

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasilah*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Ada juga yang memakainya dalam menjelaskan kata “pertengahan” seperti dalam kalimat “**medio** abad 19” (atau pertengahan abad 19). Ada yang memakai kata media dalam istilah “**mediasi**”, yakni sebagai kata yang biasa dipakai dalam proses perdamaian dua belah pihak yang sedang bertikai.⁵

Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.⁶ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Secara lebih khusus Azhar Arsyad mengatakan, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan

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

⁶ Ibid. h3

menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷ Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

2. Media Pembelajaran

Menurut Heinich media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.⁸ Komunikasi dalam proses pendidikan terjadi karena ada rencana dan ada tujuan yang diinginkan sesuai dengan tujuan pendidikan. Yudi Munadi, juga menyatakan sumber – sumber belajar selain guru dapat juga disebut penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai “**media pembelajaran**”.⁹

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

⁷ Ibid. h4

⁸ Ibid.h6

⁹ Munadi, Y. *Media Pembelajaran* (Jakarta:GP Press Group.2013)

dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

3. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.¹⁰

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, mengemukakan pemilihan media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.¹¹ Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat
(visual dan/ atau audio)

¹⁰ Arief S. Sadiman dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali. 1990)

¹¹ Arsyad, A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2009)

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

4. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,¹² membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Arif S. Sadiman, menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:¹³

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

¹² Hamalik, O . *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta. PT Bumi Aksara. 2005)

¹³ Arief S. Sadiman dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali. 1990)

- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

5. Jenis Media Pembelajaran

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

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

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

- a. Pilihan media tradisional
 - 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.

¹⁴ Arsyad, A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2009)

¹⁵ Ibid

- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia yaitu *slide* plus suara (*tape*).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir

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

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto, media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer. Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad, mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*,

rekaman *audiotape*, seri *slide* dan *film strips*, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup, komputer.¹⁶

6. Metode Pengembangan Media Pembelajaran

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

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan, penelitian dan pengembangan (R & D) dalam pembelajaran adalah suatu penelitian untuk menghasilkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan prosedur atau langkah-langkah kegiatan. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran dan lain sebagainya.¹⁷

Prosedur penelitian pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (2008), peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan, menjelaskan secara analitis fungsi komponen dalam

¹⁶ Ibid

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

setiap tahapan pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antar komponen dalam sistem. Sebagai contoh prosedur pengembangan yang dilakukan Borg dan Gall dalam tim Puslitjaknov, mengembangkan pembelajaran mini (*mini course*) melalui 10 langkah:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan (*prasurei*) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan,
- b. Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau ujicoba pada skala kecil, atau *expert judgement*),
- c. Mengembangkan jenis / bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi,
- d. Melakukan uji coba lapangan tahap awal; pengumpulan informasi/data dengan menggunakan observasi, wawancara, atau kuesioner, dan dilanjutkan analisis data,
- e. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal,
- f. Tes/penilaian prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran,
- g. Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan utama,

- h. Melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner,
- i. Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan,
- j. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk.

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

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

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

- a. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam data empirik.
Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.
- b. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

- c. Desain produk, yaitu penjelasan mengenai produk yang akan dihasilkan.
- d. Validasi desain, yaitu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut, sebelum fakta lapangan.
- e. Revisi desain, yaitu memperbaiki Desain produk oleh peneliti berdasarkan hasil validasi oleh ahli.
- f. Uji coba produk, yaitu melakukan pengujian penggunaan produk untuk mengetahui efektifitas produk tersebut. Uji coba dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
- g. Revisi produk, yaitu memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba produk.
- h. Uji coba pemakaian, yaitu menerapkan produk baru dalam lingkup yang lebih luas.
- i. Revisi produk, dilakukan apabila dalam pemakaian pada lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.
- j. Produksi massal, yaitu apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak dalam beberapa kali pengujian, maka dapat dilakukan kerjasama dengan perusahaan untuk memproduksi produk tersebut secara massal.

B. Pengertian Film

1. 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.¹⁸ 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 media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar.

¹⁸<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=7313202> (21 Februari 2014)

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.¹⁹

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

¹⁹Panca javandalasta, *5 hari mahir bikin film*, Surabaya: MUMTAZ media, 2011, hal: 1

2. 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).

3. Sejarah Penemuan Film

Louis Lumiere, seorang berkebangsaan Perancis sering dikatakan sebagai orang yang menemukan kamera film pertama.²⁰ 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 Eadweard Muybridge seorang fotografer dari Stanford University dengan membuat 16 gambar atau frame kuda yang sedang berlari. Kejadian ini terjadi pada

²⁰<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=7313202> (20 Februari 2014)

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 *blurdengan* latar hitam yang sedang melakukan gerakan-gerakan tangan dalam beberapa detik.²¹

²¹<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=7313202>(19 Februari 2014)

4. 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 nyata mungkin.²²

2) Film Cerita Pendek (*Short Film*)

Yang dimaksud film pendek disini artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit.²³ Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan perfilman atau mereka yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik.

²²Panca javandalasta, *5 hari mahir bikin film*, Surabaya: MUMTAZ media, 2011, hal: 2

²³Ibid, hal: 2-3

3) Film Panjang

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit.²⁴ 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.²⁵ 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.²⁶

b) *Mystery-Horor*

Genre misteri biasa menengahkan cerita yang terkadang berada diluar akal umat manusia.²⁷

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.²⁸

²⁴Ibid, hal: 3

²⁵Ibid, hal: 3

²⁶Ibid, hal: 3

²⁷Ibid, 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.²⁹ 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.

²⁸Syukriadi Sambas, *Komunikasi dan penyiaran islam*, Bandung: BenangMerah press, 2004, hal:101

²⁹<http://miraclediamond.wordpress.com/2011/02/17/123/> (17 Februari 2014)

j) *Crime Story*

Yaitu film yang berpusat pada hal-hal yang dianggap criminal (kejahatan).³⁰

5. 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) Suspen : 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.³¹

6. 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

³⁰<http://fanfictionschools.wordpress.com/readers-room/class-room/lets-learn-about-fanfiction/> (17 Februari 2014)

³¹Syukriadi Sambas, *Komunikasi dan penyiaran islam*, Bandung: BenangMerah press, 2004, hal :100

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.³²
- b) *Product designer* (Desainer Produksi) : Tergantung kesepakatan job. Dapat bertugas merancang sejumlah aspek produksi film hingga detil 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 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.

³²Panca javandalasta, *5 hari mahir bikin film*, Surabaya: MUMTAZ media, 2011, hal: 8

- 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.³³

³³Panca javandalasta, *5 hari mahir bikin film*, Surabaya: MUMTAZ media, 2011, hal:8-9

Pembuatan skenario adalah proses untuk menyampaikan pesan komunikasi antara pembuat film dengan penikmat atau penonton film.³⁴ 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.³⁵

2) Tahap Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi.³⁶ 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:

³⁴Ibid, hal : 9

³⁵Ibid, hal : 11-12

³⁶Ibid, hal : 5

- 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.³⁷

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.

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

³⁷Ibid, hal: 23

- *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*.³⁸ 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.³⁹ Dalam proses ini semua gambar yang di dapat pada proses produksi disatukan dan di edit oleh seorang editor. Kegiatan

³⁸Ibid, hal: 43

³⁹Ibid, hal:6

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 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.

C. Film Sebagai Media Pembelajaran

Dilihat dari indera yang terlibat, film adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpendang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.⁴⁰ Adapun kelebihan dari media film dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, diantaranya adalah :

- Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- Mampu menggambarkan peristiwa – peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- Film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.

⁴⁰ Munadi, Y. *Media Pembelajaran* (Jakarta:GP Press Group.2013)

- Film dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- Mengembangkan imajinasi peserta didik
- Memperjelas hal – hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- Film sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu ketrampilan, dan lain-lain.
- Semua peserta didik dapat belajar dari film, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Namun selain kelebihan-kelebihan di atas, ia pun tidak lepas dari kelemahannya. Sama dengan media visual dan media audio, media audiovisual terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut. Disamping itu, pemanfaatan film untuk pendidikan dan pembelajaran masih sangat sedikit, karena memang film dianggap menghabiskan biaya yang cukup tinggi.

1. Langkah – langkah Pemanfaatan Media Film

Adapun langkah – langkah pemanfaatan media film menurut Yudhi Munadi, sebagai berikut :⁴¹

- a. Film harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

⁴¹ Ibid.h119

- b. Guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
- c. Sesudah film dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi yang juga perlu disiapkan sebelumnya. Siswa dilatih untuk memecahkan masalah, membuat, dan menjawab pertanyaan.
- d. Adakalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek – aspek tertentu.
- e. Agar siswa tidak memandang film sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
- f. Sesudah itu dapat dites berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari film tersebut.

2. Karakteristik film sebagai media pembelajaran

Untuk mengetahui pengertian karakter, kita dapat melihat dari dua sisi, yakni sisi kebahasaan dan sisi istilah. Menurut bahasa (etimologis) karakter berasal dari bahasa Latin *kharakter*, *kharassaein*, dan *kharax*. Dalam bahasa Yunani karakter dari kata *charassein*, yang berarti *membuat tajam* dan *membuat dalam*. Sedangkan dalam bahasa Indonesia lazim digunakan dengan istilah karakter.⁴²

Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional kata karakter berarti sifat-sifat kejiwaan akhlak atau budi pekerti yang membedakan

⁴² Majid A. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosda Karya.2010)

seseorang dengan yang lain, atau bermakna bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Maka istilah berkarakter artinya memiliki karakter, memiliki kepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak.⁴³

Sedangkan menurut istilah (*terminology*) terdapat beberapa pengertian tentang karakter, sebagaimana telah dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:⁴⁴

- a. Tadkirotun Musfiroh, karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti *tomark* atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku.
- b. Hermawan Katajaya mendefinisikan karakter adalah cirri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu (manusia). Cirri khas tersebut adalah asli, dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut dan merupakan mesin pendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, serta merespons sesuatu.
- c. Menurut Simon Philips, karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan.

⁴³ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Gramedia.2008)

⁴⁴ Gunawan H, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi* (Bandung : Penerbit Alfabeta.2012)

Adapun karakteristik film sebagai media pembelajaran menurut Anderson, terbagi dalam tiga kelompok,⁴⁵ yakni :

- a. Ranah Kognitif dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan makna sebuah konsep, materi pengetahuan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Ranah Afektif digunakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi yang lebih baik.
- c. Ranah Psikomotorik dapat digunakan untuk mengasah ketrampilan yang harus ditiru. Misalnya, ketrampilan gerak karena media ini mampu memperjelas gerak dan memperlambat atau mempercepatnya.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran berbasis film merupakan ciri khas yang ada untuk mengajarkan makna sebuah konsep, materi pengetahuan, serta untuk mempengaruhi sikap yang lebih baik, dan mengasah ketrampilan yang harus ditiru sesuai makna dalam film tersebut.

3. Kualitas film sebagai media pembelajaran

Untuk mengetahui komponen-komponen kriteria kualitas multimedia yang terdiri dari aspek media dan materi, peneliti

⁴⁵ Sharon E. dkk. *Intructional Technology & Media For Learning* (Jakarta:Kencana Predana Media Group.2013)

menggunakan kriteria kualitas multimedia dari Sunaryo Sunarto, sebagai berikut:⁴⁶

a. Aspek tampilan media

- 1) Proporsional *layout* (tata letak teks dan gambar)
- 2) Kesesuaian pilihan *background*
- 3) Kesesuaian proporsi warna
- 4) Kesesuaian pemilihan jenis huruf
- 5) Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
- 6) Keterbacaan teks
- 7) Kejelasan musik atau suara
- 8) Kesesuaian animasi dengan materi
- 9) Kemenarikan bentuk *button* atau *navigator*
- 10) Konsistensi tampilan *button*

b. Aspek pemrograman

- 1) Kemudahan pemakaian program
- 2) Kemudahan memilih menu program
- 3) Kejelasan petunjuk penggunaan
- 4) Kebebasan memilih materi untuk dipelajari
- 5) Kemudahan berinteraksi dengan program
- 6) Kemudahan keluar dari program
- 7) Kemudahan memahami struktur navigasi
- 8) Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)

⁴⁶ Soenarto, Sunaryo. *Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah rangkaian listrik*. (Yogyakarta: Laporan Penelitian Pendidikan Teknik Elektro FT UNY, 2005)

9) Ketepatan reaksi button (tombol navigator)

10) Kemudahan pengaturan menjalankan animasi

c. Aspek pembelajaran

1) Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi

2) Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator

3) Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program

4) Kejelasan judul program

5) Kejelasan sasaran pengguna

6) Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)

7) Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)

8) Variasi penyampaian jenis informasi/data

9) Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna

10) Tingkat kesulitan soal latihan/evaluasi

d. Aspek isi

1) Keterpaduan materi

2) Kedalaman materi

3) Kejelasan isi materi

4) Struktur organisasi/urutan materi

5) Kejelasan contoh yang disertakan

6) Kecukupan contoh yang disertakan

7) Kejelasan bahasa yang digunakan

8) Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna

9) Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar

10) Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi

Menurut Nieven suatu material dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek kualitas, antara lain:⁴⁷

- 1) Validitas (*Validity*)
- 2) Kepraktisan (*Practicaly*)
- 3) Keefektifan (*Effectiveness*)

Dalam menilai kualitas film atau baik buruknya sebuah film Asnawir, mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri – ciri sebagai berikut :⁴⁸

- Dapat menarik minat siswa
- Benar dan autentik
- *Up to date* dalam *setting*, pakaian, dan lingkungan
- Sesuai dengan tingkatan kematangan audiens
- Kesatuan dan *sequence*-nya cukup teratur
- Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan

Dari beberapa pendapat di atas kualitas media pembelajaran matematika berbasis film. Menurut peneliti, media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi beberapa aspek yakni aspek materi pembelajaran, media film dan pengguna film tersebut.

⁴⁷ Khabibah, Siti. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa ekolah Dasar. Disertasi. Tidak dipublikasikan.* (Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.2006)

⁴⁸Asnawir. *Media Pembelajaran.* (Jakarta: Ciputat Press. 2002)

D. Aritmatika Sosial

Pada zaman dahulu kala apabila seseorang ingin membeli suatu barang, maka ia harus menyediakan barang miliknya sebagai ganti atau penukar barang yang diinginkan tersebut. Misalnya seorang petani ingin membeli pakaian, maka petani tersebut bisa menukarnya dengan tiga ekor ayam atau membelinya dengan dua karung beras. Pembelian dengan cara tukar menukar dikenal dengan istilah barter.⁴⁹

Kemudian dengan berkembangnya pengetahuan dan peradaban umat manusia, jual beli dengan cara barter mulai ditinggalkan. Kegiatan jual beli dilakukan dengan memberi nilai atau harga terhadap suatu barang. Setelah mengalami proses, akhirnya manusia menemukan benda yang disebut mata uang.⁵⁰

Sejalan dengan perkembangan dengan dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mendengar istilah-istilah perdagangan seperti harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi. Demikian pula, istilah impas, rabat (diskon), bruto, neto, tara, dan bonus. Istilah-istilah ini merupakan bagian dari matematika yang disebut aritmetika sosial, yaitu yang membahas perhitungan keuangan dalam perdagangan dan kehidupan sehari-hari beserta aspek-aspeknya.⁵¹

Pak Sirait membeli televisi dengan harga Rp1.250.000,00. Sebulan kemudian televisi tersebut dijual dengan harga Rp1.400.000,00. Dalam hal

⁴⁹http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._MATEMATIKA/195509091980021-KARSO/ALJABAR_SMP_2.pdf (21 februari 2014)

⁵⁰Ibid.hal1

⁵¹Ibid.hal2

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. Persentase Untung atau Rugi.

- a. Menentukan persentase untung atau rugi.

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

$$\text{Persentase untung} = \frac{\text{untung}}{\text{hargapembelian}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase rugi} = \frac{\text{rugi}}{\text{hargapembelian}} \times 100\%$$

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:

$$1) \text{ Harga penjualan} = \text{harga pembelian} + \text{untung}$$

$$2) \text{ Harga pembelian} = \text{harga penjualan} - \text{untung}$$