

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Pada penelitian ini, peneliti menganalisis lima penelitian terdahulu yang relevan dengan topik literasi sejarah. Kelima penelitian terdahulu tersebut digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini yang diharapkan dapat memberikan hasil yang selaras dan dapat digunakan sebagai bahan ajar di sekolah dengan tujuan meningkatkan kualitas generasi bangsa Indonesia. Adapun kelima penelitian terdahulu tersebut dilakukan oleh Ayesma dkk (2020) dengan judul “Film Sejarah sebagai Media dalam Mengembangkan Literasi di Era Digital”, Afwan dkk (2020) dengan judul “Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah di Era Digital”, Apriliany & Hermiati (2021) dengan judul “Peran Media Film dalam Pembelajaran sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter”, Putri (2020) dengan judul “Pengaruh Film Rudy Habibie terhadap Nasionalisme Siswa”, dan Krisbianto dkk (2020) dengan judul “Pengaruh Skenario dan Gambar pada Film “Ayo Pulang Kampung” terhadap Rasa Nasionalisme Mahasiswa”

Mengacu pada latar belakang yang diangkat oleh kelima penelitian terdahulu sebelumnya, sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan untuk didengar, dihapal, terlebih dibaca. Pelajaran sejarah menjadi kehilangan popularitasnya di kalangan siswa dan tidak diminati lagi. Hal ini berdampak pada kegagalan menurunkan warisan sejarah kepada generasi dari waktu ke waktu (Ayesma, Kurniawati, & Ibrahim, 2020). Untuk memotivasi siswa dalam memahami peristiwa-peristiwa bersejarah, sekolah perlu mengadopsi cara baru seperti menggunakan media belajar film, multimedia interaktif, atau media audio visual (Afwan, Suryani, & Ardianto, 2020).

Kelima penelitian terdahulu ini memiliki tujuan masing-masing di mana Ayesma dkk (2020) ingin memberikan gambaran tentang film sejarah sebagai media dalam mengembangkan literasi di era digital melalui studi kepustakaan yang mereka lakukan. Sedangkan, Afwan dkk (2020) ingin menjelaskan pentingnya dari pengembangan metode multimedia interaktif sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah serta memberikan pedoman kepada guru dalam menggunakan multimedia interaktif saat proses mengajar. Selain itu, Apriliany & Hermiati (2021) juga memiliki tujuan penelitian yaitu untuk menjelaskan peran media film untuk pendidik dan siswa dalam memecahkan masalah pendidikan karakter. Pada penelitian terdahulu keempat oleh Putri (2020) dan kelima Krisbianto dkk (2020) bertujuan untuk menunjukkan pengaruh film dokumenter dalam meningkatkan rasa nasionalisme di kalangan siswa dan mahasiswa.

Pada teori dan konsep yang digunakan oleh kelima penelitian ini memiliki kesamaan di mana para peneliti berfokus pada konsep literasi sejarah, pelajaran sejarah, film sejarah, film dokumenter, dan nasionalisme. Sedangkan, untuk metodologi yang digunakan, para peneliti menggunakan metode kualitatif, kuantitatif, dan ada pula yang menggunakan metode kombinasi yaitu campuran antara metode kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu lainnya dari segi objek yang diamati dan metode yang digunakan. Penelitian terdahulu lainnya memberikan hasil penelitian yang menunjukkan adanya kebutuhan akan penggunaan media film dalam upaya meningkatkan literasi sejarah dengan pemaparan data kualitatif dan penelitian ini akan membuktikan pengaruh film sejarah terhadap peningkatan literasi sejarah di kalangan siswa SMA melalui data kuantitatif dengan teknik *pre-test post-test experiment*.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

	<b>Jurnal 1</b>	<b>Jurnal 2</b>	<b>Jurnal 3</b>	<b>Jurnal 4</b>	<b>Jurnal 5</b>
<b>Judul</b>	Film Sejarah sebagai Media dalam Mengembangkan Literasi di Era Digital	Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah di Era Digital	Peran Media Film dalam Pembelajaran sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter	Pengaruh Film Rudy Habibie terhadap Nasionalisme Siswa	Pengaruh Skenario dan Gambar pada Film “Ayo Pulang Kampung” terhadap Rasa Nasionalisme Mahasiswa
<b>Penulis</b>	Pamela Ayesma, Kurniawati, Nurzengky Ibrahim	Bahtiar Afwan, Nunuk Suryani, Deny Tri Ardianto	Lenny Apriliany, Hermiati	Nanda Putri	Sukatno Krisbianto, Reza Rizkina Taufik, Muhammad Zainudin Bin Ali Don Duru
<b>Sumber Jurnal</b>	Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNJ	PROCEEDING Literasi dalam Pendidikan di Era Digital untuk Generasi Milenial	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang	Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam	Jurnal Communio: Jurnal Ilmu Komunikasi
<b>Tautan</b>	<a href="http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnas-ps/article/view/16901">http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnas-ps/article/view/16901</a>	<a href="http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813">http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813</a>	<a href="https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/5605/4861">https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/5605/4861</a>	<a href="https://media.neliti.com/media/publications/481176-none-a900f812.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/481176-none-a900f812.pdf</a>	<a href="https://ejournal.undana.ac.id/index/index.php/JI KOM/article/view/2231/1750">https://ejournal.undana.ac.id/index/index.php/JI KOM/article/view/2231/1750</a>
<b>Tahun Terbit</b>	2020	2020	2021	2020	2020
<b>Latar Belakang</b>	Mata pelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan dan kurang mendapat daya tarik dari siswa karena terdapat banyak materi	Paradigma pembelajaran sejarah perlu mengadopsi cara baru untuk memaksimalkan pencapaian	Pada perkembangan jaman yang pesat, dunia pendidikan di Indonesia semakin di kejar oleh pendidikan karakter. Film yang selama ini dipandang	Keberagaman suku, agama, dan budaya di Indonesia menciptakan masyarakat yang memiliki rasa toleransi	Di Indonesia, kreativitas dalam seni film lebih didominasi dengan genre romantik, komedi, horror, dan seks. Hal ini sangat disayangkan

	<p>untuk dihapal. Hal ini menyebabkan pendidikan sejarah semakin termarginalkan dan eksistensinya berkurang dikalangan siswa.</p>	<p>pembelajaran sejarah. Menggunakan multimedia interaktif sebagai media belajar merupakan salah satu upaya meningkatkan minat literasi sejarah dikalangan siswa.</p>	<p>sebagai media hiburan mulai diadopsi menjadi bahan ajar tenaga didik/guru dalam memaparkan materi kepada siswa sehingga siswa dapat tertarik untuk mendengarkan pemaparan dengan audio visual.</p>	<p>tinggi. Hal tersebut perlu selalu dipertahankan dengan menanamkan moral dan kecintaan masyarakat kepada negaranya. Dalam hal ini, nasionalisme merupakan kata yang tepat untuk ditanamkan kepada generasi muda sejak dini. Terdapat banyak cara untuk menanamkan rasa nasionalisme yaitu melalui pendidikan formal, orang tua, lingkungan, dan kehidupan sosialnya.</p>	<p>karena melalui film, seharusnya terdapat unsur-unsur yang dapat mengedukasi. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menurunkan rasa nasionalisme masyarakat Indonesia.</p>
<p><b>Tujuan Penelitian</b></p>	<p>Memberikan gambaran tentang film sejarah sebagai media dalam mengembangkan literasi di era digital.</p>	<p>Menjelaskan pentingnya dari pengembangan metode multimedia interaktif sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah serta</p>	<p>Menjelaskan peran media film untuk pendidik dan siswa dalam memecahkan masalah pendidikan karakter di sekolah SMP Negeri 14 OKU dan SMP Negeri 1 Mesuji OKI.</p>	<p>Mengetahui apa saja yang menjadi daya tarik siswa dalam menonton film Rudy Habibie serta pengaruh dari menonton film Rudy Habibie terhadap nasionalisme siswa.</p>	<p>Mendeskripsikan dan menganalisis apakah terdapat pengaruh antara skenario dan gambar pada film “Ayo Pulang Kampung” terhadap rasa nasionalisme di kalangan mahasiswa.</p>

		memberikan pedoman kepada guru dalam menggunakan multimedia interaktif saat proses mengajar.			
<b>Teori dan Konsep</b>	Literasi, Literasi Sejarah, Media Digital, Film	Multimedia Interaktif, Literasi Sejarah	Media Film: Film Dokumenter, Film Fiksi, Film Eksperimental; Pendidikan Karakter	Film, Film dalam Pandangan Islam, Nasionalisme	Skenario, Gambar, Film, Nasionalisme
<b>Metodologi</b>	Metode penelitian kualitatif dengan studi kepustakaan	Metode penelitian kombinasi: deskriptif kualitatif dengan observasi dan wawancara & kuantitatif dengan angket kuisisioner	Deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data obeservasi/mengamati peran media film dalam pembelajaran sebagai pembentuk pendidikan karakter	Deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data observasi awal, kuesioner, dan dokumentasi	Kuantitatif deskriptif dan verifikatif dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, penyebaran angket, dan studi kepustakaan.
<b>Hasil dan Kesimpulan</b>	Program membaca buku bukan merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan minat literasi sejarah di sekolah. Penggunaan media digital menjadi lebih efektif apalagi dengan munculnya film-film sejarah di Indonesia yang rangkaian peristiwa sejarah yang	Dari 20 siswa pada Sekolah Menengah Atas (SMA) yang diamati oleh peneliti, terdapat 10 orang siswa atau setenga dari jumlah siswa yang diobservasi yang tidak termotivasi dalam mata pelajaran sejarah. Metode mengajar yang sering digunakan oleh	Pendidikan karakter dengan media film merupakan cara yang efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dalam film terdapat cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari yang belum tentu diajarkan oleh sekolah. Namun, pada penggunaan film dalam	Pada film Rudy Habibie, siswa tertarik pada kisah cerita yang inspiratif, pemeran tokoh yang memiliki semangat belajar yang tinggi serta cinta tanah air. Selain itu, siswa juga senang dengan segi seni dalam film Rudy Habibie seperti	Terdapat adanya pengaruh antara skenario dan gambar dalam film “Ayo Pulang Kampung” terhadap rasa nasionalisme mahasiswa. Dalam hal ini, responden yang merupakan mahasiswa Bina Sara Informatika menganggap bahwa skenario dalam film

<p>dikemas ke dalam audio visual sehingga mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam memahami alur cerita/peristiwa masa lampau.</p> <p>Film sejarah dapat menjadi salah satu media yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan literasi sejarah karena membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam literasi sejarah yang selama ini dianggap membosankan.</p> <p>Film sejarah juga dapat membantu meningkatkan tumbuhnya dimensi-dimensi literasi sejarah pada siswa seperti pengetahuan akan sejarah, narasi dalam</p>	<p>guru sejarah saat itu adalah ceramah dengan menggunakan presentasi melalui proyektor.</p> <p>Kemudian peneliti menyebarkan angket kuisisioner terkait pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah di kelas dan hasilnya terdapat 13 orang siswa yang sangat tertarik, 4 orang siswa yang tertarik, 2 orang siswa yang cukup tertarik, dan 1 orang siswa yang tidak tertarik dengan metode pembelajaran dengan multimedia interaktif dari 20 orang siswa yang mengisi angket.</p> <p>Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang</p>	<p>pembentukan karakter, sekolah harus memfilter mana film yang dapat dijadikan bahan ajar dan mana yang tidak. Dalam proses belajar menggunakan film, guru juga bisa sembari menjelaskan makna/pesan dari suatu adegan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.</p>	<p>lokasi <i>shooting</i>/teknik pengambilan gambar.</p> <p>Penelitian ini juga menghasilkan data di mana terdapat pengaruh antara menonton film Rudy Habibie terhadap nasionalisme siswa.</p>	<p>“Ayo Pulang Kampung” itu memiliki rasa nasionalisme yang kuat sehingga dapat meningkatkan emosional mahasiswa.</p>
--	---	--	--	---

	<p>peristiwa sejarah, latar waktu dan tempat peristiwa sejarah, penjelasan sejarah, kesadaran sejarah, dan bahasa sejarah. Selain itu juga dapat menumbuhkan nilai moral yang dihasilkan dari literasi sejarah.</p>	<p>dilakukan oleh Karla &amp; Randall pada tahun 2008 dengan judul penelitian “<i>Effects of Multimedia Software on Achievement of Middle School Students in an American History Class</i>” yang menyatakan bahwa siswa di Amerika mengalami peningkatan motivasi belajar ketika menggunakan multimedia interaktif sebagai media belajar.</p>			
--	---	---	--	--	--

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

## 2.2 Teori dan Konsep

### 2.2.1 *Media Richness Theory*

Daft & Lengel (1986) menjelaskan *Media Richness Theory* merupakan pembahasan terkait perbedaan karakteristik setiap media komunikasi yang dapat memengaruhi sinyal komunikasi. Terbentuknya teori ini diawali dengan keinginan Daft & Lengel untuk mengurangi tingkat kerancuan atau ketidakjelasan informasi ketika disampaikan kepada penerima pesan yang disebabkan oleh pengurangan jumlah informasi yang ingin disampaikan (Ishii, Lyons, & Carr, 2019). Teori ini berasumsi bahwa hasil capaian dari komunikasi akan menjadi lebih efektif jika menggunakan media penyaluran yang tepat sesuai dengan kebutuhan (Daft & Lengel, 1986). *Media Richness Theory* ini melihat bahwa media komunikasi dapat dipilih dengan mengukur tingkat kekayaan medianya (Ishii, Lyons, & Carr, 2019). Pengukuran tersebut dapat dilihat dari berbagai faktor antara lain kemampuan media dalam mentransmisikan berbagai sinyal misalnya gestur tubuh dan ekspresi wajah, umpan balik dan tanggapan komunikan, kemampuan media dalam menyampaikan pesan secara detail, dan kemampuan dalam menciptakan hubungan personal. Daft & Lengel dalam hal ini menyertakan penggunaan teknologi dalam menerapkan *Media Richness Theory*.

Pengurutan tingkat kekayaan media oleh Daft & Lengel saat itu menilai bahwa komunikasi tatap muka merupakan medium tertinggi dalam berkomunikasi karena terdapat banyak isyarat seperti tanda-tanda nonverbal di dalamnya. Sehingga, hal ini membuat komunikan mampu menafsikan informasi yang detail yang dapat mengurangi ketidakpastian. Selanjutnya, terdapat telepon, dokumen seperti memo dan surat, hingga dokumen seperti brosur dan pamflet. Komunikasi tatap muka dianggap medium tertinggi jika informasi yang ingin disampaikan berupa tugas-tugas dengan penjelasan yang

rumit. Sedangkan, jika terkait pesan numerik seperti data konsumen, data penjualan, dan sebagainya dapat menggunakan medium efektif seperti dokumen yang dikirim melalui surel.

### **2.2.2 Komunikasi Instruksional**

Komunikasi pendidikan merupakan istilah komunikasi yang masih jarang terdengar (Gufron, 2016). Meski demikian, Gufron menyebutkan pentingnya komunikasi pendidikan sebagai sarana keberlangsungan pendidikan. Komunikasi pendidikan berperan penting untuk mengarahkan tenaga pendidik dan siswa agar dapat bersama-sama meningkatkan mutu kualitas pendidikan seperti yang diharapkan pemerintah. Gufron mendefinisikan komunikasi pendidikan sebagai proses komunikasi yang terjadi selama proses belajar mengajar di mana komunikasi tersebut dimanfaatkan untuk memberikan pemahaman, pengarahan saat praktik, maupun interaksi antar guru dan siswa yang terlibat dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, komunikasi yang sering digunakan ialah komunikasi instruksional. Komunikasi instruksional merupakan komunikasi yang memiliki fokus untuk memberikan edukasi, dukungan, mengubah sikap dan perilaku, mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu, serta menghibur (Yusuf, 2010). Berdasar atas tujuan komunikasi tersebut, maka komunikasi instruksional menjadi komunikasi yang tepat dalam dunia pendidikan.

Pada bidang penelitian komunikasi, para peneliti telah melakukan penelitian terkait pengajaran dan pembelajaran sebagai proses komunikasi yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran siswa (Mottet, Richmond, & McCroskey, 2016). Penelitian komunikasi tersebut dinamakan *instructional communication* (komunikasi instruksional). Pada mulanya, konsep komunikasi instruksional ini mengkaji pengajaran dan pembelajaran menggunakan teori komunikasi dan kesimpulan penelitian untuk

menjelaskan, memprediksi, dan mengontrol hasil instruksional. Namun, kemudian konsep ini menjadi konsep komunikasi dalam dunia pendidikan di mana kondisi guru sebagai pendidik perlu untuk menyesuaikan cara komunikasi yang tepat dengan siswa yang diajar (Thadi, 2019).

Komunikasi instruksional tersebut dapat didefinisikan lebih sederhana sebagai sebuah proses yang menggambarkan komunikasi verbal dan nonverbal antara guru dan siswa yang merangsang makna dalam pikiran satu dengan yang lain dari kelas pendidikan dasar, menengah, atas, perguruan tinggi, hingga kelas-kelas khursus/pelatihan (Mottet, Richmond, & McCroskey, 2016). Definisi komunikasi instruksional ini telah berkembang sebagaimana pada dulunya, komunikasi instruksional hanya berfokus pada komunikasi bagaimana guru memengaruhi siswa dalam proses belajar. Namun, komunikasi instruksional kini juga memperhatikan komunikasi bagaimana siswa dapat memengaruhi guru dalam mengontrol perilaku, mengendalikan persepsinya, sehingga dapat memaksimalkan proses belajar mengajar.

### **2.2.3 Film**

Sudjana dalam (Ar-Rahmanna, 2016) menjelaskan film sebagai sebuah inovasi dalam proses belajar mengajar yang mengajak siswa untuk menggunakan dua macam indera di waktu yang bersamaan yaitu mata dan telinga. Film memiliki fungsi sebagai media komunikasi massa, bahan ajar dalam dunia pendidikan, pendukung proses pengembangan budaya, media hiburan, dan pendongkrak perekonomian (Rikarno, 2015). Film pada awalnya memang dijadikan sebagai alat yang dijual-belian dalam dunia hiburan, tetapi kini film justru digunakan dalam dunia politik sebagai alat propaganda, dalam dunia pendidikan sebagai bahan ajar, bahkan dijadikan sebagai alat untuk menurunkan nilai-nilai kebudayaan negara (Trianto, 2013).

Trianto (2013) membawa 3 gagasan utama terhadap film yaitu film sebagai hasil kreativitas, film sebagai institusi sosial, dan film sebagai karya seni budaya dan sinematografi. Gagasan pertamanya yang menyatakan film sebagai hasil kreativitas mengacu pada film-film yang mengombinasikan unsur-unsur norma, tingkah laku manusia, kemajuan teknologi, pandangan hidup, gagasan, sistem nilai, dan keindahan. Film sebagai hasil kreativitas ini tidak bebas nilai karena pesan yang ingin dikembangkan adalah karya kolektif dimana film dijadikan sebagai alat pranata sosial. Gagasan kedua yaitu film sebagai institusi sosial yang di dalamnya mempunyai karakter, kepribadian, dan membawa visi misi. Film sebagai institusi sosial sangat dipengaruhi oleh seorang pembuat film yang memadukan kecanggihan teknologi yang digunakan dengan kompetensi yang dimiliki. Gagasan ketiga ialah film sebagai karya seni budaya dan sinematografi di mana pada film seperti ini, pembuat film dapat mempertunjukkannya dengan suara maupun tanpa suaranya. Gagasan ini menjelaskan film sebagai media komunikasi massa yang berisikan pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat melalui tontonan.

Supriatna dalam Trinova & Nini (2021) memberikan definisi lebih spesifik terkait film sebagai media pembelajaran. Ia menyertakan alasan sisi menariknya film sebagai bahan ajar karena mampu mengutarakan fakta dengan unsur keindahan yang bergerak dan diiringi audio visual yang dapat kembali ditayangkan saat dibutuhkan. Supriatna juga menyebutkan beberapa manfaat film sebagai media pembelajaran antara lain:

- a. Film dapat menjadi solusi bagi siswa yang kurang dalam keterampilan menulis dan membacanya. Melalui film, siswa akan mendapatkan pemaparan materi yang lebih sederhana dengan gambar dan suara

- b. Guru/pengajar dapat memanfaatkan film sebagai bahan ajar teori maupun praktik saat di kelas mulai dari pengetahuan umum hingga pengetahuan khusus
- c. Melalui film, guru juga dapat menjangkau/mengundang tokoh-tokoh ahli dalam bidang pelajarannya dan memberikan pemaparan melalui video/suara yang kemudian dapat diputar saat di kelas
- d. Dalam sebuah film, gambaran kehidupan terasa lebih realistis sehingga hal yang abstrak sekalipun dapat terlihat lebih jelas
- e. Film mampu meningkatkan motivasi mengajar peserta didik agar dapat mengajar dengan cara yang variatif dan tidak membosankan.

Selain Supriatna, Munadi (2012) juga menyebutkan beberapa manfaat film berdasarkan sudut pandang pembuat film antara lain:

- a. Film dapat memengaruhi sudut pandang penonton terhadap suatu hal
- b. Jika digunakan dengan orang yang tepat, film dapat dijadikan alat yang efektif untuk mempertahankan rasionalitas dan film mampu berbicara melalui hati ke hati kepada penonotnnya karena sangat meyakinkan
- c. Film dapat dijadikan sebagai media propaganda dan komunikasi politik
- d. Film dapat memberikan efek terhadap perubahan sikap penonton.

Dengan berbagai manfaat yang diberikan oleh film kepada masyarakat, film dapat dijadikan bahan ajar dalam pendidikan tetapi dengan syarat-syarat tertentu di mana Hamlik dalam Apriliany & Hermiati (2021) menyebutkan syarat-syarat tersebut adalah:

- a. Film yang menarik dan factual

- b. Menggunakan pemilihan lingkungan, setting, dan atribut seperti pakaian yang terkini sehingga dapat menyesuaikan dengan pemahaman siswa
- c. Menyesuaikan dengan tingkat kedewasaan berdasarkan umur siswa
- d. Pemilihan bahasa yang baik dan benar
- e. Memiliki pengaturan urutan peristiwa/kejadian yang teratur sehingga makna yang tersirat dalam film tidak menciptakan ambigu/salah
- f. Menggunakan teknik yang memuaskan dan memenuhi syarat dunia perfilman.

Widagdo & Gora dalam Apriliany & Hemiati (2021) menjelaskan bahwa karya film dibentuk berdasarkan penggabungan atas beberapa adegan/peristiwa yang tidak terikat oleh durasi waktu. Tetapi, berdasarkan lama durasinya, film dapat dibagi menjadi film layar lebar yang berdurasi antara 90 hingga 120 menit dan film pendek yang berdurasi 1 hingga 30 menit.

Film memiliki 2 struktur pembentuk yang merupakan dimensi penting dan diiringi dengan beberapa sub-dimensi di dalamnya.

Tabel 2.2 Struktur Pembentuk Film

<b>Dimensi</b>	<b>Sub-Dimensi</b>
Struktur Naratif	Tokoh
	Masalah/Konflik
	Tujuan
	Lokasi
	Waktu
Struktur Sinematik	Sinematografi
	<i>Editing</i>
	Suara

Sumber: (Pratista, 2008)

Pratista menjelaskan struktur naratif sebagai dimensi penting yang membentuk keseluruhan isi sebuah film. Struktur naratif merupakan beberapa peristiwa yang dirangkai dan memiliki keterhubungan yang mengikat karena menghasilkan sebab-akibat yang terjadi pada ruang dan waktu yang sama (Pratista, 2008). Dalam struktur naratif terdapat 5 sub-dimensi yang menyusun naratif itu sendiri yaitu:

- a. Tokoh. Pratista mendefinisikan tokoh sebagai pelaku dari cerita yang dibuat. Ia menyatakan bahwa setiap film pasti memiliki pemeran utama maupun pendukung. Mereka adalah orang-orang yang akan menjalankan proses perekaman sejak awal hingga akhir cerita. Dalam hal ini, tokoh terdiri dari protagonis dan antagonis, sederhana dan bulat, statis dan berkembang, tipikal dan netral, tokoh utama dan pendukung (Fikri, 2018).
- b. Masalah/Konflik. Pada dasarnya, setiap film memiliki masalah yang diciptakan sebagai salah satu faktor penyusun film tersebut (Pratista, 2008). Masalah/konflik dapat didefinisikan sebagai hambatan/distraksi yang harus dilalui dan diselesaikan oleh tokoh utama (Fikri, 2018).
- c. Tujuan. Pemeran dalam film berusaha menyelesaikan konflik dalam mencapai tujuan tertentu. Tujuan ini dapat dikategorikan sebagai tujuan fisik seperti uang dan barang yang wujudnya nyata dan dapat terlihat atau juga dapat dikategorikan sebagai tujuan non fisik yang wujudnya tidak nyata seperti memuaskan emosi dan balas dendam (Lestari, 2019)
- d. Lokasi dan Waktu. Lokasi dan waktu diartikan juga sebagai ruang di mana pada sebuah film, ruang merupakan tempat terjadinya suatu peristiwa ketika pelaku cerita melakukan adegan-adegan tertentu (Pratista, 2008).

Sedangkan, unsur sinematik dalam film terbagi menjadi 3 sub-dimensi, antara lain:

- a. Sinematografi. Pratista (2008) menjelaskan dalam film terdapat sinematografi yang merupakan tindakan/perlakuan terhadap peralatan *shooting* seperti kamera serta hubunagan antara kamera dengan adegan/objek yang sedang diambil.
- b. Editing. Pengeditan merupakan proses merangkai hasil peristiwa/adegan/gambar yang telah diambil sebelumnya untuk dijadikan sebuah sequence dan kemudian melalui sequence tersebut dirangkai kembali menjadi keseluruhan film yang utuh (Pratista, 2008)
- c. Suara. Pratista (2008)mendefinisikan suara sebagai berbagai hal yang terkandung dalam film yang dapat ditangkap oleh telinga. Suara dibagi lagi ke dalam tiga kategori yaitu dialog, musik, dan *sound effect*.

#### **2.2.4 Film Sejarah**

Burgoyne dalam Ayesma dkk (2020) menyebutkan film sejarah berdasar atas peristiwa di masa lalu dan kemudian di dokumentasikan untuk dirancang kembali di masa kini sehingga peristiwa tersebut dapat dipahami dan disebarluaskan kepada khalayak. Pemahaman lain terkait film sejarah juga disampaikan oleh Piere Sorlin dalam Hakim (2019) dimana film sejarah didefinisikan sebagai gambar-gambar yang bergerak yang dihasilkan dari penghubungan antara peristiwa masa lalu dengan pengetahuan masyarakat tentang masa lalu yang kemudian ditampilkan di layar untuk ditonton oleh khalayak. Piere menyatakan bahwa film sejarah tersebut bukanlah sebuah disiplin film tetapi film yang memiliki kekuatan dalam membawa penonton masuk pada sebuah pengetahuan masa lalu seperti pada gambaran suatu peristiwa, tanggal kejadian, hingga tokoh-tokoh penting yang disampaikan sebagai wujud warisan kebudayaan yang dimiliki oleh negara.

Terdapat beberapa contoh film dengan genre sejarah yang sudah tayang di Indonesia antara lain film Habibie & Ainun, Garuda di Dadaku, Enam Jam

di Jogja, Sang Kiai, Tjokro Guru Bangsa, Soekarno, Darah Garuda, Sang Pencerah, Kartini, Darah dan Doa, dan masih banyak lagi. Maraknya kemunculan film sejarah di Indonesia ini menunjukkan adanya keinginan bagi individu/kelompok pembuat film dalam menghidupkan pengetahuan generasi bangsa akan perjuangan pahlawan di masa lalu (Ayesma, Kurniawati, & Ibrahim, 2020).

Rikarno dalam Ayesma dkk (2020) menyebutkan fungsi film sejarah yang bukan hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai media edukasi mempelajari sejarah di era modern. Ayesma, Kurniawati, & Ibrahim (2020) menjelaskan bahwa pada praktik di dunia pendidikan, film yang sering digunakan dalam pelajaran sejarah adalah film dokumenter di mana film tersebut bukan membuat sebuah peristiwa tetapi melakukan reka ulang peristiwa yang sudah terjadi dan dikemas menjadi sebuah karya film yang dapat dijadikan bahan ajar. Namun, Ayesma dkk juga berpendapat bahwa film-film dokumenter termasuk sebagai film bertema sejarah yang mengajarkan peristiwa, pengetahuan, dan pengalaman sejarah di masa lampau.

Davies dalam Ayesma dkk (2020) menjelaskan film sejarah merupakan *part of feature film* di mana plot cerita utamanya diceritakan berdasar peristiwa asli/historis yang menjadi unsur instrinsik penting dalam film. Terdapat setidaknya tiga unsur utama yang perlu menjadi perhatian dalam meninjau film sejarah antara lain periode waktu kapan peristiwa sejarah terjadi, tempat/lokasi peristiwa sejarah, serta siapa pemeran/tokoh sejarahnya. Hal tersebut diungkapkan oleh Ayawaila dalam Ayesma dkk (2020) berserta dengan penjelasannya yaitu film-film bertema sejarah tersebut tidak hanya semata-mata dapat dirancang/diciptakan berdasarkan tempat dan waktu tetapi juga harus mampu merepresentasikan tokoh atau pelaku sejarahnya yang kemudian hal tersebut dapat dituangkan dalam teks *historical memory*.

Dengan begitu, pemahaman terkait literasi sejarah dari berbagai ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembuatan film sejarah, dibutuhkan peran dari sejarawan yang memang memiliki pengetahuan mendalam akan peristiwa sejarah sebab pengetahuan tersebut dapat menjadi acuan dalam menyiratkan pesan kepada penonton di mana penonton tersebut merupakan siswa/guru dalam dunia pendidikan.

### **2.2.5 Literasi**

Saomah dalam Suryaman, Qomaria, & Sari (2022) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan menginterpretasikan makna melalui tulisan dimana penggunaannya dilakukan dalam praktik situasi sosial, historis/sejarah, serta kultural/kebudayaan. Dalam penerapannya, literasi memerlukan kemampuan kognitif, pengetahuan yang luas akan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kultural. Secara umumnya, literasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dapat diartikan sebagai kemampuan menulis dan membaca. Namun, hal tersebut diperjelas lebih dalam oleh Padmadewi & Artini (2018) dalam bukunya yang berjudul “Literasi di Sekolah, dari Teori ke Praktik” dimana literasi diartikan sebagai kemampuan dalam berbahasa yang di dalamnya mencakup kemampuan untuk memahami kata, berbicara/berkomunikasi, membaca, menulis, serta kemampuan untuk berpikir kritis.

Dalam perkembangan jaman, literasi juga berkembang ke dalam berbagai macam jenis literasi antara lain literasi komputer, literasi ekonomi, literasi teknologi, dan masih banyak lagi (Padmadewi & Artini, 2018). Padmadewi & Artini (2018) juga membagi literasi berdasarkan tingkat kemampuan seseorang dalam membaca, menyimak, menulis, dan berkomunikasi.

- a. Tingkat Awal. Seseorang dengan kemampuan literasi tingkat awal memahami bahwa setiap simbol yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari memiliki makna/pesan. Mereka juga mampu untuk merelevansikan simbol dengan bahasa secara lisan maupun tertulis. Selain itu, pada tingkat awal literasi, seseorang juga akan mengenali dan membaca tanda yang ada disekitarnya, mereka akan mulai mengeja, membaca, dan menulis beberapa rangkaian kata seperti namanya sendiri.
- b. Tingkat Pemula. Pada tingkat pemula, seseorang akan mulai memahami kata yang tercipta dengan bunyi berbeda. Mereka juga akan memahami hubungan antara huruf dan bunyi serta mempraktikkan cara pengucapan yang benar. Selain itu, kemampuan literasi yang dimiliki oleh kelompok tingkat pemula ini juga sudah mulai memahami gambar yang ada dalam buku bacaan/buku cerita. Mereka akan mulai merangkai beberapa kata menjadi kalimat sederhana dan mulai menulis cerita tentang diri sendiri.
- c. Tingkat Menengah. Pada tingkat menengah, seseorang akan memiliki kemampuan antara lain membaca karena merasa senang atau membaca untuk mendapatkan informasi, menulis dan menciptakan ide, membalas pesan, membaca sendiri dalam durasi tertentu, berinteraksi tanya jawab dalam menulis, dan menghasilkan sebuah tulisan yang menyatakan pemahamannya terhadap sesuatu.
- d. Tingkat Lanjut. Pada tingkat lanjut, seseorang memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas secara mandiri/menghindari bertanya terlalu sering kepada orang lain. Kelompok pada tingkat lanjut juga akan mendapatkan perasaan spesial saat membaca dan mampu memahami bacaan dalam waktu singkat serta memperbaiki kesalahan-kesalahan yang disebabkan oleh diri sendiri.

#### **2.2.6 Literasi Sejarah**

Konsep literasi sejarah pada mulanya digunakan oleh seseorang bernama Scheiber pada tahun 1978 (Rahman, Kurniawati, & Winarsih, 2021). Namun, konsep ini sepanjang tahun 1970-an tidak mendapat dukungan karena dianggap tidak memiliki akar yang kuat untuk dijadikan sebuah konsep. Konsep literasi sejarah kemudian kembali digaungkan pada tahun 1989 oleh Ravitch dimana Ia berpendapat literasi sejarah sebagai tingkat pengetahuan seseorang terhadap topik/konten bersejarah seperti mengakumulasikan berbagai fakta pengalaman di masa lalu (Rahman, Kurniawati, & Winarsih, 2021). Rahman dkk (2021) menjelaskan bahwa dalam literasi sejarah, siswa membutuhkan banyak informasi-informasi dasar yang dapat dikembangkan sehingga informasi dasar itu tidak boleh terlewatkan dalam suatu proses belajar mengajar sejarah.

Clifford dalam Rahman dkk (2021) juga menyebutkan bahwa literasi sejarah merujuk pada kemampuan yang di tunjukkan oleh seseorang dalam memahami topik sejarah yang bukan hanya melalui tulisan tetapi juga melalui musik, simbol, dan gambar. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Veijola & Mikkonen (2016) yang mendefinisikan literasi sejarah sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengerjakan, menganalisa, dan memproduksi berbagai interpretasi sejarah. Selain itu, Bennet (2014) memberikan definisi yang sedikit berbeda terkait literasi sejarah yang dipandang sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bernegosiasai serta menginterpretasikan kejadian-kejadian pada masa lampau dengan menggunakan artefak dan dokumen sebagai bukti pendukung interpretasinya.

Terlepas dari semua itu, Ravitch dalam Rahman dkk (2021) menyampaikan pendapatnya bahwa pengetahuan seseorang akan sejarah setara dengan kemampuan literasi sejarahnya. Sedangkan Veijola & Mikkonen (2016) memaparkan lebih rinci terkait pengukuran kemampuan literasi sejarah seseorang yang dapat dilihat melalui pemahaman tentang pengetahuan sejarah

yang sebenarnya telah dikonstruksi dan digali melalui kontekstualisasi sejarah.

Konsep mengenai literasi sejarah yang beragam sesuai dengan perkembangan jaman ini lantas disusun ke dalam 5 dimensi penting oleh Maposa dan Wasserman (2009) di mana dalam 5 dimensi tersebut, 3 di antaranya memiliki sub-dimensi. .

Tabel 2.3 Dimensi Literasi Sejarah

<b>Dimensi Literasi Sejarah</b>	<b>Sub-Dimensi</b>
Pengetahuan ( <i>Knowledge</i> )	Peristiwa
	Narasi
Konsepsi Pemahaman ( <i>Conceptual Understanding</i> )	Waktu
	Sebab-akibat dan konsekuensi
	Motivasi
	Arti penting
	Penilaian moral
	Perubahan dan keberlanjutan
	Empati
Kerja Sumber ( <i>Source Work/Historical Method</i> )	Pencarian Sumber
	Corroborasi
	Kontekstualisasi
	Analisis
	Evaluasi
	Penjelasan
Kesadaran Sejarah ( <i>Historical Consciousness</i> )	-
Bahasa Sejarah ( <i>Historical Language</i> )	-

Sumber: Maposa & Wasserman (2009)

Tabel di atas merupakan tabel dimensi literasi sejarah dimana terdapat 5 dimensi literasi sejarah yaitu pengetahuan, konsepsi pemahaman, kerja sumber, kesadaran sejarah, dan bahasa sejarah. Dimensi yang pertama ialah pengetahuan. Pengetahuan akan konten sejarah dan peristiwa masa lalu merupakan indeks penting dalam literasi sejarah. Sudut pandang ini dibawakan oleh Ravitch dalam Maposa & Wasserman (2009). Ravitch menjelaskan bahwa pengetahuan dapat menjadi dasar bagi siswa dalam memahami alur waktu dan kejadian masa lalu yang dikonversikan menjadi keterampilan memahami bacaan sejarah. Ravitch juga memberikan pendapatnya bahwa pengetahuan dasar akan pelajaran sejarah sangat penting untuk dimiliki siswa sebelum melakukan literasi sejarah.

Dimensi yang kedua ialah konsepsi pemahaman di mana dimensi ini menunjukkan bahwa dalam literasi sejarah juga menyiratkan kemampuan untuk menggunakan nalar dan menginterpretasikan sejarah sehingga dapat menceritakan kembali peristiwa sejarah dalam konteksnya sendiri (Taylor dalam Maposa & Wasserman (2009)). Taylor juga menjelaskan bahwa konsepsi pemahaman ini berkaitan erat dengan pemahaman sejarah yang dimiliki seseorang yang memahami perubahan jaman dan terjadinya kontinuitas sejarah dari waktu ke waktu serta mampu menyusun narasi terhadap perubahan tersebut.

Dimensi ketiga ialah kerja sumber. Dimensi ini ada dalam literasi sejarah sebab seorang literature dianggap perlu bekerja beriringan dengan sumber-sumber sejarah yang dapat membuktikan argumen dan penjelasannya terkait sejarah (Ravitch dalam Maposa & Wasserman (Maposa & Wasserman, 2009). Ravitch menyebutkan literasi sejarah dengan menggunakan sumber baik sumber dokumen, sumber informasi, sumber internet, dan sumber lainnya, merupakan literasi sejarah yang diharapkan oleh sejarahwan profesional lainnya. Dalam hal ini, Wineburg dalam Maposa & Wasserman (2009) juga

menambahkan penjelasannya terkait sumber dalam dimensi literasi sejarah yang dimaksud juga mengacu pada memperhatikan dan mengevaluasi sumber dokumen artinya terjadi proses pengkajian dari dokumen yang sudah dikumpulkan. Oleh sebab itu, sangat sulit mengatakan seorang siswa memiliki kemampuan literasi sejarah jika sejak awal tidak memiliki kemampuan dasar dalam mengumpulkan dokumen/sumber.

Dimensi keempat dalam literasi sejarah ialah kesadaran sejarah. Seixas dalam Maposa & Wasserman (2009) memahami kesadaran sejarah sebagai pemahaman individu dan kelompok tentang masa lalu yang dipengaruhi oleh faktor kognitif seperti faktor lingkungan, faktor keluarga, faktor keturunan, dan faktor sekolah dan budaya yang diturunkan kepada individu dan kelompok sehingga membentuk kesadaran akan sejarah. Sedangkan, Wasserman dalam Maposa & Wasserman (2009) menjelaskan lebih singkat terkait dimensi kesadaran sejarah yaitu sebagai kemampuan seseorang menghubungkan/mengonfrontasikan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Dimensi terakhir dalam literasi sejarah ialah bahasa sejarah. Literasi sejarah membutuhkan dimensi bahasa sejarah atau yang diartikan juga sebagai bahasa masa lalu (Taylor dalam Maposa & Wasserman (2009)). Taylor menjelaskan bahwa siswa yang mampu memahami dan berurusan dengan bahasa masa lalu merupakan indeks yang membedakan antara siswa yang melek sejarah dan tidak. Taylor juga menyertakan contoh bahasa sejarah “revolusi” yang memiliki makna berbeda dalam arti matematika. Siswa yang melek sejarah akan memahami arti kata revolusi dalam sejarah bukan dalam matematika sebab dalam literasi sejarah akan banyak bahasa yang membentuk sejarah dan memiliki banyak arti untuk ditafsirkan.

### **2.3 Hipotesis**

### 2.3.1 Hipotesis Teoritis

Penelitian ini mengacu pada *Media Richness Theory* dimana teori ini berasumsi bahwa tingkat kekayaan media dapat diukur berdasarkan efektivitasnya dalam proses komunikasi berlangsung. Maka dalam hal ini, peneliti ingin mengetahui apakah film sejarah merupakan salah satu media yang kaya dalam memengaruhi literasi sejarah pahlawan Indonesia dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil perbandingan poin kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

### 2.3.2 Hipotesis Statistik

Sujarweni (2015) mendefinisikan hipotesis sebagai perumusan jawaban sementara yang dibuat oleh peneliti yang kerap berisi antara hubungan dua variabel atau lebih dalam sebuah penelitian. Sujarweni juga menyebutkan bahwa hipotesis kerap berupa pernyataan tentatif yang dibuat peneliti untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Berdasarkan dengan pendefinisian hipotesis tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan demikian:

- a.  $H_0$  = Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan film Sang Kiai terhadap literasi sejarah pahlawan Indonesia pada siswa XI IPS SMAN 23 Kabupaten Tangerang
- b.  $H_1$  = Terdapat pengaruh antara penggunaan film Sang Kiai terhadap literasi sejarah pahlawan Indonesia pada siswa XI IPS SMAN 23 Kabupaten Tangerang

## 2.4 Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Media Richness Theory* dalam menentukan hipotesis dan panduan dalam proses pengumpulan data. Dengan judul penelitian “Pengaruh Film Sang Kiai terhadap Pemahaman Tokoh Pahlawan

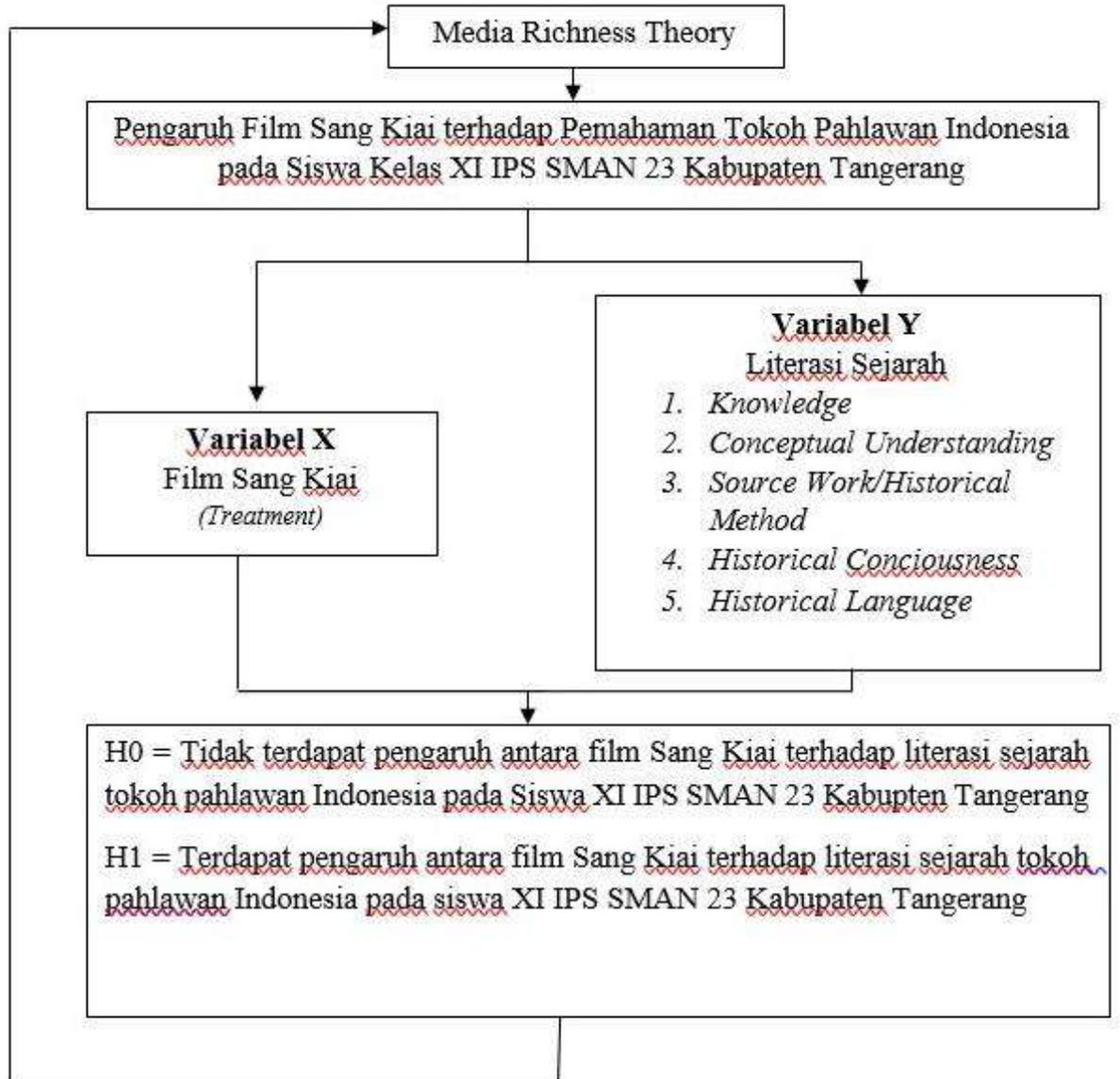
Indonesia pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 23 Kabupaten Tangerang”, penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu X yang merupakan film Sang Kiai sebagai variabel independen dan Y yang merupakan pemahaman tokoh pahlawan Indonesia sebagai variabel dependen.

Variabel X akan menjadi perlakuan/*treatment* yang diberikan peneliti kepada responden di kelompok eksperimen. Pada variabel Y yaitu pemahaman tokoh pahlawan Indonesia yang termasuk dalam literasi sejarah, terdapat 5 dimensi utama dengan beberapa sub-dimensi lainnya yaitu pengetahuan (*knowledge*) dengan sub-dimensi peristiwa dan narasi; konsepsi pemahaman (*conceptual understanding*) dengan sub-dimensi waktu, sebab akibat/konsekuensi, motivasi, arti penting, penilaian moral, perubahan & keberlanjutan, dan empati; kerja sumber (*source work/historical method*) dengan sub-dimensi pencarian sumber, corroborasi, kontekstualisasi, analisis, evaluasi, dan penjelasan; kesadaran sejarah (*historical consciousness*), dan bahasa sejarah (*historical language*). Pengujian data dalam penelitian ini akan menghasilkan kesimpulan ada atau tidaknya hubungan antara penggunaan film sejarah dengan peningkatan literasi sejarah siswa XI IPS SMAN 23 Kabupaten Tangerang.

Berikut ini merupakan alur penelitian yang berjudul “Pengaruh Film Sang Kiai terhadap Pemahaman Tokoh Pahlawan Indonesia pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 23 Kabupaten Tangerang”.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 2.1 Alur Penelitian



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA