

b. Menafsirkan (*Interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untukmengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membadakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.

c. Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik yang tertulis. Membuat ramalan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.[31]

[31] Zuchdi Darmiyati. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2008). 24

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

3. Evaluasi Pemahaman

Pembelajaran sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk membuat siswa belajar, tentu menuntut adanya kegiatan evaluasi. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran. Penilaian pada proses menjadi hal yang seyogyanya diprioritaskan oleh seorang guru. Agar penilaian tidak hanya berorientasi pada hasil, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu:

a. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif). Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir.
b. *Affective Domain* (Ranah Afektif) Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri.
c. *Psychomotor Domain* Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek ketrampilan motorik seperti tulisan tangan, megetik, berenang dan mengoperasikan mesin.[32]

Beberapa istilah lain yang juga menggambarkan hal-hal yang sama dengan ketiga domain tersebut diantaranya seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantoro, yaitu: cipta, rasa dan karsa. Selain itu, juga dikenal

[32] Dimiyati dan Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta 1999). 21

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

istilah: penalaran, penghayatan dan pengalaman. Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Menurut Taksonomi Bloom (penggolongan) ranah kognitif ada enam tingkatan, yaitu:

1) Pengetahuan, merupakan tingkat terendah dari ranah kognitif. Menekankan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah siswa peroleh secara tepat sesuai dengan apa yang telah mereka peroleh sebelumnya. Informasi yang dimaksud berkaitan dengan simbol-simbol, terminologi dan peristilahan, fakta-fakta, keterampilan dan prinsip-prinsip.
2) Pemahaman (Comprehension), berisikan kemampuan untuk memaknai dengan tepat apa yang telah dipelajari tanpa harus menerapkannya.
3) Aplikasi (*application*), pada tingkat ini seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori sesuai dengan situasi konkrit.
4) Analisis (*analysis*), seseorang akan mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagi bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam

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

bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola dan hubungannya dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah kondisi yang rumit.

5) Sintesis (*synthesis*), seseorang ditingkat sintesa akan mampu menjeaskan struktur atau pola dari sebuah kondisi yang sebelumnya tidak terlihat dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

6) Evaluasi (*Evaluation*), kemampuan untuk memberiakn penilaian berupa solusi, gagasan, metodologi dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektifitas atau manfaatnya.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap, terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak ada enam aspek yakni gerakan reflek, ketermapilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilankompleks dan gerakan ekspersif dan interpretatif.[33]

4. Indikator Pemahaman

Menurut Bloom dalam Anderson, at.al (2001) ada 7 indikator yang dapat dikembangkan dalam tingkatan proses kognitif pemahaman

[33] Daryanto. *Evaluasi Pendidikan.* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). 106

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

(*understand*). Katagori proses kognitif, indikator dan definisinya ditunjukan seperti pada tabel 1, di bawah ini:

Tabel 2.1

Kategori dan Proses Kognitif Pemaaman

Kategori dan proses kognitif (*Categoris & Cognitive Processes*)	**Indikator**	**Definisi (*definition*)**
Pemahaman (*Understanding*)	Membangun makna berdasarkan tujuan pembelajaran. Mencakup, komunikasi oral, tulisan dan grafis (*Construct meaning from instructional messages, including oral, written, and graphic communication*)	
1) Interpretasi (*Interpreting*)		Mengubah dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain (*Changing from one form of representation to another*)
2) Mencontohkan (*exemplifying*)	Menggambarkan (*Ilustrating*)	Menemukan contoh khusus atau ilustrasi dari suatu konsep atau prinsip (*finding a specific example or illustration of a concept or principle*)

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

3) Mengklasifikasikan (*classifying*)	✓ Mengkatagorisasikan (*Categorizing*) ✓ Subsuming	Menentukan sesuatu yang dimiliki suatu kategori (*determining that something belongs to category*)
4) Menggeneralisasikan (*summarizing*)	✓ Mengabstrasikan (*Abstracting*) ✓ Menggeneralisasikan (*generalizing*)	mengastrakan tema-tema umum atau poin-poin utama (*Abstracting a general theme or major point (s)*)
5) Interfernsi(comparing*)*	✓ Menyimpulkan (*Concluding)* ✓ Mengeksplorasikan (*Explorating)* ✓ Menginterpolasikan (*Interpolating)* ✓ Memprediksikan (*Predicting)*	Penggambaran kesimpulan logis dari informasi yang disajikan (*Drawing a logical conclusion from presented information)*
6) Membandingkan *(Comparing)*	✓ Mengontraskan *(Concluding)* ✓ Mengektrapolasikan *(Extrapolating)* ✓ Menginterpolasikan	Penggambaran kesimpulan logis dari informasi yang disajikan (*Drawing a logical conclusion from presented information)*

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

	(Interpolating) ✓ Memprediksikan (*Predicting)*	
7) Menjelaskan (*Explaining)*	✓ Mengontruksi model *(Constructing Models)*	Mengontruksi model sebab akibat dari suatu system (Contructing a cause and effect modle of a system)

5. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi kemampuan pendidikan adalah sebagai berikut :

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan di capai dalam kegiatan belajar mengajar. Perumusan tujuan akan mempengaruhi juga kepada kegiatan pengajaran yang di lakukan oleh guru sekaligus mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

b. Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan pada anak didik disekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Di dalam satu kelas anak

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

didik satu berbeda dengan lainya nantinya akan mempengaruhi pula dalam keberhasilan belajar. Dalam keadaan yang demikian ini seorang guru di tuntut untuk memberikan suatu pendekatan atau belajar yang sesuai dengan keadaan anak didik, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Peserta didik

Peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah. Maksudnya dalah anak didik disini tidak terbatas oleh usia, baik usia muda, usia tua atau telah lanjut usia. Peserta didik yang berkumpul disekolah, mempunyai bermacam-macam karakteristik kepribadian, sehingga daya serap (pemahaman) siswa yang dapat juga berbeda-beda dalam setiap bahan pelajaran yang di berikan oleh guru, dan oleh karena itu, di kenallah adanya tingkat keberhasilan yaitu tingkat maximal, optimal, minimal dan kurang untuk setiap bahan yang di kuasai anak didik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa peserta didik adalah unsur manusiawi yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar sekaligus hasil belajar yaitu pemahaman siswa.[34]

d. Kegiatan pengajaran

Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru dengan anak didik dalm kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pengajran ini, meliputi bagaimana guru menciptakan metode dan

[34] Drs. Syaiful Bahri, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, 126-127.

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

media pembelajaran serta evaluasi pengajaran. Dimana hal-hal tersebut jika di pilih dan digunakan secara tepat, maka akan mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar.

e. Suasana evaluasi

Keadaan kelas yang tenang, aman disiplin adalah juga mempengaruhi terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi (soal)ujian berarti pula mempengaruhi terhadap jawaban yang diberikan siswa jika tingkat pemahaman siswa tinggi, maka tingkat keberhasilan proses belajar mengajar pun akan tercapai.

f. Bahan dan alat evaluasi

Bahan dan alat evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah di pelajari siswa dalam rangka ulangan (evaluasi). Alat evaluasi meliputi cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi di antaranya dalah: benar-salah (true-false), pilihan ganda (multiple-choice), menjodohkan (matching), melengkapi (completation), dan essay. Yang mana guru dalam menggunakanya, tidak hanya satu alat evaluasi tetapi menggabungkan lebih dari satu alat evaluasi.

Hal ini untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dari setiap alat evaluasi. Penguasaan secara penuh (pemahaman) siswa tergantung pula pada bahan evaluasi yang di berikan guru kepada siswa, hal ini berarti jika siswa telah mampu mengerjakan atau menjawab bahan

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

evaluasi dengan baik, maka siswa dapat di katakana paham terhadap materi yang di berikan waktu lalu.[35]

Faktor lain yang mempengaruhi pemahaman atau keberhasilan belajar siswa adalah sebagai berikut :

1) Faktor Internal (dari diri sendiri)
   a) Faktor Jasmaniah (fisiologi) meliputi: keadaan panca indera yang sehat tidak mengalami cacat (gangguan) tubuh, sakit atau perkembangan yang tidak sempurna.
   b) Faktor psikologis, meliputi : keintelektualan (kecerdasan), minat, bakat dan potensi prestasi yang dimiliki.
   c) Faktor pematangan fisik atau psikis.
2) Faktor eksternal (dari luar diri)
   a) Faktor sosial meliputi: lingkunagn keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok dan lingkungan masyarakat.
   b) Faktor budaya meliputi: adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
   c) Faktor lingkungan fisik meliputi : fasilitas rumah dan sekolah.
   d) Faktor lingkungan spiritual (keagamaan).[36]

6. Cara untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

[35] Ibid., 128.
[36] Daryanto. *Evaluasi Pendidikan.* 110

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

Setelah diketahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi pemahaman, maka diketahui pula kalau pemahaman dirubah. Pemahaman sebagai salah satu kemampuan manusia yang bersifat fleksibel. Sehingga pasti ada cara untuk meningkatkannya. Berdasarkan keterangan para ahli, dapat diketahui bahwa cara tersebut merupakan segala upaya perbaikan terhadap keterlaksanaan faktor di atas yang belum berjalan secara maksimal.

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa.

a. Memperbaiki Proses Pengajaran

Langkah ini merupakan langkah awal dalam meningkatkan proses pemahaman sis mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Tes ini bisa berupa tes formatif, tes subsumatif dan tes sumatif.

b. Adanya Kegiatan Bimbingan Belajar

Kegiatan bimbingan belajar merupakan bantuan yang diberikan kep

c. Menumbuhkan Hasil Belajar

Bakat untuk suatu bidang studi tertentu ditentukan oleh tingkat belajar siswa menu

d. Pengadaan umpan balik (*Feedback*) dalam Belajar

Umpan balik merupakan respon terhadap akibat perbuatan dari tindakan kita dalam belajar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa

[37] Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar.* (Bandung : Bumi Aksara, 2003). 152-153.

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

guru harus sering mengadakan umpan balik sebagai pemantapan belajar. Hal ini dapat memberikan kepastian kepada siswa terhadap hal- hal yang masih dibingungkan terkait materi yang dibahas dalam pembelajaran. Juga dapat dijadikan tolak ukur guru atas kekurangan-kerurangan dalam penyampaian materi. Yang paling penting adalah dengan adanya umpan balik, jika terjadi kesalah pahaman pada siswa, siswa akan segera memperbaiki kesalahannya.

e. Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan secara psikologi motivasi berarti usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya, atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Motivasi mendorong seseorang melakukan sesuatu yang dia ing mudah dalam mencerna apa yang dipelajari. Jika terdapat kesulitan, akan ada usaha yang muncul dari siswa untuk terus belajar hingga apa yang dia inginkan dapat tercapai.

f. Pengajaran Perbaikan (*Remidial Teaching*)

Merupakan upaya perbaikan terhadap pembelajaran yang tujuannya belum tercapai secara maksimal. Pembelajaran kemabli ini dilakukan oleh guru terhadap siswanya dalam rangka mengulang

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

kembali materi pelajaran yang mendapatkan nilai kurang memuaskan, sehingga setelah dilakukan pengulangan tersebut siswa dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Pengajaran perbaikan biasanya mengandung kegiatan-kegiatan seperti berikut :

1) Mengulang pokok bahasan seluruhnya.
2) Mengulang bagian dari pokok bahasan yang hendak dikuasai.
3) Memecahkan masalah atau menyelesaikan soal-soal bersama-sama.
4) Memberikan tugas khusus.

g. Keterampilan Mengadakan Variasi

Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam proses interaksi belajar mengajar yang menyenangkan. Ditunjukan untuk mengatasi kebosanan siswa pada strategi pembelajaran yang monoton. Sehingga dalam situasi belajar mengajar siswa senantiasa aktif dan berfokus pada materi pelajaran yang disampaikan. Keterampilan dalam mengadakan variasi ini meliputi:

1) Variasi dalam mengajar guru.
2) Variasi dalam penggunaan strategi belajar mengajar dan metode pembelajaran.
3) Variasi pola interaksi guru dan siswa.[38]

C. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

[38] Syaiful Bahri dkk, *Strategi Belajar.* 106-108.

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

1. Pengertian Mata Pelajaran 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.[39]

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 diwujudkan dalam bidang politik, ekonomi, dan teknologi. Apabila dikaitkan dengan Islam, maka Kebudayaan Islam adalah hasil

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

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

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:
    1) Hukum Islam, Kebudayaan Islam mencapai puncak kejayaan ketika diterapkannya hukum Islam. Di dalam Islam sumber hukum utama adalah Al Qur“an dan Hadits.
    2) Khilafah, 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.

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

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 Mata Pelajaran 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.[40]

3. Hakikat Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam di masa lampau, mulai dari dakwah Nabi Muhammad pada periode Makkah dan periode Madinah, kepemimpinan umat setelah Rasulullah Saw. wafat, sampai perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun 650

[40] Abd Djabbar Adlan, *Dirasat Islamiyyah III* , (Surabaya :CV Anika Bahagia Offset 1993), 4.

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

M–1250 M, abad pertengahan/ zaman kemunduran (1250 M – 1800 M), dan masa modern/zaman kebangkitan (1800-sekarang), serta perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia. Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. [41]

4. Fungsi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:[42]

a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.

[41] Lampiran PMA no 165 th 2014, 51.
[42] Ibid.,51

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

d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam.

5. Ruang lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islam di Madrasah Aliyah meliputi :[43]

a. Dakwah Nabi Muhammad saw. pada periode Makkah dan periode Madinah.

b. Kepemimpinan umat setelah Rasulullah saw. wafat.

c. Perkembangan Islam periode klasik/zaman keemasan (pada tahun 650 M–1250 M).

d. Perkembangan Islam pada abad pertengahan/zaman kemunduran (1250 M–1800 M).

e. Perkembangan Islam pada masa modern/zaman kebangkitan (1800-sekarang).

f. Perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.

[43] Ibid ., 54

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

D. Pengaruh Penggunaan Media Film Terhadap Pemahaman Siswa

Pembahasan dalam hal ini merupakan rangkuman dari uraian yang telah penulis paparkan pada pembahasan sebelumnya, yaitu memadukan antara dua variabel, yakni penggunaan media film dan pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penyajian kembali tentang pengertian media film yang akan dibahas merupakan inti dari sub bab ini, sehingga dalam pembahasannya akan lebih mengarah kepada pokok permasalahan dalam pembahasan skripsi ini.

Kita telah mengetahui 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. Sedangkan Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata.

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

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

sehari-hari. Media pembelajaran berbasis film diharapkan memberikan dampak positif pada sikap moral siswa saat ini agar tidak terjerumus pada kenalakalan remaja masa kini.

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

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

Pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sendiri adalah proses interaksi siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang di dalamnya terdapat materi berisikan persitiwa sejarah masa lalu. Dalam pembelajaran sejarah terdapat beberapa aspek yang mesti diperhatikan oleh guru yakni menguasai fakta, konsep, struktur komponen pendidikan dan mengembangkan kebiasaan berpikir kesejarahan. “Melalui kajian sejarah

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

siswa dapat memperoleh gambaran mengenai latar belakang kehidupannya yang sekarang, sehingga belajar tentang peristiwa masa lampau memberikan pemahaman bahwa terdapat kontinuitas dengan kehidupan masa kini".

Pada saat ini peneliti berupaya meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media Film yang merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif yang menjadikan siswa paham, aktif dan kreatif dalam belajar.

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