

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Menurut Skinner belajar adalah suatu perilaku. Maksudnya seseorang yang belajar maka responsnya akan menjadi lebih baik, sebaliknya bila tidak belajar, maka responsnya menjadi menurun.¹

Berbeda dengan Skinner, Sagne mengatakan bahwa belajar merupakan proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru, berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.² Sagne melihat bahwa timbulnya kapabilitas baru tersebut ialah hasil dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan juga proses yang dilakukan oleh individu.

Pada pola pengertian belajar yang dikemukakan Sagne dapat diartikan memiliki beberapa proses pikiran; pertama, aktivitas belajar ini menyangkut aktivitas individu berupa pengolahan informasi yaitu stimulus dari lingkungan. Kedua, pengolahan stimulasi tersebut yang menghasilkan kapabilitas baru berupa keterampilan, pengetahuan, sikap maupun nilai. Sehingga konsep belajar mempunyai dua unsur yakni mengalami dan perubahan. Mengalami berarti adanya serangkaian aktivitas yang dialami seseorang dari interaksi dengan lingkungannya yang mampu menyebabkan munculnya proses penghayatan dalam diri individu tersebut dan akan memungkinkan terjadinya perubahan pada yang bersangkutan. Sedangkan makna perubahan yang dimaksud adalah adanya perubahan dalam diri seseorang dari kegiatan belajar yang dilakukan. Sebab belajar akan mempunyai makna jika seseorang yang belajar telah mampu menghasilkan perubahan dalam diri yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan, pola sambutan baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses dari pengalaman yang dialami.

¹ Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 10

² Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, 11.

Belajar memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Tujuan
- b. Pola respons dan kemampuan yang dimiliki
- c. Situasi belajar
- d. Penafsiran terhadap situasi, dan
- e. Reaksi atau respons.

Sedangkan makna pembelajaran ialah akumulasi dari konsep mengajar dan konsep belajar.

$$\text{Pembelajaran} = \text{Teaching+Learning}$$

Pembelajaran lebih ditekankan pada perpaduan keduanya, yaitu kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Hal ini dapat disebut sebagai sebuah system. Sehingga dalam system belajar ini terdapat komponen-komponen peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas, prosedur, serta alat atau media yang harus dipersiapkan.

Sudah menjadi tugas pokok seorang guru yakni membelajarkan siswa. Berkenaan dengan hal tersebut guru atau pendidik seharusnya memahami dan menghayati apa makna belajar dan pembelajaran dengan sesungguhnya. Bagaimana memecahkan persoalan pembelajaran yang ada secara lebih baik. Dalam system pembelajaran pendidik bertanggung jawab untuk menyediakan komponen perencanaan mengajar, bahan ajar, tujuan, materi, metode dan penilaian serta langkah mengajar akan berhubungan dengan dengan kativitas belajar yang menyangkut pengorganisasian dari perpaduan antara manusia, pengalaman belajar, fasilitas, pengontrolan dan prosedur yang mengatur interaksi anatara perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan. Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran diperlukan setidaknya 4 tahap kegiatan; persiapan, penyampaian, latihan, dan penampilan hasil belajar.

Pada hakikatnya manusia memiliki instrument untuk menangkap dan mengolah informasi yaitu otak dengan segala perlengkapannya. Otak tidak memiliki sensasi sentuhan atau nyeri, tetapi dengan rangsangan elektrik di area tertentu, sensainya akan dirasakan di bagian tubuh lain

yang berhubungan dengan area otak tersebut. Kemudian manusia pun mempunyai alat untuk merespons rangsangan yang masuk. Tubuh yang mau bekerjasama dengan pikiran untuk menjalankan respons pikiran. Tubuh yang sehat memiliki saluran-saluran dari otak ke seluruh bagian tubuh yang berfungsi baik. Namun, untuk bisa mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan lingkungan, tubuh membutuhkan komitmen dari sel-sel satuan untuk mau melakukan kehendak otak agar terjadi keseimbangan. Karena bila tidak akan timbul kerancuan dan tentu saja gerak lain yang bersifat refleksi tanpa tujuan.³

2. Sejarah kebudayaan Islam (SKI)

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Terbilang menurut kalimatnya terdiri dari tiga suku kata, yaitu sejarah, kebudayaan, dan Islam. Pertama, kata “sejarah” berasal dari bahasa Arab “Syajarah”, artinya “Pohon”. Asal kata *syajarah* yang memiliki arti pohon disini mungkin karena sebuah pohon biasanya terdiri dari akar, batang, ranting, dahan, dan daun yang terikat pada proses tumbuh mulai dari kecil, kemudian tumbuh menjadi besar, berdiri tegak, berbunga atau berbuah lalu layu, dan kemudian mati.⁴ Teori ini mengumpamakan sejarah layaknya sebuah pohon, yakni mengalami fase tumbuh, berkembang, berbuah, kemudian mati, bahkan ada yang belum berbuah sudah mati.

Namun ada beberapa teori lain yang mengatakan bahwa sejarah adalah terjemahan dari bahasa Inggris “*history*”. Murtadha Muthahari dalam bukunya *Society and History* yang dikutip dalam Misnal Munir mendefinisikan sejarah kedalam tiga disiplin kesejarahan sebagai berikut:⁵

- 1) Sejarah sebagai pengetahuan tentang kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa, dan keadaan-keadaan

³ Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, 4.

⁴ Abudin Nata, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2011), 11.

⁵ Misnal Munir, *Filsafat Sejarah*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2014), 1.

kemanusiaan pada masa lampau dalam kaitannya dengan keadaan-keadaan masa kini.

- 2) Sejarah merupakan pengetahuan tentang hukum-hukum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau, yang diperoleh melalui penyelidikan dan analisis atas peristiwa-peristiwa masa lampau.
- 3) Falsafah kesejarahan didasarkan pada pengetahuan tentang perubahan-perubahan bertahap yang membawa masyarakat dari satu tahap ke tahap yang lain.

Kesimpulannya bahwa sejarah adalah peristiwa-peristiwa di masa lalu tentang keadaan kemanusiaan, pengetahuan, hukum-hukum yang berkaitan dengan masa kini, atau tahapan perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat.

Kedua, pembahasan tentang pemakaian kata kebudayaan. Definisi kebudayaan secara etimologi dikemukakan oleh Mahdayeni yang mengutip pada pengertian yang dikemukakan Santri Sahar dalam “Pengantar Antropologi” bahwa kata Kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, yakni *Buddhi-tunggal*, jamaknya ialah *Buddhayah*, memiliki arti budi, akal, atau akal budi atau pikiran. Kemudian kata *Buddhi/Buddhayah* mendapat imbuhan awalan ke- dan akhiran -an menjadi “Kebudayaan” yang bermakna hal ihwal tentang alam pikiran manusia.⁶

Kebudayaan dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah “culture.” Selain daripada definisi di atas ada juga yang mengatakan bahwa kebudayaan berasal dari bahasa Latin *Colore*, artinya yaitu mengolah atau mengajarkan. Dari dua asal kata *Cultur* dan *Colore*, maka kebudayaan diartikan sebagai daya dan kegiatan manusia untuk mengolah dan mengubah alam.⁷

⁶ Mahdayeni, dkk, *Manusia dan Kebudayaan, Jurnal TADBIR: Manajemen Pendidikan Islam*, 7, no.2 (2019), 157.

⁷ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 150.

Jadi, kebudayaan merupakan produk, hasil karya, cipta, karsa dari olahan pemikiran manusia untuk mengubah alam.

Kata yang ketiga, atau terakhir adalah Islam. Pengertian Islam menurut Rosihan A. dalam Mustopa terdiri dari dua aspek kebahasaan. Secara bahasa Islam berasal dari kata bahasa Arab *Salima* (artinya; selamat sentosa, dan damai), *Aslama* (artinya; berserah diri masuk dalam kedamaian). Maka dari itu, orang yang dikatakan sebagai seorang muslim ialah orang yang taat, patuh, dan berserah diri kepada Allah. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Islam secara bahasa mengandung makna tunduk, taat, patuh dan berserah diri kepada Allah swt. Adapaun dari segi istilah Harun Nasution mengatakan bahwa sannya Islam (sebagai agama) merupakan agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Tuhan kepada Nabi Muhammad saw sebagai Rasul. Maknanya Islam pada hakikatnya membawa ajaran-ajaran yang tidak hanya mengenal satu segi, melainkan berbagai segi kehidupan manusia.⁸ Oleh karena itu pengertian kebudayaan yang dikaitkan dengan Islam ialah hasil karya cipta umat Islam yang berlandaskan pada nilai-nilai ajaran Islam yang berpedoman pada al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber hukumnya.

Berdasarkan pengertian yang dijabarkan diatas, maka dapat diambil kesimpulan, yang dimaksud sejarah kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa di masa lampau yang berupa hasil karya, cipta, karsa umat Islam berlandaskan pada sumber nilai-nilai Islam yang berlaku. Secara sederhana sejarah kebudayaan Islam dapat diartikan sebagai catatan/sejarah yang berkenaan dengan tumbuh dan berkembangnya peradaban Islam. Maka artinya dapat sangat luas. Tidak hanya perkara penyebaran agama Islam semata, tetapi juga mengenai

⁸ Mustopa, *Kebudayaan Islam: Mencari Makna dan Hakekat Kebudayaan Islam*, Jurnal Tamaddun: V. 5, no. 2, (2017), 27-28.

pencapaian dalam segala aspek, baik politik, ekonomi, pemerintahan dan lain-lain.

b. Materi Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs

Pembelajaran SKI untuk tingkat Madrasah Tsanawiyah cukup kompleks. Pada jenjang kelas 8 MTs berdasarkan standar kurikulum 2013 semester ganjil yang meliputi; Berdirinya Dinasti Bani Abbasiyah, Peradaban Islam Pada Masa Dinasti Bani Abbasiyah, Ilmuwan Muslim Pada Masa Dinasti Bani Abbasiyah. Dan Pada semester genap meliputi: Kemajuan Peradaban Islam Masa Daulah Ayyubiyah, Penguasa Besar dan Kiprah Ilmuwan Islam Daulah Ayyubiyah, dan Daulah Mamluk Pelanjut Kemajuan Kemajuan Kebudayaan Islam.⁹ Penelitian ini dilakukan pada semester 1, yakni pembahasan materi yang meliputi tentang berdirinya dinasti Abbasiyah di kelas VIII MTs Nurul Huda Clering Donorojo Jepara.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada umumnya digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Selain itu, dengan media pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar¹⁰. Secara sederhana, media dalam proses pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk mengefektifkan kegiatan interaksi dan komunikasi yang berlangsung antara guru dan siswa pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Jadi media merupakan alat perantara yang dapat membantu mengoptimalkan proses pembelajaran.

⁹ M. Kholiluddin, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII*, (Jakarta: Kmenterian Agama Republik Indonesia, 2019).

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Perasada, 2003), 3.

Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran.¹¹ Dalam peranannya di dunia pendidikan, yaitu dalam rangka proses penyampaian dan pengiriman pesan atau informasi dari narasumber (dalam hal ini guru) kepada khlayak (yang dalam hal ini siswa), media diibaratkan sebagai sebuah jembatan yang mempermudah proses tersebut. Layaknya sebuah jembatan yang dibangun menjadi penghubung antar dua tempat yang berbeda, lalu mempermudah jalannya interaksi dan komunikasi antara keduanya. Begitu juga dengan media sebagai alat penghubung komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, mempermudah adanya interaksi, penyaluran pesan, pengetahuan dan informasi pada saat pembelajaran. Ibaratnya untuk menuju suatu tempat yang jauh di seberang akan sulit dan penuh rintangan, entah itu harus melalui sungai yang dalam, bebatuan terjal, namun dengan adanya jembatan ini dapat membantu proses perjalanan lebih mudah lagi cepat. Dan media terkadang bisa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan para siswa yang berbeda-beda persepsi, gaya belajar atau mengalami kesulitan memahami pelajaran. Dalam hal ini siswa merupakan tempat tujuan para guru untuk menyalurkan ilmu dan menididik mereka dengan sebaik-baiknya. Dan pemahaman siswa menjadi puncak tujuannya.

Jika pada sebelumnya pengibaratkan media seperti sebuah jembatan penyalur, maka menurut Gagne media dalam Robertus adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar.¹² Jadi, sebuah jembatan penyalur tersebut dalam versi Gagne dapat berupa apapun yang terdapat di

¹¹ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo 2007), 10.

¹² Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, 10.

lingkungan siswa dan yang dapat dijadikan bahan belajar atau memperoleh informasi maupun pengetahuan bagi siswa dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Heinich dkk. dalam Beni A. Pribadi menyatakan media atau instructional media adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar.¹³ Sehingga media pembelajaran terlingkup pada sesuatu yang digunakan untuk aktifitas pembelajaran, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Termasuk media saluran komunikasi dalam hal ini adalah film, televisi, diagram, materi cetak, komputer, dan instruktur seperti yang telah dikemukakannya.

Heinich dalam Beni A. juga menyebut film termasuk ke dalam deretan media yang digunakan sebagai alat bantu optimalisasi belajar mengajar. Artinya film selain mengandung nilai estetis juga berperan memberikan sumbangsih pada sektor pendidikan apabila diproduksi ataupun dikonsumsi secara selektif.¹⁴ Maksudnya apabila dalam lingkup pendidikan hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan mata pelajaran. Seperti halnya film-film yang mengandung nilai-nilai moral, tauladan, budi pekerti luhur, sejarah, kisah inspiratif, nasionalisme, dan sebagainya.

Menurut Djamarah dan Aswan media didefinisikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan darinya.¹⁵ Media membantu

¹³ Beni A. Pribadi, *Media dan Teknologii Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, 2017), 15.

¹⁴ Beni A. Pribadi, *Media dan Teknologii Dalam Pembelajaran*, 16.

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. ke-2 (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136.

mengoptimalkan interaksi antara guru dan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menjembatani proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam rangka mengoptimalkan kegiatan penyampaian informasi, pesan, maupun bahan ajar pada saat pembelajaran.

b. Jenis-jenis/ Klasifikasi Media pembelajaran

Setiap media memiliki ciri-ciri yang membedakan antara satu dengan lainnya. Karakteristik tersebut dapat dijadikan pedoman pada saat hendak memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Untuk lebih mudah mengetahui fungsi melalui karakteristik suatu media, maka ada sebuah klasifikasi atau pengelompokan suatu jenis media tertentu. Semua itu dilakukan untuk membantu perkembangan proses pendidikan yang ada.

Adanya klasifikasi media adalah untuk membedakan apa yang termasuk media dan apa yang bukan termasuk media pembelajaran. Dalam kepentingan klasifikasi media, hal pertama yang perlu diketahui adalah sifat umum yang dimiliki oleh media, yang mana orang mengenali benda-benda tersebut sebagai bentuk media. Kemudian untuk mengetahui sifat media dapat diketahui melalui fungsi dari media itu sendiri. Misalnya, seperti buku, rekaman audio, dan atau slide. Masing-masing memiliki sifat yang berbeda dan cara menggunakannya pun berbeda.¹⁶

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tujuh jenis, yaitu; 1) Media cetak, grafis, dan gambar diam, 2) Media proyeksi diam, 3) Media audio, 4) Media audio visual diam, 5) Media audio visual hidup/film, 6) Media televisi, dan 7) Multimedia.¹⁷

¹⁶ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima CV, 2018), 14

¹⁷ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik", *Jurnal ekonomi dan pendidikan* 8, no. 1 (2011), 23.

Hampir sama pada taksonomi yang dikemukakan oleh Haney dan Ulmer dalam Rudi S. Dan Cepi Riyana dengan uraian yang lebih kompleks bahwa menurut bentuk informasi yang digunakan media penyaji dapat dikelompokkan ke dalam lima bentuk, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Sementara itu, klasifikasi media dirunut melalui analisis bentuk dan cara penyajiannya dibedakan menjadi tujuh. Berikut ini akan diuraikan secara lebih jelas ketujuh jenis/klasifikasi media tersebut:

- 1) Media Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
 - a) Media Grafis, adalah media yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Contoh media ini seperti grafik, bangun, sketsa, poster, buletin board, dan papan flanel.
 - b) Media Bahan Cetak, adalah media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan/printing atau offset. Contoh media ini seperti buku teks, modul, bahan pengajaran.
 - c) Media Gambar Diam, adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jadi yang termasuk media ini adalah foto.
- 2) Media Proyeksi diam, meliputi: OHP dan OHT, Apaque Projector, slide, film stripe.
 - a) Media OHP dan OHT
OHT (Overhead Transparency) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (Overhead Projector). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5x 11 inci
 - b) Media Apaque Projector, adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan atau benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, model-model dua dimensi maupun tiga dimensi.
 - c) Media Slide, adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide.

- d) Media Film Stripe, atau film gelang adalah media visual proyeksi diam. Media ini hampir sama dengan media slide.¹⁸
- 3) Media Audio, meliputi: radio, alat perekam pita magnetik
Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran
- a) Media Radio, adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar.
- b) Media Alat Perekam Pita Magnetik, adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio.¹⁹
- 4) Media audio Visual Diam
Adalah media yang penyampaiannya pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan berupa gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Contoh media ini seperti slide suara, film stripe bersuara, dan halaman bersuara.
- 5) Film (*motion picture*)
Adalah serangkaian gambar diam (*still picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.
- 6) Televisi
Adalah media yang dapat menyampaikan pesan audiovisual dan gerak, seperti film. Contoh media ini seperti televisi terbuka, TVST, CCTV, dan VCR
- 7) Multi Media, meliputi; media objek, dan media interaktif.
Multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.
- a) Media Objek, adalah media tiga dimensi yang menyampaikan informasi melalui ciri fisiknya

¹⁸ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 15-17.

¹⁹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 18-20.

sendiri, seperti ukuran, bentuk, berat, warna, fungsi, dan lain-lain.

- b) Media Interaktif, memiliki karakteristik penting seperti halnya siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, tetapi juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Contoh media ini seperti laboratorium, dan sebagainya.²⁰

c. Urgensi Media Dalam Pembelajaran

Media menduduki posisi yang penting dalam pembelajaran. Bagaimana tidak? Proses belajar mengajar selalu melibatkan banyak siswa yang masing-masing mereka memiliki karakteristik berbeda-beda pula. Keragaman karakter peserta didik membuat mereka memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Rudi Hartono berpendapat bahwa ada tiga jenis gaya belajar anak, diantaranya:

- 1) Visual, yaitu belajar dengan cara melihat
- 2) Auditorial, yaitu belajar dengan cara mendengar
- 3) Kinestetik, yaitu belajar dengan cara bergerak.²¹

Perbedaan gaya belajar tersebut dapat disiasati guru dengan menggunakan media. Media dapat mengumpulkan banyak siswa dalam satu ruang ke dalam satu dimensi yang sama. Mengetahui betapa urgen suatu media dalam pembelajaran, dapat dilihat terlebih dahulu dari sisi fungsi dan peranan media dalam pembelajaran. Diantara fungsi dan peran media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) fungsi media dalam pembelajaran, yaitu:
 - a) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
 - b) Merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar

²⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 21-23.

²¹ Rudi Hartono, *Ragam Model Belajar Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*, Cet. Ke-1 (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 31-32.

- c) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme
 - d) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
 - e) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.²²
- 2) Peran atau kegunaan Media pembelajaran, yaitu:
- a) memperjelas penyajian pesan/bahan ajar agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
 - b) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta daya indera, misalnya objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, dan lain-lain.
 - c) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik.²³

Asyhar dalam M. Yaumi menjelaskan pentingnya menggunakan media dalam pembelajaran. Berikut alasannya;

1) Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Kualitas tenaga pendidik akan mempengaruhi kualitas pembelajaran yang didapatkan oleh para peserta didik. Karena tergantung dari bagaimana keterampilan guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran. Termasuk pemanfaatan media dalam hal ini sangat penting untuk mengupayakan meningkatnya minat, perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Rapidhe menjelaskan beberapa aktifitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta didik adalah 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari

²² Ajat Rukajat, *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), 34.

²³ Ajat Rukajat, *Manajemen Pembelajaran*, 35.

apa yang ditulis dan dikatakan, dan sekitar 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.²⁴

Berdasarkan presentase pemahaman yang diperoleh melalui berbagai indra tersebut, maka pemanfaatan sebuah media dapat dirancang secara khusus untuk mendorong optimalisasi pembelajaran. Tentunya rancangan media bisa disesuaikan dengan aktivitas belajar seperti membaca, menulis, mengucapkan, dan melakukan. Ini berarti media-media interaktif seperti media audio, visual, audiovisual dan sebagainya perlu dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan, pemahaman dan kreatifitas peserta didik.

2) Tuntutan Paradigma Baru

Menghadapi era digital saat ini, sudah saatnya pendidik mengubah paradigma pembelajaran di dalam kelas menjadi suatu proses yang penuh dengan pengalaman, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi dengan gurunya maupun teman-temannya untuk membangun dan menorganisasi pengetahuan, melibatkan diri dalam penelitian, belajar menulis dan menganalisis. Selain itu, penting bagi peserta didik untuk berlatih berbicara, mampu mengkomunikasikan apa yang mereka alami sebagai suatu pemikiran baru atau sebagai wujud pengalaman yang sesuai dengan usia mereka.

3) Kebutuhan Pasar

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai tuntutan dan kebutuhan pasar agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Pentingnya membekali peserta didik dengan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai sumber belajar, alat ataupun media belajar untuk menyesuaikan derasnya arus kemajuan teknologi. Dengan demikian alumni dapat bersaing di dunia kerja dan pengangguran dapat diminimalisir.

²⁴ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2018), 13.

4) Visi Pendidikan Global

Kondisi global sekarang ini yang semakin kesini semakin menantang sumber daya manusia memiliki daya saing tinggi. Karena itulah pendidikan harus terus dikembangkan agar melahirkan SDM yang kompetitif. Era digital abad ke-21 pendidikan terus mengalami pergeseran hebat. Pengadaan belajar secara online atau daring (dalam jaringan) yang semakin marak adalah suatu bentuk pengembangan pendidikan yang disesuaikan dengan suatu kondisi zaman, tentu saja pada prosesnya banyak memanfaatkan media berbasis teknologi yang ada. Penggunaan handphone atau gadget, internet, hingga bermacam-macam aplikasi pembelajaran yang dinilai dapat membantu siswa mulai menjadi tradisi. Tidak hanya belajar mengajar jarak jauh, pembelajaran tatap muka juga dioptimalisasikan dengan media-media yang dirancang khusus oleh guru. Dilihat dari hal ini, pengetahuan dan kualitas ketrampilan guru sebagai tenaga pendidik yang memberikan pelayanan pembelajaran harus selalu ditingkatkan.

Sebuah visi pendidikan global menuntut kemampuan guru merancang media teknologi mutakhir dan bagaimana kesiapan sekolah untuk memberikan pelayanan pendidikan agar kepercayaan masyarakat terus meningkat.²⁵

4. Media Audio Visual Film

a. Pengertian Media Audio Visual Film

Kata film sudah menjadi sesuatu yang tidak asing lagi bagi masyarakat. Masyarakat mengenal film karena seringnya melihat/menonton di televisi atau bioskop. Bahkan dengan kecanggihan teknologi sekarang ini akses film semakin mudah, bisa dilakukan melalui internet, youtube, dan aplikasi menonton film lainnya. Film sebagai salah satu media komunikasi

²⁵ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Pertama*, 14.

audio visual yang populer dan paling banyak digemari hampir di seluruh lapisan masyarakat baik dari kalangan anak-anak maupun dewasa dikarenakan sangat lekat dengan kehidupan sehari-hari. Namun media film yang dimaksud disini adalah media film yang digunakan untuk pendidikan atau pembelajaran. Dimana perannya pada kali ini dibutuhkan sebagai alat bantu yang integral untuk meningkatkan pembelajaran.

Secara sederhana, pada umumnya film diartikan sebagai gambar bergerak yang memiliki suara ataupun tidak dan didalamnya menyajikan suatu cerita yang diperankan para tokoh. Namun secara lebih mendalam tentang dunia film ternyata cukup luas dan beragam menurut para ahli.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia film memiliki dua pengertian; 1) film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop), dan 2) film adalah sebuah lakon cerita gambar yang hidup.²⁶

b. Jenis-jenis Film

Film memiliki ragam jenis, ada film yang memiliki durasi panjang, ada pula yang memiliki durasi hanya 1-30 menit saja. Terkait dengan isi atau sajian film, ada film-film edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Walaupun hanya berupa sebuah tontonan, tetapi film mempunyai pengaruh yang besar. Oleh karena itu film memiliki fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan masih banyak lagi. Maka dari itu bisa disebut bahwa film menyentuh berbagai sektor kehidupan. Film juga sangat efektif sebagai media pembelajaran sebagai upaya untuk menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral, unsur didaktif, dan sebagainya.

Adapun kaitannya dengan ragam jenis film, Arief S. Sadirman membagi ukuran film ke dalam 3 macam,

²⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V, (Jakarta: Balai Pustaka, 2016), 345.

yakni 8 mm, 16 mm, dan 35 mm.²⁷ Dilihat dari ukuran tersebut biasanya yang 8 mm digunakan untuk film keluarga. Kemudian untuk yang dipakai di sekolah-sekolah pada umumnya bisa menggunakan film dengan ukuran 16 mm, sementara ukuran 35 mm digunakan untuk komersial.

Ivan M. Dalam bukunya membagi film dalam berbagai jenis, yaitu:

1) Film Dokumenter

Merupakan film yang menceritakan suatu kejadian atau realitas tertentu dengan pengambilan cerita pada suatu kejadian yang benar-benar terjadi di suatu tempat. Namun film dokumenter tidak terbatas hanya pada kejadian-kejadian masyarakat, banyak film dokumenter yang menyajikan berbagai tayangan selain manusia, seperti bercerita tentang hewan, tumbuhan, perkembangan ilmiah, teknologi, dan lainnya.

2) Film Pendek

Film pendek adalah sebuah film yang memiliki durasi cerita kurang lebih 60 menit.²⁸ Sedangkan menurut Agustin dkk, film pendek dapat berdurasi 60 detik (1 menit) saja. Film merupakan sebuah media yang kemampuannya amat besar dalam membantu proses belajar mengajar. Ukuran film 16 mm biasanya memiliki durasi hingga 30 menit saja. Sehingga apabila digunakan para guru di sekolah dapat menghemat waktu dan tenaga. Film 30 menit bisa disebut sebagai film pendek karena lama putar yang terbilang singkat.

Dari pendapat para ahli mengenai film pendek dapat disimpulkan bahwa film pendek adalah sebuah desain komunikasi audiovisual (gambar bergerak) yang memiliki suara atau pun tidak dan menampilkan alur peristiwa atau cerita dengan durasi

²⁷ Arief S. Sadirman, dkk., *Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 67.

²⁸ Ivan Masdudin, *Mengenal Dunia Film*, Cet. Ke-1, (Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan, 2011), 17.

1- 60 menit. Pemanfaatan film singkat yang terpenting adalah kualitas isi yang dibutuhkan dapat memberikan rangsangan positif terhadap para siswa. Pemutaran film yang singkat justru memberikan ruang lebih bagi guru untuk melakukan kegiatan yang lain, misalnya memberikan feedback, evaluasi, atau penyuguhan materi tambahan yang bermanfaat untuk pembelajaran siswa

3) Film Panjang

Sebaliknya, film panjang ialah film yang berdurasi panjang atau lebih dari 60 menit. Biasanya lama putar sekitar 90-100 menit bahkan bisa lebih. Film jenis ini merupakan film yang paling banyak diproduksi dan paling banyak berada dipasaran. Film panjang biasanya diputar di bioskop-bioskop atau dikemas dalam bentuk DVD/VCD.

4) Film Jenis Lain

Ivan Masdudin dalam bukunya juga mengklasifikasikan beberapa film ke dalam jenis lain. Adapun yang termasuk dalam film jenis lain seperti Program Televisi, Video Klip, dan Iklan Televisi.

Menonton film tentu akan melibatkan dua sistem indera yaitu mata dan telinga. Kemudian rangsangan diolah di dalam otak manusia menjadi sebuah informasi yang diterima. Selanjutnya, pengembangan kemampuan seperti ini biasanya efektif untuk melatih kemampuan siswa dalam berbicara atau mengemukakan pendapatnya mengenai film yang dikaitkan mata pelajaran. Mungkin saja kreatifitas berpikir siswa akan berbeda-beda tingkatnya walaupun menerima objek yang sama. Dari hal ini guru akan bisa memantau sejauh mana masing-masing siswa memiliki daya tangkap materi pelajaran, pemahaman, serta perkembangan daya pikir. Film pendek merupakan salah satu bentuk film yang memiliki karakteristik paling simple dan paling kompleks. Melihat dari kancah ini,

maka setuju dengan pendapat Yudhi Munadi²⁹ yang mengatakan bahwa film merupakan alat komunikasi yang sangat efektif membantu pembelajaran, karena apa yang dapat dilihat oleh mata dan dapat didengar oleh telinga akan lebih cepat dan mudah diingat daripada apa yang dibaca saja atau didengar saja. Sejalan dengan uraian yang dikemukakan sebelumnya bahwa perbandingan peningkatan kemampuan belajar antara apa yang dibaca saja, dilihat saja, dan didengar saja dengan apa yang dapat dilihat dan didengar adalah sekitar 20%-40%. Yang menarik ialah ketika memberikan variasi media seperti film ini yang mampu menciptakan cara pandang baru, dan kemudian berhasil memberikan banyak kontribusi bagi perkembangan pendidikan.

Penggunaan media film apabila dianalisis memberikan banyak manfaat. Nana Sudjana mengemukakan beberapa manfaat menggunakan film sebagai media pembelajaran, yakni:

- 1) Penggunaan media film membantu mengembangkan imajinasi, daya pikir, dan kreatifitas para siswa.
- 2) Menambah daya ingat pada materi pelajaran yang disampaikan. Artinya materi yang diserap akan lebih mudah dipahami dan lebih kuat tertanam dalam ingatan para siswa.
- 3) Menumbuhkan motivasi sekaligus minat dalam belajar.³⁰

c. Karakteristik Media Pembelajaran film

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan para ahli sebelumnya, terkait peranannya sebagai media pembelajaran film memiliki ciri-ciri yang khusus. Oemar Hamalik dalam Basyiruddin Usman mengemukakan bahwa media film yang baik hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut:

²⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 116

³⁰ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1955), 102.

- 1) Dapat Menarik minat dan perhatian siswa untuk terus mengikuti pelajaran sampai selesai.
- 2) Film tersebut benar dan autentik.
- 3) *Up to date* dalam setting, pakaian, dan lingkungan.
- 4) Sesuai dengan kematangan audience. Artinya film disesuaikan dengan perkembangan usia siswa.
- 5) Perbendaharaan kata/bahasa yang digunakan secara baik dan benar.
- 6) Memiliki kesatuan dan squence cukup teratur.
- 7) Dari segi teknik memuaskan dan memenuhi persyaratan. Sehingga dapat mendorong keaktifan siswa.³¹

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Film

Media film hampir sama dengan video. Sebagai media pembelajaran, media film pun tidak terlepas dari kelebihan dan juga kekurangan sama seperti media-media pembelajaran yang lainnya. Adapaun kelebihan media film pendek dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) film dapat menjadi media yang solutif untuk disajikan, baik anak yang cerdas ataupun anak yang dalam kategori lamban bisa diatasi dengan menggunakan film karena setiap siswa memperoleh sesuatu dari film yang sama.
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat, pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian atau ilustrasi.
- 3) dapat menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah di masa lalu.
- 4) Film dapat membawa siswa untuk mengembara dari satu tempat ke tempat lain, atau dari suatu negara ke negara lain karena film mampu membawa dunia luar masuk ke dalam kelas.
- 5) Media film dapat memikat perhatian siswa.
- 6) Film pendek dapat menggunakan seorang ahli dan mendengarkan suaranya di kelas.

³¹ Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 98.

- 7) Film memiliki beberapa teknik penggunaan, seperti gerak lambat, animasi, warna dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- 8) Mampu menyajikan teori maupun praktik secara jelas dari yang bersifat khusus ke umum atau sebaliknya.
- 9) Film pendek membuat hal-hal yang abstrak menjadi jelas. Selain itu penyajian dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai kebutuhan, serta lebih realistis.
- 10) Dapat mengatasi keterbatasan daya indera (penglihatan).
- 11) memberikan rangsangan positif dan memotivasi kegiatan para siswa.³²

Film dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena memiliki banyak kelebihan. Akan tetapi disamping memiliki banyak kelebihan yang menjadikan nilai *plus* film pun memiliki beberapa kekurangan, diantara sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media film memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang lama.
- 2) Penggunaan yang kurang tepat akan memberikan dampak yang kurang baik.
- 3) Media film tidak dapat memperlihatkan realitas sebenarnya. Artinya kurang efektif untuk memberikan pengajaran yang sesungguhnya.
- 4) Media film baru bermanfaat apabila digunakan sebagai pelengkap untuk metode pembelajaran yang lain dan penggunaannya memerlukan ruangan yang gelap.³³

5. Teori Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari bahasa Inggris *Comprehension*. Beberapa orang ahli mengatakan definisi pemahaman menurut versi mereka. Salah

³² Arief S. Sadirman, *Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (2007), 68-69.

³³ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 176-177.

satunya W.S Winkle yang dalam bukunya menyatakan pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti tentang hal yang dipelajari.³⁴ Sedangkan Bloom dalam Anas Sudjiono mengartikan pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.³⁵ Jadi, tidak hanya sekedar menghafal apa yang sudah ada, namun seseorang yang sudah memasuki tingkat memahami, ia mampu melihat sesuatu tersebut ke dalam berbagai segi. Pemahaman merupakan penguasaan terhadap suatu hal dengan melibatkan peran akal pikiran. Sehalnya dalam belajar yang menuntut terlibatnya pikiran. Pemahaman merupakan aktifitas logika dengan kesanggupannya memberi atau menunjukkan contoh-contoh baru yang dibuat sendiri, membuat skenario gambar, grafik, diagram, peta konsep atau sejenisnya yang sesuai, menghubungkan-hubungkan suatu peristiwa satu dengan yang lain, membuat rangkuman dengan parafrasanya, kemudian menceritakan ulang menggunakan bahasa ia sendiri secara lebih luas. Semua itu merupakan produk hasil yang memuat pengertian dan makna pemahaman. Makanya, ketika menerima sebuah bahan ajar atau materi dari guru, siswa yang memiliki pemahaman dideskripsikan melalui perubahan yang signifikan dalam wujud kalimat pernyataan yang telah mengubah segenap objek tangkapnya. Sehingga pemahaman itu sendiri sebenarnya adalah sebuah proses yang bersifat kreatif dan dinamis.

Jadi kesimpulannya, anak didik yang memahami sesuatu atau materi pelajaran yang diberikan padanya adalah apabila ia mampu menjelaskan atau memberikan uraian menurut konsep atau tata caranya sendiri secara lebih kompleks dan detail dari apa yang telah ia pelajari sebelumnya.

³⁴ W. S. Winkle, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1987), 150.

³⁵ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 50.

b. Teori Taxonomi Bloom

Benjamin S. Bloom dalam Nana S., bahwa dalam taksonominya pemahaman memiliki tingkat yang lebih tinggi dari pengetahuan.³⁶ Pengetahuan ialah proses pertama yang dialami sebelum naik ke tingkat pemahaman, karena untuk bisa memahami sesuatu, perlu terlebih dahulu mengenal atau mengetahuinya. Jadi memahami tidak hanya sekedar tahu, tetapi juga mengerti makna, substansi, maupun implikasinya. Pengetahuan ibarat bahan yang masih mentah, sedangkan pemahaman sebagai proses pengulikan, pengolahan menjadi sesuatu. Pemahaman menjadikan suatu hal terlihat bukan sekedar sesuatu, melainkan lebih luas pemaknaannya. Itulah mengapa pemahaman disebut sebagai tipe hasil belajar yang menduduki posisi setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan.

Dikatakan bahwa pemahaman berkaitan dengan aspek kognitif siswa. Kemampuan kognitif ialah yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Berkenaan dengan itu, setiap individu siswa ketika dalam proses belajar mempunyai kemampuan yang berbeda-beda perihal memahami apa yang telah dipelajari. Ada yang mampu memahami secara menyeluruh, ada pula yang memahami dengan mengambil makna suatu pelajaran yang diajarkan, dan bahkan ada pula yang sebatas mengetahui apa yang telah dipelajarinya. Keseluruhan bentuk pemahaman dirangkum dalam tiga indikator pemahaman konsep, yaitu *Transalasi*, *Interpretasi*, dan *Ekstraporasi*. Berikut penjelasannya:

1) *Transalasi*

Translasi adalah suatu kemampuan untuk mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain. Seperti kemampuan menerjemahkan sesuatu dalam arti yang sebenarnya. Contohnya seperti menerjemahkan bahasa asing ke dalam bahasa

³⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), 24.

Indonesia, mengartikan suatu istilah tertentu, dan alain-lain..

2) *Interpretasi*

Kemampuan menjelaskan materi, karena pada tahap ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi. yaitu memberikan penafsiran dari apa yang telah dia terima dalam pelajaran. Maksudnya, siswa mampu menghubungkan beberapa peristiwa, atau membedakan hal-hal yang sifatnya pokok dan mendasar.

3) *Ekstrapolasi*

Tahap ini merupakan tingkat tertinggi dalam pemahaman. Ekstrapolasi ditandai dengan kemampuan siswa memperluas arti/makna materi pelajaran yang diterima. Siswa memiliki gambaran dibalik sesuatu yang tertulis, mampu menyimpulkan, memperhitungkan, membuat prakira atau menduga suatu konsekuensi atau dalam kata lain memperluas persepsi. Imajinasi berkembang menembus ke dunia luar secara teratur tentang waktu, dimensi, permasalahan/ kasus.

Berdasarkan indikator pemahaman diatas maka ada pula yang dinamakan level/tingkatan dalam pemahaman. Menurut Nana Sudjana³⁷ tingkat pemahaman terbagi menjadi tiga. Pertama, pemahaman terjemahan sebagai tingkat terendah. Kedua, tingkat pemahaman penafsiran. dan ketiga, pemahaman ekstrapolasi sebagai tingkat tertinggi pada level pemahaman.

Dalam taksonomi Bloom dijelaskan ada tiga indikator pemahaman. Namun dalam dunia pembelajaran disekolah pada kenataannya indikator selalu ditentukan disesuaikan dengan tujuan pemahaman materi oleh setiap mata pelajaran meskipun berpacu dengan teori taksonomi yang ada.

Melalui indikator tersebut guru dapat melakukan penilaian ketika mengadakan kegiatan evaluasi

³⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (1989), 24.

pembelajaran terhadap siswanya. Belajar mengajar memang menuntut adanya evaluasi sebagaimana perlunya untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang ditempuh siswa dalam belajar. Penilaian akan membantu guru untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil evaluasi juga akan menjadi acuan bagi guru untuk terus melakukan perbaikan terhadap sistem pembelajaran yang ia gunakan pada saat mengajar. Adapun di dalam sistem pendidikan nasional memuat tujuan pendidikan tentang adanya sasaran objek evaluasi hasil belajar siswa yang diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotik.³⁸ Ranah kognitif yang dimaksud dalam pembahasan ini bersinggungan dengan hasil belajar intelektual siswa yang terdiri enam aspek pengembangan, yaitu pengetahuan sebagai kognisi terendah, dan pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi sebagai kognisi tingkat tinggi. Dalam pembahasan kali ini sasaran evaluasi berkenaan tentang pemahaman yang berarti berkaitan dengan kognitif siswa.

6. Kajian Tentang Respon

a. Pengertian Respon

Istilah respon digunakan oleh para psikologi untuk menanamkan reaksi terhadap rangsangan yang diterima oleh panca indera dan biasanya diwujudkan dalam bentuk perilaku yang dimunculkan setelah dilakukan perangsangan. Sehingga menurut teori aliran psikologi behavioristik respon merupakan proses terbentuknya perilaku manusia.

Menurut Sarlito dalam Ridwan respon diartikan sebagai setiap tingkah laku yang pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan terhadap rangsangan

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 131-135.

atau stimulus.³⁹ Sementara menurut Gulo respon adalah suatu reaksi atau jawaban yang bergantung pada stimulus atau bisa disebut sebagai hasil dari stimulus yang diterima tersebut.⁴⁰ Jadi dapat dikatakan bahwa respon adalah perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsangan dari lingkungan. Jika stimulus dan respons digabungkan dalam suatu kondisi maka akan terbentuk tingkah laku baru terhadap rangsang yang dikondisikan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka respon dapat juga dimaknai sebagai feed back (umpan balik) yang memiliki peran atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik tidaknya suatu komunikasi. Begitu juga dalam hal pembelajaran. Respon dapat menentukan baik tidaknya interaksi dan komunikasi yang dibangun pada saat pembelajaran. Sehingga apabila telah diperoleh umpan balik tentang proses belajar mengajar yang dilakukan antara guru dan peserta didik dapat ditentukan apakah suatu metode atau cara yang diterapkan bisa dilanjutkan atau dihentikan, bahkan diperbaharui.

b. Bentuk-bentuk Respon siswa

Bentuk respon dapat dibedakan menjadi dua, yaitu respon positif dan respon negatif. Respon positif ialah tanggapan atau reaksi dari komunikan (peserta didik) yang menyenangkan komunikator (pendidik) sehingga interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Respon yang baik maka ditunjukkan oleh orang yang bersangkutan atau pihak penerima rangsangan yang cenderung menyukai atau mendekati objek. Adapun respon atau feedback negatif akan menunjukkan hasil sebaliknya, yakni berupa tanggapan yang tidak menyenangkan dari komunikan terhadap komunikator. Sehingga orang yang menerima stimulus cenderung menjauhi objek. Respon ini dapat menjadi alasan untuk tidak melanjutkan sebuah

³⁹ Riduwan, *Dinamika Kelembagaan Pondok Pesantren: Perubahan dan Modernisasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group), 2019, 21

⁴⁰ Riduwan, *Dinamika Kelembagaan Pondok Pesantren: Perubahan dan Modernisasi Pendidikan*, 22.

metode atau cara mengajar yang diterapkan terhadap peserta didik. Namun validitas respon yang diberikan oleh responden atau komunikasi hendaknya dilihat dari adanya kesesuaian antara sikap dan perilaku yang ditunjukkan dengan apa yang diungkapkan atau diucapkan. Agar dapat disimpulkan apakah bentuk respon yang diberikan merupakan respon positif atau negatif.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian skripsi yang ditulis oleh Nahdiah Nim: 1810011000100 tahun 2014, dengan judul “PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS FATAHILLAH BUNCIT JAKARTA SELATAN, penelitian ini membahas respon siswa terhadap penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran fikih di MTs Fatahillah dan menunjukkan hasil yang signifikan. Jenis media audio visual sangat beragam, seperti video, film, dan lain-lain. Media film pendek yang digunakan peneliti kali ini termasuk salah satu bentuk media audio visual.⁴¹ Oleh karena itu, penelitian sebelumnya ini dapat peneliti jadikan acuan untuk melakukan penelitian tentang respon siswa terhadap penggunaan media film dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi berdirinya dinasti Abbasiyah kelas VIIIA MTs Nurul Huda Clering Donorojo Jepara Tahun 2021/2022. Perbedaannya disini adalah terletak pada spesifikasi jenis media audio visual yang peneliti gunakan dan merujuk pada mata pelajaran yang berbeda dengan fokus yang berbeda pula. Pertama, penelitian sebelumnya mencakup media audio visual secara menyeluruh, sedangkan penelitian kali ini media dispesifikasikan langsung pada film. Kedua, penelitian sebelumnya terfokus pada hasil belajar peserta didik,

⁴¹ Nahdiah, *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTs Fatahillah Buncit Jakarta Selatan*, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta (2014).

sedangkan penelitian kali ini fokus pada respon dan pemahaman peserta didik. Ketiga, pada penelitian sebelumnya media digunakan untuk mata pelajaran fikih, sementara penelitian kali ini peneliti menerapkannya pada mata pelajaran SKI. Walaupun keduanya merupakan rumpun pelajaran PAI, namun isi materinya berbeda.

2. Skripsi yang disusun oleh Rizki Ayu Wilujeng tahun 2016 berjudul “PENGUNAAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMK ISLAM DONOMULYO KABUPATEN MALANG”, hasil dari penelitian sebelumnya ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan media film dalam pembelajaran sejarah telah mempengaruhi minat peserta didik.⁴² Perbedaan dengan penelitian kali ini, peneliti lebih fokus dengan respon dan pemahaman siswa. Sedangkan dapat dilihat pada penelitian terdahulu fokus pada minat belajar siswa walaupun sama-sama menggunakan media film pada pembelajaran mata pelajaran sejarah. Sasaran atau subjek penelitian kali ini juga berbeda. Penelitian sebelumnya menasar pada siswa tingkat SMK di daerah Malang. Sedangkan peneliti menasar pada siswa-siswi tingkat menengah pertama, yaitu kelas VIIIA di MTs Nurul Huda Clering Donorojo Jepara.
3. Skripsi karya mahasiswi UIN Maulana Malik Ibrahim tahun 2016 oleh Elsa May Wijaya yang berjudul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTs AN-NUR BULULAWANG”.⁴³ Sesuai dengan tujuan pengembangan bahan ajar SKI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini telah berhasil membuktikan keefektifan media yang digunakan dan atau dikembangkan. Dibuktikan

⁴² Rizki Ayu Wilujeng, *Penerapan Media Film Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Islam Donomulyo Kabupaten Malang*, Skripsi UNIVERSITAS Negeri Malang (2016)

⁴³ Elsa May Wijaya, *Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII DI MTs An-Nur Bululawang*, Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim, (2016).

dengan meningkatnya hasil belajar yang diperoleh siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran SKI. Multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar, yaitu suara, gambar dan teks. Atau multimedia ialah kombinasi dari komputer dan video. Bila ditelaah dari pengertian multimedia itu sendiri terlihat hampir mirip dengan film, yaitu film juga terdiri dari gambar bergerak dan suara, atau seperti video. Dalam penelitian sebelumnya diperoleh hasil penelitian yang relevan berupa keefektifan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran SKI sangat cocok apabila menggunakan metode atau media yang menarik seperti berbasis multimedia, video, atau media audio visual lainnya yang dapat menarik perhatian atau objek pandang siswa secara utuh sehingga membantu menyerap informasi secara optimal dan meningkatkan hasil belajar. Maka pada penelitian kali ini, peneliti mencoba mencari hasil dari respon siswa terhadap penggunaan media film dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi berdirinya dinasti Abbasiyah kelas VIIIA MTs Nurul Huda Clering Donorojo Jepara. Peneliti akan merunut bagaimana penggunaan media tersebut dan juga membahas mengenai bagaimana respon para siswa sebagai penerima bahan ajar SKI dengan media film yang diterapkan guru. Dengan itu, penelitian ini dapat dijadikan landasan/acuan dan jelas memiliki perbedaan dalam subjek, objek maupun fokus penelitian.

4. Penelitian disusun oleh Mukhammad Luqman Hakim dalam Jurnal Pedagogik, vol. 06, No. 02 pada Juli-Desember 2019 berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM.”⁴⁴ video hampir sama dengan film. Keduanya merupakan media berbasis audio visual. Pengembangan media didasarkan pada kesesuaian gaya belajar siswa tingkat menengah pertama, yaitu bersifat auditori dan visual. Perbedaannya disini adalah pada

⁴⁴ Mukhammad Luqman Hakim, “Pengembangan Media Video Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”, *Jurnal Pedagogik* 06, no. 02, (2019).

penelitian pertama terfokus pada pengembangan media video yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran SKI ditingkat MTs. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan produk media video berjalan dengan baik serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Sedangkan penelitian kali ini berfokus pada respon siswa terhadap penggunaan media film dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi berdirinya dinasti Abbasiyah kelas VIIIA MTs Nurul Huda Clering Donorojo Jepara Tahun 2021/2022.

5. Penelitian skripsi pada tahun 2019 disusun oleh Nurfaizah Aidah dengan judul, “PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII MTsN 1 BANDA ACEH.”⁴⁵ Sama-sama menyasar pada mata pelajaran sejarah dan siswa-siswi tingkat MTs, perbedaannya pada penelitian kali ini yang pertama adalah tempat penelitian berbeda, sehingga besar kemungkinan hasil penelitian juga akan berbeda mengingat setiap situasi atau keadaan yang muncul tidak selalu sama. Lalu, penggunaan media yang dispesifikasikan dalam film dengan fokus penelitian untuk mengetahui respon siswa dan kemampuan pemahaman materi, sedangkan kajian terdahulu merucut pada peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan salah satu perangkat media audio visual berupa film pendek yang peneliti gunakan kali ini sehingga penelitian terdahulu dalam Nurfaizah yang mencoba mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dan memperoleh hasil yang efektif ini dapat peneliti jadikan acuan untuk mengadakan penelitian dimana penggunaan film diterapkan dalam rangka mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi dinasti Abbasiyah berbasis media audio visual film pendek di kelas VIIIA MTs Nurul Huda Clering Donorojo Jepara.

⁴⁵ NurFaizah Aidah, *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII MTsN 1 Banda Aceh*, Skripsi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, (2019).

C. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki banyak tujuan dan manfaat. Seperti memberikan pengajaran atau teladan yang baik dari para tokoh pendahulu, sebagai cara yang efektif untuk meneruskan budaya Islam kepada generasi, dan menambah kekuatan cinta dan keimanan kepada agama Islam.

Guru yang mau memanfaatkan media pembelajaran menjadi tidak membosankan. Agar pembelajaran mencapai optimal memang memerlukan peran guru yang profesional. Penyediaan media membuat pembelajaran jadi menarik. Selangkah dari tujuan dapat menarik dan memotivasi siswa, media pembelajaran yang disediakan kali ini mempunyai harapan dapat meningkatkan pemahaman. Peserta didik yang memasuki sekolah menengah tingkat pertama ialah mereka anak-anak usia remaja yang memang masih harus mendapatkan perhatian yang serius dalam hal belajar. Karena di usia mereka saat ini cenderung masih labil, mudah bosan, dan selalu ingin sesuatu yang baru. Kiranya begitulah sifat anak-anak remaja. Untuk itu dalam hal belajar di sekolah, pemanfaatan media dianggap sangat baik dan membantu menjadi pengendali yang bisa mengikat perhatian mereka supaya tetap mau belajar dan belajar hingga akhirnya terbiasa. Bahkan, akan lebih bagus jika anak-anak didik mampu menemukan ketertarikan dan kenyamanan, sehingga yang dinamakan belajar menjadi sesuatu yang dirindukan untuk dilakukan.

Proses dalam menuntut ilmu tidak sekedar duduk belajar di bangku sekolah saja, tetapi dibutuhkan kemampuan dalam memahami dan medalami ilmu. Media yang dapat digunakan guru SKI kali ini adalah film dengan harapan bisa memiliki kemampuan yang efektif untuk pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Proses belajar yang dialami siswa selalu melibatkan pikiran untuk mengolah informasi yang didapatkan. Informasi yang diinput ke dalam otak akan diproses sehingga menghasilkan sebuah pemahaman. Sedangkan sebelum itu, agar informasi dapat terinput dengan baik ke dalam kognisi siswa maka proses menstimulus diupayakan semaksimal mungkin seperti menggunakan sebuah perantara media yang

menarik. Sehingga apabila telah dapat tercipta suasana yang nyaman akan menghadirkan rasa ketertarikan dalam pembelajaran dan mendapatkan respon yang positif serta kesan yang mendalam dalam ingatan.

Belajar ataupun pembelajaran merupakan proses memberikan stimulus atau rangsangan yang diharapkan menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai wujud keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Respon siswa merupakan suatu bentuk gejala yang timbul sebagai akibat dari rangsangan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Maka secara langsung maupun tidak langsung respon/tanggapan siswa sangat berkaitan erat hubungannya dengan pemberian proses pembelajaran. Adanya proses pembelajaran atau disebut dengan stimulus akan membentuk pola-pola respon siswa. Lalu pola-pola respon yang mulai terbentuk bersama kemampuan yang dimiliki akan mengantarkan siswa pada bentuk respon yang positif ataupun respon yang negatif. Inilah yang dinamakan penafsiran situasi belajar yang kemudian akan menimbulkan reaksi. Reaksi dapat dibaca melalui keseuaian antara pernyataan dan sikap yang ditampilkan. Apakah reaksi positif seperti tertarik dan senang karena media membantu memudahkan dalam memahami materi pelajaran, atau sebaliknya siswa terlihat malas, bingung dan bosan karena media belajar yang digunakan terasa tidak dapat membantunya sama sekali untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Karena sebuah stimulus yang dikirimkan akan diproses didalam otak manusia sehingga membentuk kesan. Kesan yang mendalam seringkali didapat dari hal-hal yang menyenangkan dan membahagiakan. Sehingga dapat disebut bahwa antara pembelajaran, media yang digunakan bentuk pola respon yang tampil, dan kemampuan pemahaman yang terbentuk sangat berkaitan erat atau berkesinambungan.

Konsep pemikiran di atas sederhananya dapat diilustrasikan seperti pada pemetaan berikut ini:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

