

HASIL CEK_39. Penggunaan Sinematograf

by 39. Penggunaan Sinematograf

Submission date: 11-Jan-2022 10:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 1739905672

File name: 39. Penggunaan Sinematografi dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).pdf
(830.11K)

Word count: 2243

Character count: 15129

¹⁵
**PENGUNAAN SINEMATOGRAFI DALAM PROSES
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)**

¹²**ICA WISWANTI¹ UNIK HANIFAH SALSABILA²**
Pendidikan Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan
Email: ¹cica1811031243@webmail.uad.ac.id
²unik.salsabila@pai.uad.ac.id

Abstract: *The use of technology for education is growing now. Technology is used from administration to the learning process. One of the technologies that can be developed as a learning medium is cinematography. This writing aims to provide insights and views regarding the use of cinematography in learning, especially in the PAI learning process. So that the learning process becomes more varied, interesting and not boring and is able to accommodate student learning modalities.*

Keywords: *Cinematography, Film, Learning Media, PAI Learning*

Abstrak: Penggunaan teknologi untuk pendidikan ¹⁷ ini semakin berkembang. Teknologi digunakan mulai dari administrasi hingga proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran ialah sinematografi. Penulisan ini bertujuan agar dapat memberikan wawasan dan pandangan terkait penggunaan sinematografi dalam pembelajaran, khususnya pada proses pembelajaran PAI. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif, menarik dan tidak membosankan serta mampu mengakomodir modalitas siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Sinematografi, Film, Media Pembelajaran, Pembelajaran PAI

PENDAHULUAN

¹⁴
Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kini telah merambah ke berbagai bidang kehidupan. Teknologi yang bertujuan memudahkan pekerjaan manusia perlahan berjalan sesuai dengan tujuannya tersebut. Sehingga aktivitas manusia hampir selalu melibatkan teknologi, baik dalam aktivitas secara individual maupun aktivitas komunal.

Interaksi manusia kini menjadi tidak terbatas jarak dan waktu akibat kemajuan TIK. Teknologi berkembang pesat dengan dampak baik dan buruknya. Keduanya bagai dua sisi koin yang tak terpisahkan akibat adanya perkembangan jaman ini. Sesungguhnya teknologi itu tidak akan mengelak akan digunakan untuk kebaikan ataupun keburukan. Jadi, dampak baik dan buruk yang ditimbulkan itu tergantung manusianya saja, apakah ia bijak dalam memanfaatkan atau justru digunakan untuk berbuat kezaliman.

Hampir seluruh bidang kehidupan memanfaatkan teknologi, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Bidang pendidikan menjadi salah satu pengguna TIK dari kegiatan administrasi hingga proses pengajaran. Teknologi sangat berperan penting bagi pelaksanaan pendidikan.

Seiring perkembangan jaman, proses pengajaran di kelas dalam satuan pendidikan mengalami peningkatan dalam hal efisiensi dan efektifitas. Semua itu berkat adanya teknologi. Guru juga memanfaatkan hal ini dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan manfaat atau dampak baik dari perkembangan teknologi. Tentu hal tersebut perlu untuk terus dikembangkan agar dapat menekan dampak kurang baik lainnya.

Sebagai salah satu pelajaran yang mengajarkan moral budi dan keagamaan, Pendidikan Agama Islam (PAI) juga memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru PAI tidak boleh konservatif pada pembelajaran ceramah saja. Materi keagamaan tidak menjadi penghambat penggunaan modernisasi pada media dan strategi pembelajaran. Justru pemanfaatan teknologi ini menjadi salah satu cara mengolah dan mengembangkan karunia dari Allah SWT.

Pada artikel ini akan penulis menyajikan sebuah gagasan mengenai penggunaan sinematografi sebagai media pembelajaran PAI. Sinematografi sebagai produk dari perkembangan TIK diharapkan dapat menjadi media penyampai materi pembelajaran PAI. Penulis berharap tulisan ini mampu menjadi pembahasan yang dapat menginspirasi inovasi media pembelajaran khususnya pembelajaran PAI sehingga tercipta pembelajaran yang disampaikan dengan media yang variatif, menarik dan tidak membosankan, serta dapat mengakomodir modalitas belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pada artikel ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif bagaimana penggunaan sinematografi sebagai media pembelajaran PAI kemudian dianalisis melalui literature kepustakaan yang mendukung.

Pendekatan pada penulisan artikel ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan data deskriptif, yaitu berupa data yang dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata. Pembahasan masalah pada artikel ini, penulis menggunakan jenis penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan

dengan mengumpulkan berbagai data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, jurnal, buku dan sumber pustaka lainnya.

PEMBAHASAN

Sinematografi

Secara etimologi, sinematografi berasal dari bahasa Latin yaitu *Kinema* yang berarti gerak, *photos* yang berarti cahaya, dan *graphos* yang berarti lukisan atau tulisan. Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerakan dengan bantuan cahaya (Kamarulzaman, 2005).

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sinematografi adalah ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu teknik dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf.

Salah satu produk atau buah karya kegiatan sinematografi ini adalah Film (*movie* atau *cinema*). Film dihasilkan dari perpaduan kemampuan seseorang atau sekelompok orang dalam penguasaan teknologi, olah seni, komunikasi, dan manajemen berorganisasi.

Terdapat banyak ragam film seperti yang dikemukakan Mc. Clusky dalam Firmansyah dkk., (2014:45) berikut :

Tabel 1

Penjelasan jenis-jenis film

Jenis Film	Penjelasan
<i>Narrative Film</i>	yaitu film yang ditayangkan dengan menggunakan narasi
<i>Dramatic Film</i>	film yang di dalamnya memadukan drama teatrikal
<i>Discursive Film</i>	film yang dibuat menjadi beberapa serial dengan topik yang saling berkaitan
<i>Evidental Film</i>	film tentang ilmu pengetahuan atau alam yang direkam secara natural
<i>Factual Film</i>	layaknya <i>discursive film</i> , film ini memuat beberapa serial, namun bedanya lebih sistematis pada setiap episodenya
<i>Emulative Film</i>	film yang mencontohkan adegan perang dan digunakan sebagai edukasi militer/prajurit perang agar dapat menirunya
<i>Problematic Film,</i>	film yang bertujuan untuk mengasah kognitif penonton agar berpikir kritis
<i>Incentive Film</i>	Film ini disebut juga dengan film dokumenter, menyajikan suatu fenomena yang merangsang penonton untuk melakukan suatu aksi/tanggapan
<i>Rhythmic Film</i>	berupa <i>video art</i> yang bertujuan untuk merangsang kemampuan estetika dari penonton.

<i>Therapeutic Film</i>	Film yang bertujuan untuk membantu terapi seorang pasien
<i>Drill Film</i>	Film yang membuat penonton berpartisipasi melakukan kegiatan seperti yang ditayangkan di dalam film
<i>Participative Film</i>	layaknya <i>drill film</i> , namun bedanya adalah film ini lebih kepada apresiasi dari pada instruksi

Basyirudin dalam Handayani (2006:2), penggunaan film atau sinematografi ini sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, yakni; (1) film mampu memberikan gambaran suatu proses, (2) film mampu menimbulkan kesan ruang dan waktu, (3) penyajian yang bersifat 3 dimensional, (4) suara yang terdapat difilm mampu menimbulkan realita pada ekspresi visual, (5) apabila film tersebut merupakan film yang berwarna maka dapat menambah realita suatu objek yang diperagakan, dan (6) dapat memberikan gambaran suatu teori.

Media Pembelajaran

Pendidikan menjadi topic permasalahan yang selalu actual dalam bahasan bangsa yang berpikiran maju. Pendidikan juga menjadi bidang yang diharapkan dapat membantu tercapainya kecerdasan bangsa, sehingga untuk mewujudkannya perlu untuk menyesuaikan pelaksanaan pendidikan dengan kemajuan zaman. Adanya perkembangan dan kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan, membuat orang mampu mengolah alam seisinya sebagai karunia dari Allah SWT. Hal ini akan membawa pengaruh yang cukup besar terhadap perubahan tatanan sosial yang menyangkut berbagai bidang kehidupan yang sangat luas, mulai dari tuntutan kebutuhan hidup, ekonomi dan komunikasi serta dalam bidang sosial budaya lainnya termasuk dalam bidang pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai subyek maupun obyek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator.

Di dalam proses pembelajaran, dikenal beberapa istilah seperti gaya belajar, modalitas siswa, media pembelajaran, dsb. Ishartiwi dalam Tenriawaru dkk (2016:42) menjelaskan gaya belajar merupakan sebuah cara yang lebih disukai individu (kebiasaan) untuk memproses pengalaman dan informasi. Sebagai contoh gaya

belajar seorang siswa yaitu dengan menghafal, membuat catatan atau *resume*, melihat video, dsb.

Penjelasan Ishartiwi lainnya ialah mengenai modalitas belajar, yaitu diartikan sebagai kemampuan dasar individu untuk memperoleh dan menciptakan pengalaman. Setiap anak memiliki modalitas belajar yang berbeda-beda. Seperti kemampuan dasar yang condong pada auditori, visual maupun kinestetik atau gerak.

Menurut Bretz dalam Musafiqon (2010:--) ada tiga jenis media pembelajaran sesuai dengan modalitas siswa, yaitu:

1. *Media Visual*, yaitu media pembelajaran yang bertumpu pada pengelihatannya. Contoh : gambar, ilustrasi, tulisan, sketsa dan lain-lain.
2. *Media Audio*, yaitu media yang pelaksanaannya menekankan pada aspek pendengaran. Contoh: radio, alat perekam pita magnetik dan lain-lain.
3. *Media Kinestetik*, yaitu media pembelajaran yang penggunaannya memerlukan gerak. Contoh: praktik, drama, demonstrasi, simulasi dan lain-lain

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pembelajaran mengenai muatan agama islam dan implementasinya dalam kehidupan. Dalam penjabaran luasnya, secara umum PAI mempelajari Al-quran Hadis, Aqidah Akhlak, Ibadah, hingga Sejarah Islam.

Pembelajaran PAI disampaikan oleh guru yang tamat dari Sarjana Pendidikan Agama Islam. Pada perkuliahan Pendidikan Agama Islam, telah dikenalkan berbagai strategi dan media pembelajaran.

Sinematografi sebagai Media Pembelajaran PAI

Akhmad Sudrjat dalam Rimbun (2017), menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang yang dapat merangsang perasaan, pikiran, kemampuan siswa, dan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat mendorong tercapainya proses belajar pada siswa. Sehingga dalam penyediaan media pembelajaran haruslah memfasilitasi tersampainya pesan serta mampu merangsang siswa.

Perkembangan pendidikan saat ini membuat ragam varian media pembelajaran yang digunakan guru. dengan memperhatikan modalitas peserta didik dan kecenderungan dari kegemaran generasi saat ini, guru mengembangkan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah media video. Penggabungan visual

dan audio ini akan menjadi media pembelajaran yang mengakomodir dua modalitas utama peserta didik.

Pada awalnya, media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami. Media pembelajaran sangat penting kaitannya dengan proses pembelajaran guna memberi penjelasan kepada peserta didik akan suatu materi.

Menurut Arsyad (2009:91), salah satu media yang memegang peranan sangat penting dalam proses pembelajaran ialah media berbasis visual (*image* atau perumpamaan). Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Sehingga pengembangan pembelajaran berbasis visual ini perlu untuk dikembangkan setiap pendidik.

Dengan mengembangkan media pembelajaran seperti yang diuraikan di atas, maka guru diharapkan dapat berinovasi memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar dapat menghasilkan proses pembelajaran yang inovatif dan tidak terkesan monoton. Selain itu, pengajaran yang dilaksanakan murni secara konvensional justru dapat membuat siswa menjadi kurang melek teknologi. Guru sebagai sosok pendidik dan inspirasi bagi siswa haruslah mencontohkan penggunaan teknologi dengan bijak. Salah satunya yakni memanfaatkan teknologi sebagai media belajar.

Sinematografi atau film merupakan produk olahan antara audio, video dan scenario cerita. Film menjadi hal yang menyenangkan bagi sebagian orang. Apabila sinematografi ini murni diartikan sebagai film, maka film sendiri memiliki keluasan jenis seperti yang telah dibahas pada pembahasan sinematografi di atas. Sehingga dapat memperluas pula fungsi dan kegunaannya di berbagai bidang.

Pada bidang pendidikan, sinematografi dapat digunakan sebagai media penyampai suatu materi dalam proses pembelajaran. Terkhusus pada mata pelajaran PAI, sinematografi dapat berperan menjelaskan berbagai materi. Sebagai contoh :

1. Film Naratif tentang Kehidupan Sosial, guna menanamkan karakter, dan jiwa sosial siswa.
2. Film documenter atau Film cerita sejarah sebagai gambaran pembelajaran tentang sejarah yang telah berlalu. Misal film Sang Pencerah, "Fetih 1453" yang mengkisahkan perjuangan Sultan Muhammad Al-Fatih menakhlukan Konstantinopel



Gambar 1. Sang Pencerah
(sumber : id.wikipedia.org)



Gambar 2. Film Fetih 1453
(sumber : istooyou.blogspot.com)

3. *Evidental Film*, untuk mengenalkan aneka ragam ciptaan Allah di alam semesta, dan lain sebagainya sesuai dengan materi pembelajaran.

Alat dan bahan yang dibutuhkan ketika menggunakan media pembelajaran sinematografi ialah, (1) *perangkat computer, laptop atau gawai*, sebagai alat untuk memutar film, namun apabila Film atau produk sinematograf dapat diakses melalui televisi, maka bisa juga menggunakan televisi. (2) *Proyektor LCD*, yakni alat yang digunakan untuk memantulkan gambar dari computer/laptop ke layar atau permukaan datar. Biasanya Proyektor LCD ini telah terpasang ditiap-tiap kelas, namun untuk kelas yang belum memiliki, dapat digunakan Proyektor LCD yang dipasang secara manual atau dapat meminjam ruangan laboratorium komputer. (3) *Sinematografi atau Film*, guru dapat menyesuaikan film yang akan diputar dengan materi yang akan disampaikan.

Sinematografi menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru PAI. Dengan menggunakan sinematografi sebagai media pembelajaran maka guru akan mampu mengakomodir dua modalitas siswa sekaligus, yakni siswa dengan modalitas belajar audio dan siswa dengan modalitas belajar visual.

PENUTUP

Perkembangan teknologi membawa varietas baru dalam pembelajaran, yang sebelumnya dilakukan secara konvensional, kini telah tersentuh modernitas. Perkembangan teknologi dibidang pendidikan tersebut salah satunya ialah penggunaan sinematografi sebagai media pembelajaran. Film sebagai produk dari sinematograf mampu memberikan variasi baru dalam media pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru dapat menyajikan film sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Sinematografi ini memiliki keunggulan yakni bisa menjadi hiburan, sehingga siswa dapat tetap belajar dengan menonton film. Selain itu, sinematografi ini juga merupakan media pembelajaran yang luwes diterapkan disegala kondisi, baik ketika pembelajaran daring maupun luring. Hal tersebut tentu memudahkan guru dan siswa dalam mengakses pelajaran. Sinematografi juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang mampu mengakomodir modalitas siswa, baik siswa dengan modalitas auditori, visual maupun kinestetik.

Sehingga penggunaan sinematografi ini dapat menjadi rekomendasi guru untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran PAI.

DAFTAR RUJUKAN

- Aka Kamarulzaman. (2005). *Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Absolut
- Azhar Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Baharun, Hasan. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure*. *Jurnal Cendekia*, 14. 2 (2016) : 243
- Firmansyah, Rico Anthony,dkk. Pengaruh Penggunaan Film sebagai Media Belajar terhadap Pencapaian *Higher Order Thinking Skill* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UNAIR. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*. 03.1 (2014): 45
- Handayani, Muslih Aris. Studi Peran Film salam Dunia Pendidikan. *INSANIA; Jurnal Pemikiran ALternatif Kependidikan*. 11.2 (2006): 2
- Mumtahanah, Nurotun. Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *Al Hikmah: Jurnal Studi Keislaman*, 4.1(2014) :92
- Musfiqon, H M. 2010. *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta. Prestasi pustaka.
- Rimbarizki, Rimbun. et.al. Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) *Pioneer* Karanganyar. *Jurnal UNESA* -- (2017): 6.
- Sumiati dan Asra. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Tenriawaru,dkk. Analisis Korelasi antara Golongan Darah Tipe Abo dengan Modalitas dan Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dinamika*. 7 .1(2016) : 42

HASIL CEK_39. Penggunaan Sinematograf

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	linkguru.net Internet Source	2%
2	www.coursehero.com Internet Source	2%
3	ejournal.upi.edu Internet Source	2%
4	jim.unindra.ac.id Internet Source	2%
5	T. Tutut Widiastuti A, Rahayu Kariadinata. "Maple 13 Assisted Problem Based Teaching in Vector Calculus Course", Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 2021 Publication	1%
6	manwkabar.wordpress.com Internet Source	1%
7	Muslih Aris Handayani. "Studi Peran Film dalam Dunia Pendidikan", INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 1970 Publication	1%

8	www.stkipriama.ac.id Internet Source	1 %
9	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1 %
10	Submitted to Dewan Perwakilan Rakyat Student Paper	1 %
11	www.pujiharyani.com Internet Source	1 %
12	Fasilitun Khumayroh. "Nilai-Nilai Budaya Sekolah: Studi Kasus Penerapan dan Pengembangan Budaya di SMA Negeri 3 Bantul", AL-MISBAH (Jurnal Islamic Studies), 2020 Publication	1 %
13	ejournal.unikama.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
15	bpi.uad.ac.id Internet Source	<1 %
16	dpapuka.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	ejournal.winayamukti.ac.id Internet Source	<1 %

pengembangangameedukasi.blogspot.com

18

Internet Source

<1 %

19

repository.uhamka.ac.id

Internet Source

<1 %

20

jurnal.uin-antasari.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On