

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori Dan Konsep**

##### **1. Sejarah Kebudayaan Islam**

###### **a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Secara etimologi asal kata sejarah ada yang mengatakan berasal dari kata Arab *syajarah* artinya pohon. Sedang dalam bahasa Inggrisnya disebut *history* yang berarti uraian secara tertib tentang kejadian-kejadian masa lampau.<sup>1</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam adalah ilmu pengetahuan yang mengungkap, menyelidiki dan memberikan fakta-fakta dan peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan segi kehidupan umat Islam secara keseluruhan sejak zaman Nabi Muhammad sampai sekarang.<sup>2</sup>

Ada beberapa tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, diantaranya adalah:

- 1) Mengetahui lintasan peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam
- 2) Mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam.

---

<sup>1</sup> Badri Yatim, *Historiografi Islam*, cet. Ke-1 (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997), 1-2.

<sup>2</sup> Fatikhah, *Sejarah Peradaban Islam*, (Pekalongan: STAIN Pekalongan Press, 2011), 4.

3) Memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan Islam dari satu periode ke periode berikutnya.<sup>3</sup>

b. Manfaat dan Urgensi Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah mencatat kondisi kebesaran Islam berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana pada waktu dunia Islam menjadi kiblat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dunia. Sejarah memiliki nilai dan arti penting yang bermanfaat bagi kehidupan umat manusia. Hal tersebut dikarenakan sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat menimbulkan dinamisme dan melahirkan nilai-nilai baru bagi perkembangan kehidupan manusia.

Dengan mengkaji sejarah, dapat diperoleh informasi tentang aktifitas peradaban Islam dari zaman Rasulullah sampai sekarang, mulai dari pertumbuhan, perkembangan, kemajuan, kemunduran, dan kebangkitan kembali agama Islam. Selain itu dengan mempelajari sejarah peradaban Islam diharapkan seseorang dapat memiliki kemauan untuk melakukan pembangunan dan pengembangan peradaban Islam dan dapat pula menyelesaikan problematika peradaban Islam pada masa kini, serta dapat memunculkan sikap positif terhadap berbagai perubahan system peradaban Islam.<sup>4</sup>

---

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

<sup>4</sup>Harun Nasution, *Pembaharuan Dalam Islam; Sejarah Pemikiran dan Gerakan*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1975), 11

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pemberian informasi media sangat mempunyai arti yang sangatlah penting, karena dalam kegiatan tersebut materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Sehingga kerumitan bahan atau materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media, media juga dapat mewakili apa yang kurang guru mampu ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan bahan keabstrakan dapat dikongritkan dengan kehadiran media.

Dengan demikian siswa mudah untuk mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan informasi yang telah dirumuskan. Karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan menggunakan media. Media perlu diabaikan mana kala tidak lagi digunakan sebagai alat bantu, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengantar Pengembang dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: C. V. Rajawali, 1986), 6.

Yang dimaksud dengan alat bantu Pembelajaran adalah perlengkapan yang digunakan guru untuk membantu memperjelas informasi yang akan disampaikan, alat Bantu pembelajaran ini di sebut juga alat Bantu mengajar (*teaching Aids*). Adapun yang termasuk Alat bantu Pembelajaran diantaranya media visual (gambar, foto, poster, dan grafik). Media audio (radio kaset, MP3, CD, audio), dan media gabungan Visual Audio (computer, TV, Slide, Gambar). Media tersebut dimaksudkan untuk menghubungkan pengetahuan dasar siswa dengan bahan ajar yang akan mereka peroleh dalam Pembelajaran.

Pengertian lain dari media ini sangat banyak dan beragam dikemukakan oleh para ahli, diantaranya seperti yang dinyatakan oleh Arif S. Sadiman, sebagai berikut:

1) Gagne

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>6</sup>

2) Briggs

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

3) Association of Education and Communication Technologi (AECT)

Media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan informasi atau pesan.

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, 7.

#### 4) National Education Association (NEA)

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>7</sup>

Dalam buku *Media Instruksional Edukatif*, Donald P. Ely dan Vernon S. Gerlach mengartikan media menjadi dua bagian:

- 1) Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi.
- 2) Arti luas, media yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru.<sup>8</sup>

Dari beberapa pengertian diatas dapat diambil kesimpulannya bahwasannya media adalah segala sesuatu (benda, manusia, bergerak maupun tidak bergerak) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam

---

<sup>7</sup> Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 1997.), 71

<sup>8</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 7-8.

memenuhi kebutuhan hidup. Perubahan-perubahan tersebut akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku.

Ada beberapa ahli memberikan pengertian belajar seperti diuraikan dibawah ini:

- 1) Sardiman A. M. bahwa belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa.<sup>9</sup>
- 2) Drs. Slameto menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sehingga hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>10</sup>
- 3) Morgan, dalam buku *Intriduction to Psychology* mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.<sup>11</sup>
- 4) Witherington, dalam buku *Education Psychology* bahwa belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 21.

<sup>10</sup> *Ibid.*, 22.

<sup>11</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), 84 .

<sup>12</sup> *Ibid.*, 87.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Selain itu belajar juga merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak bayi hingga ke liang lahat yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku baik pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), maupun ketrampilan (psikomotorik).<sup>13</sup>

Jadi yang dimaksud media belajar adalah segala sesuatu (benda, manusia bergerak dan tidak bergerak) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) yang dapat dilihat dari hasil belajar di sekolah.

Secara aplikatif media pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi 3 yaitu sebagai berikut:

- 1) Software, merupakan konstruksi atau bangunan program yang telah disusun dan diatur sedemikian rupa, demi peruntukkan sebuah sistem kerja yang dijalankannya. Software merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang

---

<sup>13</sup> Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengantar Pengembangan dan Pemanfaatannya*, ..., 1-2.

disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui software atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah. Software atau perangkat lunak komputer berdasarkan distribusinya dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu software berbayar, software gratis atau free (*Freeware, free software, shareware, adware*).

- 2) Hardware, atau Perangkat Keras adalah komponen pada komputer yang dapat terlihat dan disentuh secara fisik. Jadi, rupa secara fisik dari komputer dapat kita sebut sebagai Hardware atau Perangkat Keras. Dan yang sering digunakan dalam prosesnya pendidikan seperti LCD Proyektor, computer, printer dan lain sebagainya.
- 3) Brainware, adalah setiap orang yang terlibat dalam kegiatan pemanfaatan komputer atau sistem pengolahan data. Brainware juga dapat diartikan sebagai perangkat intelektual yang mengoperasikan dan mengeksplorasi kemampuan dari hardware komputer maupun software komputer. Tanpa adanya brainware ini mustahil hardware dan software yang canggih sekalipun dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Dari uraian diatas ada beberapa batasan tentang media diatas, berikut di kemukakan ciri ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini di kenal *hadwere* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, di dengar diraba, denganpanca indera.

- 2) Media pendidikan memiliki arti non fisik yang di kenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin di sampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan vidio
- 4) Media pendidikan memeiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup>

#### b. Macam-macam Media Pembelajaran

Jenis media belajar dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, peraba, pengecapan, maupun penciuman. Karakteristik media ini merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dilihat dari jenisnya, daya liputnya dan dari bahan serta cara pembuatannya.

Menurut Syaful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, media dapat dikelompokan sebagai berikut:<sup>15</sup>

- 1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi:
  - a) Media Auditif

---

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 6-7.

<sup>15</sup> Syaful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 140.

Media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau tidak mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Adapun media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

c) Media Audio visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media ini dibagi menjadi dua, antara lain:

1)) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai, suara (sound slide), film rangkai suara, cetak suara.

2)) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat, menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-casette.

2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi:

- a) Media dengan daya liput luas dan serentak Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat ruang serta dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak dalam waktu yang sama. Contohnya: radio dan televisi.
  - b) Media daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat dan ruang yang tertutup dan gelap.
  - c) Media untuk pengajaran individual Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Yang termasuk dalam media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer.
- 3) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi:
- a) Media Sederhana
 

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
  - b) Media Kompleks
 

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan ketrampilan yang memadai.<sup>16</sup>

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar dapat menggunakan:

    - 1) Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan, poster, dan kartun.

---

<sup>16</sup> Syaful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, ....., 140-142.

- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, dan model kerja.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strip, OHP.
- 4) Lingkungan.<sup>17</sup>

Dari jenis-jenis dan karakteristik media sebagaimana disebutkan diatas, kiranya patut menjadi perhatian dan pertimbangan bagi guru ketika akan memilih dan mempergunakan media dalam pengajaran. Karakteristik media yang mana yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran, itulah media yang seharusnya dipakai.<sup>18</sup> Anderson mengelompokkan media menjadi sepuluh kelompok atau kelas, antara lain yaitu:

- 1) Suara saja, contohnya adalah pita audio, piringan audio, radio (tanpa kaset recorder).
- 2) Bahan cetak termasuk segala jenis bahan cetakan, gambar lukis, dan fotografi, contohnya program cetak.
- 3) Media (audio print) yaitu kombinasi antara 1 dan 2 tersebut di atas, contohnya adalah buku kerja siswa dan pita atau piringan suara yang dilengkapi dengan bahan cetak dan chart, format dan referensi yang menggunakan pita audio atau piringan audio.
- 4) Gambar diam yang diproyeksikan, contohnya slide sound, film strip.

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i, *Media Pengajaran* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1990), 3-4.

<sup>18</sup> Sudjarwo, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta: PT. Mediyatama, Sarana Perkasa, 1989), 178.

- 5) Gambar gerak tanpa suara (motion visual), contohnya film bisu.
- 6) AV gerak tanpa suara (audio visual motion), contohnya film bersuara, video.
- 7) Objek fisik (physical object, contohnya maket, model, benda sesungguhnya.
- 8) Manusia sumber (human and situational resources), contohnya guru, teman, dan yang lainnya.
- 9) Komputer, contohnya computer assisted instruction dengan segala macamnya.<sup>19</sup>

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek yang lain harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu

---

<sup>19</sup> Syaful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, ....., 142.

mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>20</sup>

Hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>21</sup>

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi (kesan-kesan yang masih tersimpan dalam ingatan) anak

---

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,....., 15.

<sup>21</sup> *Ibid.*, 15-16,

terhadap materi pelajaran. Sejalan dengan perkembangan zaman, fungsi media belajar tidak lagi hanya sebagai alat peraga/alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap siswa. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar, media secara umum mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa serta mempersatukan pengamatan mereka.

Menurut Asnawir dan Basyirudin Usman, saat ini media belajar mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi kongkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indera siswa dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam belajar.
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.<sup>22</sup>

Sedangkan dalam buku *Media Instruksional Edukatif*, menurut Rohani Derek Rowentree mengemukakan fungsi media belajar sebagai berikut: (a) Membangkitkan motivasi belajar (b) Mengulang apa yang telah dipelajari

---

<sup>22</sup> Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 24-25.

- (c) Menyediakan stimulasi belajar (d) Mengaktifkan respon peserta didik  
 (e) Memberikan balikan yang segera (f) Menggalakkan latihan yang serasi.<sup>23</sup>

d. Prinsip memilih media pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran seorang guru harus mempunyai prinsip-prinsip, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Prinsip efektifitas dan efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang di ukur dari tingkat ketecapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran disebut efektif, sedangkan efisiensi adalah tujuan pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin.

Media yang telah memenuhi aspek efektifitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui media ini juga akan lebih mudah diserap siswa.

2) Prinsip relevan

Relevansi ini ada dua macam yaitu relevansi kedalam dan relevansi keluar. Relevansi kedalam adalah pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi dan evaluasi materi pembelajaran.

---

<sup>23</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*,....., 7-8.

Relevansi kedalam juga mempertimbangkan pesan guru, siswa, dan desain media yang akan digunakan dalam pembelajaran Relevansi keluar adalah pemilihan media yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat. media yang dipilih disesuaikan dengan apa yang biasa digunakan masyarakat secara luas Media yang relevan secara internal dan eksternal ini akan meningkatkan fungsi dan manfaat media itu sendiri.

### 3) Prinsip produktifitas

Produktifitas dalam pembelajaran dapat dipahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.

Dalam memilih media perlu dipertimbangkan prinsip produktifitas . tentunya media yang produktiflah yang seharusnya digunakan guru dalam melakukan pembelajaran. Semakin produktif media yang digunakan maka akan semakin cepat dan tepat tujuan pembelajaran yang terealisasikan.

### e. Kriteria Pemilihan Media Belajar

Pembelajaran yang afektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam

kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain (a) ia merasa sudah akrab dengan media itu papan tulis atau proyektor transparansi, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya sendiri misalnya diagram pada flip chart, atau (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan.<sup>24</sup>

Dalam QS. Al-Maidah ayat 16 Allah secara tersirat juga menjelaskan tentang kriteia pemilihan media, yaitu:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ١٦

Artinya: “*Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus*”.<sup>25</sup> (QS. Al-Maidah: 16)

Pada ayat diatas, Allah SWT menyebutkan tiga macam kegunaan dari Al-Qur’an. Hal ini jika dikaitkan dengan media pembelajaran, maka kita akan mengetahui bahwa minimal ada tiga kriteria yang harus dimiliki suatu

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ....., 67.

<sup>25</sup> *Al-Qur’an Dan Terjemahannya*, (Semarang: CV Raja Publishing, 2011), 110.

media sehingga alat atau benda tersebut dapat benar-benar digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Tiga kriteria itu adalah:

- 1) Media harus memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan memahami media nya.
- 2) Media yang digunakan oleh guru harus dapat memudahkan siswa dalam memahami sesuatu.
- 3) Media harus mampu mengantarkan para siswa menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus menggambarkan materi yang sedang diajarkan.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudan diperoleh, atau mudah dibuat sendiri

oleh guru. Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan kriteria yang paling utama, tidak akan berarti apa-apa jika guru tidak dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, oleh karena itu sangat dibutuhkan pengelompokan sasaran tersebut.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.<sup>26</sup>

### **3. Penggunaan Media Film Dalam Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Film**

Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata.<sup>27</sup>

Film adalah gambar-hidup, juga sering disebut movie. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Pengertian film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu:

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, 75-76.

<sup>27</sup> Danesi Marcel, *Semiotika Media*, (Yogyakarta : Jalasutra, 2010), 134.

- 1) Selaput. Selaput yang terbuat dari seluloid untuk tempat negative yang dari situ dibuat potretnya, tempat gambar positif yang akan dibuat di bioskop.
- 2) Gulungan serangkaian gambar-gambar yang diambil dari objek-objek yang bergerak dan akhirnya proyeksi dari hasil pengambilan gambar tersebut.
- 3) 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 mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh.

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

tata letak properti dalam film, tata artistik, dan berbagai pengaturan pembuatan film lainnya.

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. 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 penyimpanan 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.<sup>28</sup>

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.

#### b. Karakteristik Media Film Dalam Pembelajaran

Rudy Bretz mengklasifikasi media menurut ciri utama media menjadi tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak. Selanjutnya, klasifikasi tersebut dikembangkan menjadi tujuh kelompok, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak; merupakan media paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio-visual dan gerak.
- 2) Media audio visual diam; memiliki kemampuan audio-visual tanpa kemampuan gerak.
- 3) Media audio semi gerak; menampilkan suara dengan disertai gerakan titik secara linear dan tidak dapat menampilkan gambar nyata secara utuh.

---

<sup>28</sup> Panca javandalasta, *5 hari mahir bikin film*, (Surabaya: MUMTAZ media, 2011), 1.

- 4) Media visual gerak; memiliki kemampuan visual dan gerakan tanpa disertai suara
- 5) Media visual diam; memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak menampilkan suara maupun gerak.
- 6) Media audio; media yang hanya memanipulasi kemampuan mengeluarkan suara saja.
- 7) Media cetak; media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-huruf dan simbol-simbol verbal tertentu saja.<sup>29</sup>

Hal terpenting yang harus dilakukan dalam inovasi dan pengembangan media pengajaran adalah bagaimana upaya yang harus dilakukan guna menanamkan sikap inovatif pada guru dan lembaga pendidikan, sebagaimana dinyatakan Wijaya dkk, Upaya ini tentu saja harus dilakukan secara terus menerus agar terjadi kesinambungan dalam inovasi dan pengembangan media. Motivasi dan jiwa inovatif guru hendaknya terpelihara, misalnya melalui pelatihan motivasi maupun pengembangan media pengajaran. Selain itu, dukungan lembaga secara kolektif, dalam hal ini kepala sekolah dan korps guru, diperlukan agar mampu menjadi penyemangat guru. Dukungan fasilitas dari pemerintah juga dapat membantu.

#### c. Fungsi dan Peran Media Film Dalam Pembelajaran.

Adapun media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

---

<sup>29</sup> Rahardjo, R *Media Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya 1996), hal.71

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman siswa, seperti ketersediaan buku, kesempatan bertamasya, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke siswa ke dalam kelas. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para siswa tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena :
  - a) obyek terlalu besar
  - b) obyek terlalu kecil
  - c) obyek yang bergerak terlalu lambat
  - d) obyek yang bergerak terlalu cepat
  - e) obyek yang terlalu kompleks
  - f) obyek yang bunyinya terlalu halus
  - g) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan

- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral dari yang konkrit sampai dengan abstrak.<sup>30</sup>

Setelah mengetahui fungsi media pembelajaran secara umum diatas, berikut penjelasan tentang fungsi media 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:

- 1) Mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan obyek yang bergerak, dan sebagainya
- 2) 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.
- 3) 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 menggunakan suatu alat, cara mengerjakan suatu perbuatan, dan sebagainya. Selain itu,

---

<sup>30</sup> Yudi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press, 2008), 76.

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.

Adapun peran media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyalur pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.
- 2) Pemahaman terhadap konsep media pembelajaran tidak terbatas hanya kepada peralatan (hardware), tetapi yang lebih utama yaitu pesan atau informasi (software) yang disajikan melalui peralatan tersebut. Dengan demikian konsep media pembelajaran itu mengandung pengertian adanya peralatan dan pesan yang disampaikannya dalam satu kesatuan yang utuh.
- 3) Guru dapat lebih mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran melalui penggunaan media secara optimal, sebab media ini memiliki fungsi, nilai dan peranan yang sangat menguntungkan, terutama sekali mengurangi terjadinya verbalisme (salah penafsiran) terhadap bahan ajar yang disampaikan pada diri siswa.

- 4) Ada tiga jenis media pembelajaran yang perlu dipahami oleh para guru, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Dari masing-masing jenis media tersebut terdapat berbagai bentuk media yang dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Media mana yang akan digunakan tergantung kepada tujuan yang ingin dicapai, sifat bahan ajar, ketersediaan media tersebut, dan juga kemampuan guru dalam menggunakannya.
- 5) Setiap media memiliki karakteristik (kelebihan dan keterbatasan), oleh karena itu tidak ada media yang dapat digunakan untuk semua situasi atau tujuan.

Alat pandang dengar atau audio visual yaitu media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar yang berlangsung.

#### d. Pengembangan Media Film dalam Praktek Pembelajaran

Peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pengajaran sangat diperlukan mengingat guru dapat dikatakan sebagai pemain yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar di kelas, yang hendaknya dapat mengolah kemampuannya untuk membuat media pengajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini disebabkan perkembangan jaman yang terus terjadi tanpa henti dengan kurun waktu tertentu.

Lembaga pendidikan hendaknya tidak hanya puas dengan metode dan teknik lama, yang menekankan pada metode hafalan, sehingga tidak atau

kurang ada maknanya jika diterapkan pada masa sekarang. Perkembangan jaman yang begitu pesat dewasa ini membuat siswa semakin akrab dengan berbagai hal yang baru, seiring dengan perkembangan dunia informasi dan komunikasi. Karena itu, sangat wajar jika kondisi ini harus diperhatikan oleh guru agar terus mengadakan pembaharuan (inovasi).

Pembaharuan atau inovasi dalam dunia kependidikan sering diartikan sebagai suatu upaya lembaga pendidikan dalam menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan cara memperkenalkan program kurikulum atau metodologi pengajaran yang baru sebagai jawaban atas perkembangan internal dan eksternal dalam dunia pendidikan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas.

Pengembangan teknologi khususnya media film dan komunikasi dalam pembelajaran telah tercantum dalam Al-Qur'an pada cerita tentang Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis, pada QS. An-Naml ayat 28-30:

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَاهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ  
 ٢٨ قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أَتِي بِكِتَابٍ كَرِيمٍ ٢٩ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ  
 وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ٣٠

Artinya:

28. Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan

29. Berkata ia (Balqis): *"Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia*

30. *Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi)nya: "Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang".*<sup>31</sup>

Ayat diatas menceritakan tentang perintah Nabi Sulaiman AS kepada burung Hud-hud untuk memberikan sebuah surat kepada ratu Balqis, yang isinya adalah *"Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang"*. Kemudian burung Hud-hud menjatuhkan surat tersebut tepat dipangkuan ratu Balqis.

Dari potongan cerita diatas, telah terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat ditelima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki.

Hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien. Bahkan dalam pertemuan keduanya difasilitasi dengan

---

<sup>31</sup> *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Semarang: CV Raja Publishing, 2011), 379.

sarana prasarana yang menggunakan teknologi canggih, sehingga dapat membuat nyaman dan kondusif. Dengan demikian, dalam pembelajaran seharusnya dapat menggunakan media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, dan menggunakan sarana yang dapat membuat siswa nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.

Pada lembaga pendidikan, faktor yang menjadi penentu keberhasilan tujuan pendidikan adalah guru. Guru merupakan faktor utama dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan sekolah yang pada gilirannya akan sangat mempengaruhi kemajuan masyarakat yang menjadi suprasistem sekolah yang bersangkutan. Masyarakat yang semakin rasional dan teknologis semakin membutuhkan jasa sekolah dan atau guru yang bermutu.

Terkait dengan inovasi di bidang media pengajaran, mutu guru akan dapat ditentukan dari seberapa jauh atau kreatif ia dalam pengembangan dan inovasi media pengajaran. Hal ini akan sangat membantu tugasnya sebagai profesional.

Fungsi stimulasi yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini dapat terjadi jika media yang ditampilkan oleh guru adalah sesuatu yang baru dan belum pernah diketahui oleh siswa baik tampilan fisik maupun yang non-fisik. Selain itu, isi pesan pada media tersebut hendaknya juga merupakan suatu hal yang baru dan atraktif, misalnya dari segi warna maupun desainnya. Semakin atraktif bentuk dan isi

media, semakin besar pula keinginan siswa untuk lebih jauh mengetahui apa yang ingin disampaikan guru atau bahkan timbul keinginan untuk berinteraksi dengan media tersebut. Jika siswa mendapatkan suatu informasi atau pengalaman berharga dari media tersebut, di sinilah titik sentral terjadinya belajar.

Dalam praktek pembelajaran, penggunaan media film telah banyak digunakan. Hal ini karena media film dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa. Hasil evaluasinya pun dapat dilihat dengan cepat, misalkan dengan menyuruh siswa menceritakan kembali apa yang telah mereka saksikan di film yang telah diputar.

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

#### 1) Langkah Persiapan Guru

Pertama-tama guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu. Kemudian baru memilih film yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Juga perlu diketahui panjangnya film tersebut, tingkat rekomendasi film, tahun produksi serta diskripsi dari film tersebut. Selain itu film tersebut diujicobakan memuat rencana secara eksplisit cara menghubungkan film tersebut dengan kegiatan-kegiatan lainnya.

#### 2) Mempersiapkan Kelas

Audien dipersiapkan terlebih dahulu supaya mereka mendapat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pikiran mereka sewaktu

menyaksikan film tersebut. Untuk itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut: menjelaskan maksud pembuatan film, menjelaskan secara ringkas isi film, menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film, harus dijelaskan mengapa terdapat ketidakcocokan pendapat dengan bagian isi film bila ditemui ketidaksesuaian.

### 3) Langkah Penyajian

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

### 4) Aktivitas Lanjutan

Aktivitas lanjutan ini dapat berupa tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana pemahaman audien/ siswa terhadap materi yang disajikan. Kalau masih terdapat kekeliruan bisa dilakukan dengan pengulangan pemutaran film tersebut. Pengertian yang diperoleh audien dari melihat film akan lebih banyak manfaatnya bila diikuti dengan aktivitas lanjutan. Aktivitas tersebut dapat berupa: membaca buku tentang masalah yang ditonton jika buku tersebut tersedia, membuat karangan tentang apa yang telah ditonton, mengunjungi lokasi di mana film tersebut dibuat, jika dipandang perlu adakan tes atau ujian tentang materi yang disajikan lewat film tersebut.

#### e. Kelebihan 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 kelebihan dan kekurangan media film.

##### 1) Kelebihan Media Film

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

##### 2. Kelemahan Film

- a) Mahal.
- b) Jika digunakan kurang tepat akan berdampak kurang baik.
- c) Kurang efektif untuk memberikan pengajaran yang sesungguhnya.

d) Baru bermanfaat jika digunakan sebagai pelengkap dari metode pengajaran yang lain.<sup>32</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan telaah terhadap karya terdahulu. Kajian pustaka pada dasarnya digunakan untuk memperoleh suatu informasi tentang teori-teori yang ada kaitannya dengan judul penelitian dan digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Dalam penelitian terdahulu ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan judul skripsi ini. Adapun karya tesis tersebut adalah:

No.	Nama dan Judul penelitian	Rumusan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Penelitian oleh Rusuli dengan judul "Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI Pada Siswa SDN 1 Semampir, Jepon, Blora Tahun 2015". <sup>33</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa tujuan guru dalam penggunaan media audio visual pada mata pelajaran PAI di SDN 1 Semampir, Jepon, Blora tahun 2015?</li> <li>2. Bagaimana proses penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 1 Semampir, Jepon, Blora tahun 2015?</li> <li>3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media audio visual pada mata pelajaran PAI</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan penggunaan media audio visual sudah sesuai dengan teori tujuan pemanfaatan media audio visual.</li> <li>2. Penggunaan media audio visual dapat membangkitkan semangat siswa, dan mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran.</li> <li>3. Hasil belajara siswa setelah guru menggunakan media audio visual sangat baik dengan frekuensi antara 70-85.</li> </ol>

<sup>32</sup> Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: PT Bumi Aksara: 2009), 176-177.

<sup>33</sup> Rusuli. "Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI Pada Siswa SDN 1 Semampir, Jepon, Blora Tahun 2015" (Universitas Muhammadiyah Surakarta: Sekolah Pasca Sarjana, 2015)

		di SDN 1 Semampir, Jepon, Blora tahun 2015?	
2.	Edi Nurdin, (2015) Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Pemanfaatan Media Digital Di SMP Islam Terpadu Bina Insani Kediri. Masters thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.” <sup>34</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana proses pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Bina Insani Kediri ?</li> <li>2. Bagaimana usaha peningkatan pemahaman peserta didik pada materi PAI melalui pemanfaatan media digital SMP Islam Terpadu Bina Insani Kediri?</li> <li>3. Apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat usaha peningkatan pemahaman peserta didik pada materi PAI melalui pemanfaatan media digital di SMP Islam Terpadu Bina Insani Kediri?</li> </ol>	<p>Proses pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Islam Terpadu Bina Insani Kediri terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Kedua, pemanfaatan media digital di sekolah dilakukan melalui dua cara yaitu <i>by design</i> berupa <i>powerpoint</i> dan <i>by utilization</i> berupa video. Pemanfaatan media tersebut dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Ketiga, faktor pendukung melalui pemanfaatan media digital yaitu upaya guru untuk memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran, kondisi peserta didik yang cukup melek teknologi informasi dan komunikasi, laptop pribadi, ketersediaan proyektor digital, saluran listrik yang cukup, dan wi-fi. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu kurangnya ketersediaan proyektor digital dan guru juga belum bisa memaksimalkan media digital seperti mengedit video dan sebagainya.</p>
3.	Penelitian Anik Faridah, (2011) Pengembangan Model Pembelajaran SKI Haji Berbasis Multimedia	1. Bagaimana model pembelajaran SKI haji berbasis multimedia di Madrasah Aliyah Sunan Ampel Semanding, Terteck, Pare,	1. Model pembelajaran SKI haji dengan multimedia di MA Sunan Ampel Semanding, Terteck, Pare, Kediri, dalam proses

<sup>34</sup> Edi Nurdin, *Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Pemanfaatan Media Digital Di SMP Islam Terpadu Bina Insani Kediri*. Masters thesis, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, Tesis Pascasarjana, 2015).

	Di Madrasah Aliyah Sunan Ampel Semanding Tertek Pare Kediri. Masters thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya. <sup>35</sup>	Kediri? 2. Sejauhmanakah efektivitas multimedia terhadap proses pembelajaran SKI haji di Madrasah Aliyah Sunan Ampel Semanding – Tertek – Pare – Kediri?	pembelajarannya Pertama, multimedia media berbasis komputer dan multimedia berbasis pengalaman langsung. 2. Aplikasi pembelajaran SKI haji berbasis multimedia di Madrasah Aliyah Sunan Ampel Semanding, Tertek, Kediri, adalah dengan memanfaatkan berbagai media yang ada, baik audio, visual maupun audio visual. Semua fasilitas perangkat dan media pembelajaran disiapkan oleh guru dengan melibatkan siswa secara langsung. Maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dalam keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran.
--	--	---	---

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

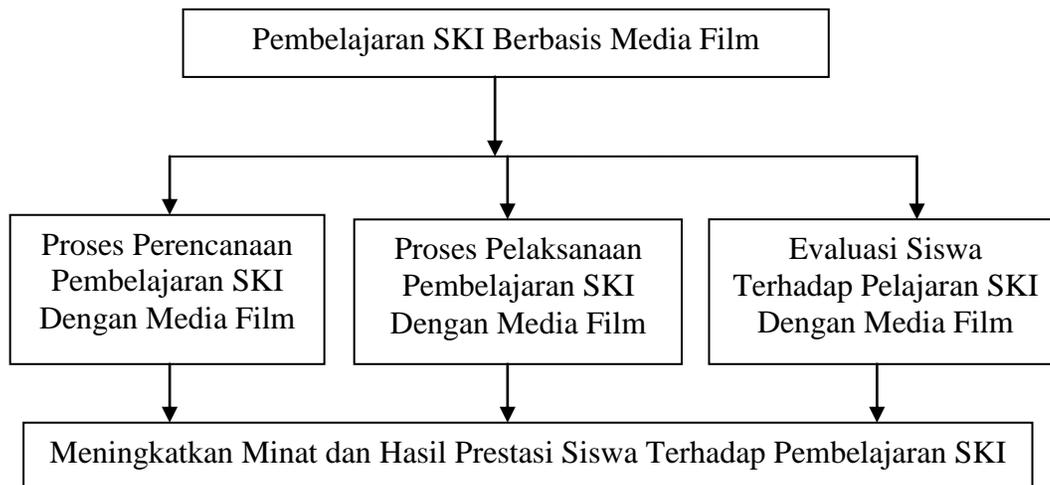
Dari telaah pustaka yang telah dilakukan, penulis ingin mengemukakan bahwa penelitian ini (yang dilaksanakan) berbeda dengan penelitian yang telah disebutkan di atas dan belum ada yang mengulasnya.

### C. Paradigma Penelitian

<sup>35</sup> Anik Faridah, *Pengembangan Model Pembelajaran SKI Haji Berbasis Multimedia Di Madrasah Aliyah Sunan Ampel Semanding Tertek Pare Kediri*. Masters thesis,( Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, Pascasarjana, 2011)

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.<sup>36</sup>

Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang terpola pada suatu alur pemikiran yang terkonsep seperti tampak pada gambar tabel berikut ini:



Bagan 2.1: Paradigma Penelitian

Berdasarkan gambar bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

<sup>36</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2006), 43.

1. Gambar panah menunjukkan arah adanya siklus (perputaran) dari satu item pemikiran ke item pemikiran sekolah yang diteliti yang mempunyai kedudukan dan hubungan erat yang tidak dapat dipisahkan.
2. Gambar kotak-kotak menunjukkan item-item pemikiran sekolah yang diteliti dalam menerapkan program pembelajaran SKI berbasis media film dalam rangka menumbuhkan minat terhadap pembelajaran SKI. Untuk membuat inovasi pembelajaran SKI yang menarik dan sesuai dengan psikologis anak dibutuhkan analisis dan pemikiran tentang materi, metode, alat dan sarana prasarana, target hafalan, evaluasi hafalan dan sebagainya. Untuk itu pula dibutuhkan adanya suatu konsep pembelajaran yakni yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi serta upaya-upaya penyelesaian dari masalah-masalah yang mungkin muncul guna tercapainya tujuan pembelajaran SKI secara efektif dan efisien.

Penelitian ini intinya akan mendeskripsikan pembelajaran SKI, yang difokuskan pada proses perencanaan pembelajaran SKI, proses pelaksanaan pembelajaran SKI, dan hasil evaluasi pembelajaran SKI dengan menggunakan media film.