

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS PELAJAR  
MELALUI MEDIA FILM DAN PEMANFAATANNYA DALAM  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
STUDI DI SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh

RENDI HARISON

NIM. 07410247

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2011**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

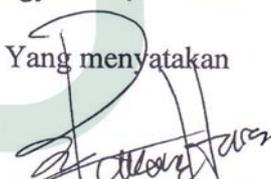
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **RENDI HARISON**  
NIM : 07410247  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 13 Mei 2010

Yang menyatakan

  
**RENDI HARISON**  
NIM. 07410247



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Rendi Harison

Lamp :

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : RENDI HARISON  
NIM : 07410247  
Judul Skripsi : Pengembangan Kreativitas Pelajar Melalui Media Film dan Pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam Studi di SMK N 7 Yogyakarta

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Bidang pendidikan Agama Islam

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 13 Juni 2011  
Pembimbing

  
Dr. Karwadi, M.Ag  
NIP. 197103151998031004



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/DT/PP.01.1/121/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS PELAJAR MELALUI MEDIA FILM  
DAN PEMANFAATANNYA DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : RENDI HARISON

NIM : 07410247

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Kamis tanggal 23 Juni 2011

Nilai Munaqasyah : A-

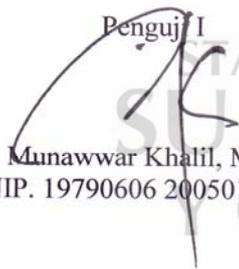
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**TIM MUNAQASYAH :**

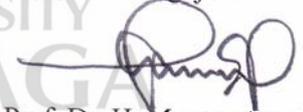
Ketua Sidang

  
Dr. Karwadi, M.Ag  
NIP. 19710315 199803 1 004

Penguji I

  
Munawwar Khalil, M.Ag  
NIP. 19790606 200501 1 009

Penguji II

  
Prof. Dr. H. Maragustam, MA.  
NIP. 19591001 198703 1 002

Yogyakarta, 08 JUL 2011  
Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga

  
Dr. H. Hamruni, M.Si.  
NIP. 19590525 198503 1 005

## MOTTO

“Pendidikan bukanlah segalanya tetapi segalanya berawal dari pendidikan..”<sup>1</sup>

‘Berkarya akan memperteguh eksistensimu’<sup>2</sup>

**Aktif, kreatif, inovatif, positif.** <sup>3</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Sebuah kalimat yang didapatkan penulis saat masih duduk di bangku SMA. Kalimat ini disampaikan oleh kepala sekolah saat mengikuti upacara bendera hari senin.

<sup>2</sup> Kalimat aslinya berbunyi “ menulis adalah jalanku untuk menegaskan eksistensiku” motto yang digunakan Gao Xingjian seorang penulis novel, penerjemah, sutradara dan pelukis terkenal dari negara Cina. dikutip dalam buku Eko Prasetyo. *Membela Agama Tuhan*. (Yogyakarta : Insist Press. 2003) hal. xiii

<sup>3</sup> Joger pabrik kata-kata asli pulau Bali Indonesia



## PERSEMBAHAN

Skripsi Ini di persembahkan Kepada :

**Almamater Tercinta**

Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين, اشهد ان لا اله الا الله و اشهد ان محمدا عبده ورسوله,  
اللهم صل وسلم على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه اجمعين. اما بعد

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Pengembangan Kreativitas Pelajar Melalui Media Film dan Pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam Studi di SMK Negeri 7 Yogyakarta. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ketua dan Sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Karwadi M.Ag selaku pembimbing skripsi dan dosen yang penuh spirit dan inspiratif.
4. Drs. H. Abd. Shomad, MA selaku penasehat akademik.

5. Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag. sebagai dosen yang selalu memberikan dorongan dan motivasi untuk maju, juga pada Munawwar Khalil, M.Ag. selaku dosen dan pembimbing mikroteaching, serta segenap dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Komunitas Kine Klub JCM UIN Sunan Kalijaga, PAI Classik, Jangan Diam Saja Community, dan PSM Gita Savana, serta setiap tempat yang memberikan wadah dan kesempatan pada setiap orang untuk belajar.
7. Tanah kelahiran dan secara khusus kepada kedua orang tua saya. Kepada Ayah terbaik saya dan kepada ibu yang penuh kasih sayang. Terimakasih atas do`a dan cintanya.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah swt dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, amin.

Yogyakarta, 13 Mei 2011  
**Penyusun**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
Rendi Harison  
NIM. 07410247

## ABSTRAK

**RENDI HARISON.** Pengembangan Kreativitas Pelajar Melalui Media Film dan Pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2011.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan unsur-unsur kreativitas yang diperlukan dalam pengembangan pendidikan melalui kegiatan produksi film untuk kemudian diimplementasikan pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini diawali dari kegelisahan penulis melihat kurang produktivitasnya kegiatan pengembangan pendidikan agama Islam pada abad ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, sehingga perkembangan keilmuan pendidikan agama Islam cenderung stagnan ditengah-tengah kemajuan global. Menurut penulis yang menjadi salah satu penyebab utama keilmuan pendidikan Agama Islam mengalami ketertinggalan *kereta api globalisasi* adalah tidak dikembangkannya kreativitas dalam pendekatan keilmuannya dan masih sulitnya mengintegrasikan dan menginterkoneksi keilmuannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan (*field research*), peneliti melakukan studi terhadap kegiatan pengembangan pembelajaran melalui kegiatan produksi film di SMK N 7 Yogyakarta. Pengumpulan datanya dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Penelitian ini mengambil satu sampel tim produksi Nyip Productions dan satu film pendek “Selembur Koran Kehidupan”. Subjek penelitiannya adalah pelajar sebagai tim produksi, film sebagai hasil kegiatannya, dan guru terkait.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan produksi film di SMK Negeri 7 Yogyakarta mampu mengembangkan sembilan unsur karakteristik dalam kreativitas dan juga memiliki empat manfaat dalam Pendidikan Agama Islam yang integratif. Sembilan unsur karakteristik dalam kreativitas yang berhasil dikembangkan adalah: *Independent* (mandiri dalam berpikir), *curiositas* (memiliki rasa ingin tahu), imajinatif, memiliki visi dan motivasi, terbuka untuk pengalaman baru, percaya diri, berani menghadapi resiko, memiliki sensitivitas, memiliki rasa humor dan kegembiraan. Kesembilan unsur tersebut dibutuhkan untuk menunjang kemajuan pendidikan

Manfaatnya dalam Pendidikan Agama Islam adalah *pertama* memberikan arahan terhadap tercapainya tujuan pendidikan agama Islam berdasarkan PP RI Nomor 55 Th. 2007, PAI sebagai ilmu yang terintegrasi dengan pengetahuan, teknologi, dan seni. *Kedua*, film ini memiliki kandungan materi PAI tentang syukur kerja keras, sabar menghadapi cobaan, bertanggung jawab, dan menghargai waktu. *Ketiga*, dalam prosesnya kegiatan ini melibatkan empat metode, yaitu ; mengarang, diskusi, observasi dan *role playing*. *Keempat*, *output* akhir dari kegiatan ini adalah film. Film sebagai wujud produktivitas dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang atraktif dan inspiratif.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>x</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	10
D. Kajian Pustaka	11
E. Landasan Teori	15
F. Metode Penelitian	24
G. Sistematika Pembahasan	28
<b>BAB II : GAMBARAN UMUM SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA</b>	
A. Keadaan Geografis dan Sejarah Berdiri	31
B. Dasar dan Tujuan Pendidikan	33
C. Program Studi dan Kompetensi Keahlian	37
D. Struktur Organisasi	43
E. Sistem Pendidikan dan Kurikulum	47
<b>BAB III : POTRET KEGIATAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI MEDIA FILM DI SMK N 7 YOGYAKARTA</b>	
A. Latar Belakang Kegiatan	56
B. Tema dan Judul Film	58
C. Tim Produksi	58
D. Waktu dan Tempat Produksi	60
E. Sinopsis Film	60
F. Skenario	62
G. Kandungan Pesan Film	68
H. Kelebihan, Kelemahan, Hambatan, dan Peluang	69

**BAB IV : PENGEMBANGAN KREATIVITAS PELAJAR MELALUI MEDIA FILM DAN PEMANFAATANNYA DALAM PAI**

A. Identifikasi Unsur-Unsur Karakteristik Dalam Kreativitas Yang Berkembang

1. Independen (mandiri dalam berpikir).....73
2. Memiliki rasa ingin tahu (*curiositas*).....75
3. Imajinatif.....77
4. Memiliki visi dan motivasi .....80
5. Terbuka untuk pengalaman baru .....82
6. Percaya diri .....84
7. Berani menghadapi resiko.....85
8. Memiliki sensitivitas .....87
9. Memiliki rasa humor atau kegembiraan.....89

A. Pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam

1. Tujuan Pendidikan Agama Islam .....92
2. Materi Pembelajaran PAI.....97
  - a. Bersyukur .....97
  - b. Kerja keras .....99
  - c. Sabar menghadapi ujian dan cobaan.....102
  - d. Memiliki tanggung jawab terhadap keluarga.....103
  - e. Menghargai waktu dan menuntut ilmu .....104
3. Strategi dan Metode Pembelajaran.....105
  - a. Metode mengarang.....106
  - b. Metode diskusi .....107
  - c. Metode observasi .....109
  - d. Metode bermain peran (*role playing*) .....111
4. Media Pembelajaran.....114

**BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan .....119

B. Saran-saran .....121

C. Penutup .....122

**DAFTAR PUSTAKA .....123**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....126**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN .....128**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan kepada anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakatnya. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda, oleh karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu (mengidentifikasi dan membina) dan memupuk (mengembangkan dan meningkatkan).

Dulu orang biasanya mengartikan anak berbakat sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.<sup>4</sup>

Pendidikan yang ideal adalah proses pendidikan yang dikemas dengan memperhatikan adanya berbagai aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan aspek psikomotorik. Apabila proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan

---

<sup>4</sup> Utami Munandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua* (Jakarta : Gramedia Widiasarana, Indonesia, 1992) hal.6

adanya keseimbangan ketiga aspek tersebut maka output pendidikan akan mampu mengantisipasi perubahan dan kemajuan masyarakat.

Konsep kurikulum Pendidikan 2004 atau lebih dikenal dengan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) telah mengajarkan bahwa proses pembelajaran harus didasarkan pada kompetensi. Kegiatan belajar mengajar diarahkan untuk memberikan pengetahuan, sikap dan ketrampilan pada peserta didik untuk melakukan sesuatu, berupa tindakan intelegensi dalam bentuk kemahiran, ketetapan, keberhasilan dan penuh tanggung jawab.<sup>5</sup> Namun, dalam perkembangannya kemampuan-kemampuan mental yang dilatih di dalam pendidikan formal pada umumnya hanya berpusat pada pemahaman bahan pengetahuan, ingatan dan penalaran logis. Di sekolah anak cenderung dituntut untuk menerima apa yang dianggap penting bagi guru dan menghafalnya.

Keberhasilan pendidikan sering dinilai hanya sejauh mana anak mampu memproduksi bahan pengetahuan secara akademik yang diberikan. Anak dihadapkan dengan soal-soal yang harus dipecahkan dengan menemukan satu jawaban yang benar. Sering juga anak-anak dituntut untuk memecahkan soal tersebut dengan satu cara. Dapat dipahami bahwa pendekatan seperti itu justru menimbulkan kebakuan berfikir dan kesempitan dalam meninjau masalah.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Abdul Majid & Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005) hal.50

<sup>6</sup> Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1993) hal 30

Menurut Utami Munandar, hal ini dapat membunuh kreativitas anak karena tidak membuka adanya peluang bagi anak.<sup>7</sup> Dengan demikian daya pikir kreatif anak sebagai komponen untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjau justru terhambat. Inilah salah satu alasan mengapa usia masuk sekolah merupakan periode kritis bagi perkembangan bakat dan kreativitas anak.<sup>8</sup>

Sesungguhnya kreativitas ini dapat dikenali sejak dini melalui perilaku anak dimana anak senang mengajukan pertanyaan, senang menjajaki lingkungannya, tertarik untuk mencoba segala sesuatu dan mempunyai daya khayal yang kuat.<sup>9</sup> Namun, merupakan kenyataan pula bahwa meningkatnya usia anak, potensi tersebut bukannya meningkat tetapi justru menurun, sehingga makin lama duduk di bangku sekolah semakin tidak kreatif, karena anak dibiasakan mengikuti pola yang diberikan orang lain baik itu guru, orang tua, atau teman dengan berpikir sesuai dengan orang lain pikir, sehingga bertindak dan berpikir kreatif menjadi sulit atau mustahil.<sup>10</sup>

Bakat dan kreatif pada hakikatnya ada pada setiap orang.<sup>11</sup> Kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa, dimana kehidupan saat ini harus menghadapi berbagai macam tantangan, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan, politik maupun dalam bidang sosial budaya. Kemajuan teknologi yang meningkat menuntut

---

<sup>7</sup> Utami Munandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas ...*, hal. xx

<sup>8</sup> Elizabeth B Hurlock. *Perkembangan Anak...*, hal.30

<sup>9</sup> *Ibid.*, hal.12

<sup>10</sup> *Ibid.*, hal. 28

<sup>11</sup> Utami Munandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas ...*, hal.17

setiap orang untuk dapat beradaptasi secara kreatif dan mencari pemecahan yang imajinatif.

Pendidikan adalah wahana guna mendapatkan ilmu dan bekal pengalaman serta kecakapan hidup bagi kehidupan mendatang. Dengan proses kreatif dan didukung dengan kemampuan teknologi, kecakapan pengetahuan serta pengarahan yang tepat, pendidikan mampu menghasilkan berbagai penemuan dan manfaat yang fantastis dalam kehidupan nyata.

Mahasiswa Fakultas Teknik Mesin dan Industry UGM Yogyakarta mampu menciptakan *prototype* mobil hemat energi “semar”. Sebuah kendaraan dengan efektifitas dan efisiensi yang luar biasa. Kendaraan ini memiliki target dengan 1 liter bensin premium mampu menempuh jarak 370 km, ketua tim peneliti mengatakan, bahwa mereka ingin melakukan sesuatu yang aplikatif walaupun kecil tapi bermanfaat untuk masa mendatang. Penelitian ini mendapat apresiasi yang tinggi dan dukungan yang baik dari berbagai pihak termasuk pemerintah.<sup>12</sup>

Penelitian yang lain dalam bidang Sosial-Ekonomi Program Kreativitas Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang, melakukan penelitian dengan memanfaatkan limbah kotoran sapi sebagai pengganti bahan bakar rumah tangga yang lebih memberikan keuntungan secara ekonomis, penelitian ini dilakukan di kota Madya Batu, Malang Jawa Timur, dengan pembuatan Biogas dari kotoran ternak penelitian ini berpeluang menjadi solusi alternatif atas masalah keterbatasan bahan

---

<sup>12</sup> Lihat : “Jawaposnasional network”. Kamis 08 Maret 2010

bakar minyak tanah dan peningkatan produksi ternak menuju swasembada serta mendorong perbaikan lingkungan.<sup>13</sup>

Siswa SMPN 1 Babat, Lamongan, Jawa Timur. Peraih juara pertama LPIR 2008 melakukan penelitian dalam rangka Menghemat Minyak Tanah dengan Memodifikasi Sarangan Kompor. Menurutnya walaupun terbilang sederhana, tetapi karya ini sangat orisinal. Kompor dimodifikasi jarak lubang sarang kompor tradisional yang memiliki tingkat panas tertinggi dan bisa menghemat 36 persen. Bayangkan kalau 20 juta orang Indonesia menggunakan itu, berapa efisiensi yang terjadi?.<sup>14</sup>

Dalam waktu yang bersamaan masih dalam sektor pendidikan, sisi lain dunia pendidikan digegerkan dengan munculnya tayangan-tayangan video a moral yang dilakukan oleh pelajar, seperti kasus kekerasan yang dilakukan oleh siswi di sekolah swasta dengan melakukan perkuliahian di sekolah, atau video mesum pelajar yang paling sering muncul dalam berita sebagai headline.<sup>15</sup> Tentu saja itu menjadi aib bagi nama baik sekolah dan dunia pendidikan pada umumnya. Namun, jika dilihat dari sisi yang berbeda, sebenarnya tindakan pelajar-pelajar tersebut adalah sebagai bentuk matinya kreativitas dan imbas dari kebodohan serta ketidakmampuan dalam memahami dan menghadapi kemajuan teknologi dan seni sebagai komponen yang tak terpisahkan dalam pendidikan. Sikap pelajar dengan merekam tindakan-tindakan asusila disebabkan oleh dua hal, pertama mereka memiliki teknologi untuk merekam

---

<sup>13</sup> Lihat : Jawa Pos 22 Juli 2005, hal. 12

<sup>14</sup> Lihat : “Karya Penelitian Remaja”. *Penapendidikan.com* 14 Agustus 2008.

<sup>15</sup> Lihat; “Video Mesum Pelajar Kulon Progo Yogyakarta” *Radar Jogja* 24 November 2010.

dan kedua mereka tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi secara *soleh*.

Dari gambaran di atas dapat dipahami betapa dibutuhkannya kreativitas dalam sektor pendidikan, pengembangan kreativitas tidak boleh lagi dipandang hanya sekedar wacana pendidikan atau *klaim* kurikulum, tetapi adalah sebagai sebuah intel yang harus ada dan tak terpisahkan dalam sektor pendidikan yang menjadikan hidup atau tidurnya pembelajaran, yang menjadikan produktif atau mandulnya pendidikan yang memberikan nuansa terhadap ruh psikologis siswa sebagai anak yang terampil dan sebagai ajang menyalurkan bakat dan minat pelajar.

Pada aras idealitas, pendidikan Islam hakikatnya merupakan usaha mengaktualisasikan segala potensi yang ada pada diri peserta didik: fisik (*Jasmani*), jiwa (*nafs*), hati (*qalb*), dan intelek (*'aql*).<sup>16</sup> Pendidikan tidak cukup membekali siswa dengan pengetahuan teori, tetapi kemampuan praktik atas teori juga mesti diberikan. Materi pendidikan ketrampilan semestinya juga diberikan guna membekali siswa dalam kehidupan dan tuntutan globalisasi.<sup>17</sup>

Tujuan diajarkannya pendidikan agama di sekolah sebagai mata pelajaran wajib adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama serta menyasikan penguasaannya

---

<sup>16</sup> Wan Mohd Nor Wan Daud, *Filsafat dan Praktik Pendidikan Islam Syed M. Naquib Al-Attas*, penerjemah: Hamid Fahmy, dkk. (Bandung: Mizan Media Utama, 2003), hal. 94

<sup>17</sup> Mastuhu, *Menata Ulang Pemikiran Sistem Pendidikan Nasional Dalam Abad 21* (Yogyakarta: MSI UII dan Safiria Insania Press, 2003), hal. 37

dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.<sup>18</sup> Sehingga melakukan sinergisitas antara Pendidikan agama, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam lembaga pendidikan formal menjadi sangat penting. Namun, Secara praktis pengembangan pembelajaran Pendidikan agama Islam dalam lembaga pendidikan formal selama ini dinilai masih kurang memperhatikan prinsip sinergisitas. Kurangnya kepekaan terhadap perkembangan pengetahuan, teknologi, dan seni menjadi kendala yang menyebabkan tetap dipertahankannya model pembelajaran konvensional di tengah-tengah arus global saat ini.

Beranjak dari *polemik* itulah penelitian ini dilakukan, selama ini perkembangan keilmuan pendidikan di sekolah masih cenderung parsial atau dikotomis. Pendidikan agama Islam di sekolah masih sangat jarang mampu disinergikan dan diselaraskan dengan ilmu pengetahuan umum, teknologi dan seni. Karena mungkin kurangnya penguasaan tenaga pendidik terhadap pengetahuan keilmuan yang lain atau karena memang tidak tahu undang-undang sehingga Pendidikan Agama Islam dianggap sebagai mata pelajaran yang satu dan pengetahuan umum, teknologi dan seni sebagai mata pelajaran yang lain.

Penelitian ini mengambil kluster tema kreativitas, dengan judul Pengembangan kreativitas pelajar melalui media film dan pemanfaatannya dalam PAI penelitian di SMK N 7 Yogyakarta. Pengembangan kreativitas melalui media Film, berarti pelajar akan berhubungan langsung dengan pengetahuan teknologi dan seni.

---

<sup>18</sup> Lihat PP RI Nomor 55 Tahun 2007. Tentang “Pendidikan Agama dan Keagamaan”. Bab II Pasal 2 Ayat (2) Tujuan Pendidikan Agama

Pengetahuan tentang film sebagai media komunikasi, bersentuhan langsung dengan berbagai peralatan teknologi seperti kamera, lighting, audio sound, reflektor, roly track, dan masih banyak lagi. Serta pelajar juga akan mengalami seni, yaitu ketika memunculkan ide cerita menjadi sebuah sinopsis, naskah, storyboard dan rundown. Dengan dimasukkan unsur pendidikan Agama Islam maka harapannya ada hubungan mutualisme dalam hal ini, yaitu nilai agama Islam yang dipertimbangkan dalam membuat film, sehingga pelajar tidak hanya sekedar kreatif saja, tetapi juga belajar untuk menggunakan teknologi dan memanfaatkannya melalui media film secara soleh dan bertanggung jawab, yang kedua manfaatnya untuk pendidikan agama Islam sendiri. Film dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang atraktif dan inspiratif.

Objek penelitiannya adalah di SMKN 7 Yogyakarta yang berlokasi di Jl.Gowongan Kidul Jt/III 416 Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan mendorong kreativitas pelajar dengan membuat film pendek. Bagaimana pelajar bekerjasama membentuk team produksi, berdiskusi untuk memunculkan ide, dan yang paling penting adalah proses eksekusi, di mana penelitian ini adalah meneliti pengembangan kreativitas apa saja yang muncul dan dihasilkan pelajar dalam membuat film dan bagaimana pemanfaatannya dalam Pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam, jadi peneliti tidak terlalu intervensi, peneliti akan lebih memposisikan diri sebagai pengamat. Semua proses mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi menjadi ruang milik siswa sepenuhnya untuk menuangkan berbagai bentuk ide kreatifnya.

Dengan mempertimbangkan keterjangkauan waktu dan kemampuan, penelitian ini mengambil sampel di SMK, sebagai lembaga pendidikan yang memiliki ciri khas (karakteristik) ketrampilan, pelajar sudah memiliki *soft skill* yang bagus dan peneliti tidak begitu kesulitan melakukan koordinasi dan komunikasi dengan pelajar dalam hal penggunaan dan pemanfaatan alat.

SMK N 7 Yogyakarta dibagi menjadi empat kelas khusus, yaitu : kelas Akutansi (AK), Administrasi Perkantoran (AP), Usaha Jasa Pariwisata (UJP), dan Multimedia (MM). secara khusus juga objek utama penelitian ini adalah pelajar siswa-siswi kelas Multimedia (MM) sebagai pelajar yang terlibat dalam proses produksi dan juga akan bekerja sama dengan guru bagian Multimedia.

## **B. Rumusan masalah**

Melihat dari potret latar belakang di atas, penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah mendasar yaitu :

1. Bagaimanakah proses kegiatan pengembangan kreativitas pelajar melalui media film di SMK Negeri 7 Yogyakarta?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan kreativitas pelajar melalui media film di SMK Negeri 7 Yogyakarta?
3. Bagaimanakah pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam ditinjau dari aspek tujuan pendidikan agama, materi pembelajaran, metode, dan media pembelajaran?

## C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Setelah memperhatikan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui bahwa penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan komprehensif tentang proses kreativitas pelajar melalui media film dalam membangun Pendidikan Agama Islam yang valuatif, kreatif, realistis, dan kontributif.
- b. Untuk mengetahui, memahami, menganalisa penggunaan dan pemanfaatan media film dalam pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam.

### 2. Kegunaan Penelitian

Selanjutnya, hasil dari studi ini diharapkan sekurang-kurangnya mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Kegunaan Teoritik Akademik
  - 1) Untuk memperluas dan memperdalam serta mengembangkan wawasan khazanah keilmuan bidang pendidikan Islam (PAI), lebih spesifik adalah untuk menciptakan media baru dalam pembelajaran melalui media film.
  - 2) Membekali kreativitas para akademisinya dalam rangka menciptakan pendidikan Islam yang produktif.
  - 3) Dapat digunakan sebagai acuan bahan penelitian ilmiah lebih lanjut.
- b. Kegunaan Praktis:
  - 1) Dari aspek terapan, dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- 2) Sebagai sumbangan bahan acuan praktis bagi pelaksanaan pendidikan pada umumnya dan lembaga pendidikan Islam pada khususnya.

#### **D. Kajian Pustaka**

Untuk mencapai suatu hasil penelitian ilmiah diharapkan data-data dan informasi yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah asli dan bukan merupakan hasil duplikasi atau pengulangan dari penelitian ilmiah yang sudah pernah ada sebelumnya. Tujuan tela`ah pustaka adalah menunjukkan apa yang telah diketahui dan dan apa yang masih perlu diselidiki dalam masalah tertentu.<sup>19</sup>

Untuk itu peneliti tegaskan demi menghindari pengulangan penelitian yang sama, peneliti melakukan tela`ah pustaka terhadap beberapa penelitian skripsi yang pernah dilakukan sebelumnya

Berdasarkan tela`ah pustaka yang dilakukan, ada beberapa skripsi yang memiliki kajian hampir serupa dengan yang peneliti teliti, yaitu :

1. Skripsi saudara Nurul Imamah, Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2003 dengan judul : *“Kurikulum Berbasis Kompetensi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Didik (Perspektif Pendidikan Islam)”*. skripsi ini menjelaskan tentang cara pengembangan kreativitas anak didik melalui kurikulum berbasis kompetensi dalam tinjauan pendidikan Islam. Hasilnya pengembangan kreativitas anak didik dapat

---

<sup>19</sup> Disampaikan oleh Dr. Karwadi M.Ag. dalam *Mata kuliah “Metodologi Penelitian Pendidikan”*. Yogyakarta Fak Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga 2008.

dikembangkan melalui empat model, yaitu pertama : model pembelajaran, pengelolaan pembelajaran, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Kesimpulannya adalah pengembangan kreativitas anak didik melalui kurikulum berbasis kompetensi dalam perspektif pendidikan Islam sangat relevan karena hakikat pendidikan Islam sangat memperhatikan potensi dan kemampuan dasar anak disamping itu juga pendidikan Islam juga menekankan aspek kreativitas untuk pengembangan fitrah anak didik.<sup>20</sup>

2. Skripsi Saudara Nanang Kurniawan, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2004 yang berjudul : “*Pengembangan Kreativitas Anak Dengan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*”. Skripsi ini memaparkan tentang peranan permainan edukatif dalam pendidikan Islam. Jenis-jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agama Islam, dan pengembangan kreativitas dengan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI. Kesimpulan dari skripsi ini adalah *pertama* permainan edukatif dalam pendidikan islam sangat berpengaruh terhadap unsur kognisi dan psikomotorik anak. Ada empat unsur pokok dalam permainan edukatif PAI ini yaitu : tentang materi keimanan, Ibadah, Al-Qur`An dan Akhlak, dan yang *kedua*, upaya pengembangan kreativitas dapat direncanakan melalui empat hal yaitu : menerima dan menghargai pribadi anak,

---

<sup>20</sup> Nurul Imamah. “Kurikulum Berbasis Kompetensi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Didik (Perspektif Pendidikan Islam)”. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2003.

member motivasi terhadap ekspresi kreatifnya, memberikan kesempatan (ruang dan waktu), dan memberikan apresiasi terhadap karya ciptanya.<sup>21</sup>

3. Skripsi Iban Robani, Jurusan Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2004 dengan judul : “*Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pendidikan Islam (Tela`Ah Atas Pemikiran Hasan Langgulung)*”. skripsi ini bermaksud mengkaji pemikiran Hasan Langgulung tentang kreativitas dan pendidikan Islam, makna kreativitas dan urgensi pengembangan kreativitas dalam pendidikan Islam Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library research*) yang data-datanya berasal dari sumber-sumber kepustakaan berupa buku-buku, artikel-artikel, jurnal-jurnal ilmiah, dan sebagainya yang terkait dengan Hasan Langgulung dan pemikirannya terhadap pengembangan kreativitas dalam pendidikan Islam. Hasil dari penelitian ini adalah manusia dalam wujudnya yang sempurna telah dianugrahi Allah berbagai potensi yang menurut Hasan Langgulung potensi itu terdiri dari 99 nama Allah dan salah satunya adalah kreativitas yang terdapat dalam nama *Al-Khaliq*, *Al-Khallaq*, *Al-Badi*, dan *Al-Musawwir*. Kedua untuk mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana pengembangan sumber daya manusia, perlu

---

<sup>21</sup> Nanang Kurniawan. “Pengembangan Kreativitas Anak Dengan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2004.

dikembangkan iklim belajar dan mengajar yang konstruktif dan kreatif untuk mengembangkan potensi dan melahirkan gagasan-gagasan baru.<sup>22</sup>

4. Tesis Syamsul Huda Rohmadi, S.Ag dengan judul: “*Pengembangan Kreativitas Dalam Pendidikan (Studi Komparasi Pemikiran Ibnu Khaldun Dan Paulo Freire)*”. Program Pasca Sarjana IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2003. Tesis ini berusaha mengkomparasikan pemikiran Ibnu Khaldun dan P. Freire tentang kreativitas. Keduanya berpendapat bahwa semua orang pada dasarnya memiliki potensi kreatif dan menjadi tugas pendidikan untuk mengembangkannya. Hasilnya dalam konsep kreativitas menurut Ibnu Khaldun berangkat dari konsep berpikir manusia yang dibagi menjadi tiga : pertama pemahaman intelektual, kedua eksperimental, (pengalaman) dan berpikir dengan pengetahuan. Inilah konsep pendidikan yang disebut dengan kreativitas, dan bagi Freire pengembangan kreativitas harus dilakukan oleh sistem pendidikan yang terbuka atau pendidikan yang membebaskan sehingga setiap individu berani untuk bereksplorasi terhadap potensi dasar yang dimilikinya sehingga timbullah proses kreatif. Permasalahan yang perlu dipecahkan dalam proses ini adalah guru dan murid.<sup>23</sup>

Dari beberapa penelitian di atas, penelitian ini memiliki kluster tema yang sama yaitu dalam hal pengembangan kreativitas. Namun penelitian ini memiliki

---

<sup>22</sup> Iban Robani. “Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pendidikan Islam (Tela`Ah Atas Pemikiran Hasan Langgulung)”. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2004.

<sup>23</sup> Syamsul Huda Rohmadi, S.Ag. “Pengembangan Kreativitas Dalam Pendidikan (Studi Komparasi Pemikiran Ibnu Khaldun dan Paulo Freire)”. *Tesis*. IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2003

posisi dan proporsinya sendiri yang membedakannya dengan penelitian pengembangan kreativitas sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya pengembangan kreativitas didasarkan pada aspek kurikulum, permainan, dan pemikiran. Sedangkan pada penelitian ini pengembangan kreativitasnya didasarkan pada penggunaan dan pemanfaatan teknologi dan seni.

Pada penelitian sebelumnya kreativitas diarahkan hanya untuk mengembangkan proses pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini selain diarahkan pada prosesnya juga pada pencapaian tujuan pendidikannya. Jika pada penelitian sebelumnya pendekatan penelitian masih menggunakan pendekatan konvensional, penelitian ini menggunakan pendekatan yang lebih inovatif yaitu pendekatan sinematografi, dan yang terakhir pada hasil penelitiannya. Hasil penelitian sebelumnya memberikan kontribusi terhadap pengembangan kreativitas berupa kesimpulan. Sedangkan pada penelitian ini kreativitas dikembangkan melalui kegiatan kreatif dan produktif sehingga hasilnya selain berupa kesimpulan juga berupa media film.

Penelitian ini dilakukan di SMK negeri 7 Yogyakarta dengan memanfaatkan media film sebagai sarana pengembangan kreativitasnya untuk kemudian digali pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak

dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan-kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin dapat berupa produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau bersifat procedural metodologis.<sup>24</sup>

Secara terma kreativitas berasal dari kata *Creativity* yang berarti kesanggupan mencipta atau daya cipta.<sup>25</sup> Menurut S.C.U Munandar ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi ciri-ciri *aptitude* dan *non aptitude*. *Aptitude* adalah ciri yang berhubungan dengan kognisi dan proses berfikir, sedangkan *non aptitude* adalah ciri-ciri yang berkaitan dengan proses dan perasaan. Kedua jenis ciri-ciri tersebut merupakan indikator yang diperlukan agar perilaku kreativitas dapat terwujud.<sup>26</sup>

Ada empat tahapan dalam proses kreatif, yaitu :

- a. Persiapan, adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah.
- b. Inkubasi, adalah tahapan diteraminya proses pemecahan masalah dalam prasadar
- c. Illuminasi, adalah tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah.

---

<sup>24</sup> Elizabeth B Hurlock. *Perkembangan anak jilid 2*, alih bahasa dr. Med Meitasari Tjandrasa. (Jakarta : Erlangga, 1993) hal.4

<sup>25</sup> John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta : Gramedia, 1992) hal.154

<sup>26</sup> S.C.U Munandar. *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah petunjuk para guru dan orang tua*. (Jakarta : Gramedia, 1985). hal. 8

- d. Verifikasi, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata.<sup>27</sup>

Mengenai karakteristik yang dikaitkan dengan kreativitas. Ada beberapa unsur sifat yang berkembang dan dihasilkan melalui proses kreatif, yaitu : terbuka untuk pengalaman baru, independen (Mandiri), percaya diri, berani menghadapi resiko, memiliki rasa humor atau kegembiraan, menikmati eksperimen, memiliki sensitivitas, memiliki pribadi yang berani, memiliki sikap yang tidak biasa (luar biasa)/(tidak konvensional), memiliki fleksibilitas, lebih menyukai kompleksitas, memiliki kontrol internal, memiliki originalitas, memiliki ketekunan, memiliki rasa ingin tahu (*curiositas*), memiliki visi, memiliki ketegasan diri, menerima keadaan sulit, memiliki motivasi, memiliki kecenderungan menyelesaikan kekacauan.<sup>28</sup>

Pendapat lain, menurut Utami Munandar unsur-unsur karakteristik dalam kreativitas yang harus dimiliki seorang pelajar adalah : Imajinatif, mempunyai prakarsa (inisiatif), mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, melit, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko, dan berani dalam pendirian, dan keyakinan.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Wallas dalam tulisan Reni Akbar-Hawadi, dkk. *Kreativitas*. ( Jakarta : Grassindo, 2001) hal. 23

<sup>28</sup> Shallcross. *Teaching Creative Behavior.*, dikutip dalam Craft, Anna. *Membangun Kreativitas Anak*. (Jakarta : Inisiasi Press, 2003) hal.20

<sup>29</sup> Munandar, Utami. *Kreativitas...*, hal.56

## 2. Tinjauan umum Film

### a. Pengertian Film

Film merupakan serangkaian gambar-gambar yang diambil dari objek yang bergerak memperlihatkan suatu peristiwa-peristiwa gerakan yang berlaku secara berkesinambungan, berfungsi sebagai media hiburan, pendidikan, dan penerangan, sebagai salah satu media informasi, secara otomatis film akan membawa dampak positif atau negatif kepada penontonya.<sup>30</sup>

Film adalah salah satu media audio visual, media ini sangat efektif dalam mempengaruhi penonton, menurut A.W Widjaja, film merupakan kombinasi dari drama dengan ilustrasi suara dan musik, serta drama dari panduan tingkah laku dan emosi.<sup>31</sup>

### b. Fungsi Film

Film memiliki berbagai fungsi diantaranya :

#### 1) Sebagai media komunikasi

Penyampaian pesan dalam film biasanya terungkap secara tersirat karena penonton berlaku pasif terhadap informasi-informasi yang disampaikan dalam sebuah film dan ini tergantung dari kepiawaian sutradara dalam menyampaikan suatu pesan atau beberapa pesan

---

<sup>30</sup> Hasan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia* (Jakarta : Ikhtisar Baru – Van Hoove, 1980), hal. 1007

<sup>31</sup> A.W Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat* (Jakarta : Bumi Aksara. 1993) Hal.84

sekaligus, sehingga dampak film bisa terasa bahkan menyentuh perasaan maupun pikiran.

2) Sebagai media transformasi kebudayaan

pengaruh film akan sangat terasa sekali jika tidak memiliki kemampuan untuk bersikap kritis terhadap penayangan film, orang akan terseret pada hal-hal negatif dari tanyangan film. Gaya rambut, cara berbicara, mode pakaian, dan lain sebagainya secara tidak langsung akan menjadi *trendsenter* dalam keseharian.

3) Sebagai media pendidikan

Sejak ditemukannya film, para pendidik segera melihat manfaatnya bagi pendidikan, film pendidikan sudah sangat berkembang di negara-negara maju, bahkan banyak terdapat perpustakaan film yang meminjamkan film tentang segala macam topik dalam bidang studi.

Sekolah dan universitas telah banyak mempunyai perpustakaan film sendiri. Film disana bukan merupakan barang *luks* lagi.<sup>32</sup> Banyak yang diharapkan dari film itu diantaranya untuk mengatasi berbagai masalah dalam pendidikan, misalnya untuk membantu pelajar menguasai pengetahuan yang sangat pesat berkembang sehingga disebut dengan eksplosif pengetahuan untuk membantu siswa belajar lebih efektif dan efisien.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Nasution. *Teknologi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 1994) hal 104

<sup>33</sup> *Ibid.*,hal.100

#### 4) Sebagai media hiburan

Film sebagai tayangan yang dapat dilihat semua gerak-gerik ucapan, serta tingkah laku para pemerannya sehingga lebih atraktif daripada media komunikasi yang lain seperti radio atau majalah. Penayangan film sangat begitu mudah dan di temukan setiap hari. Hal ini menjadikan film menjadi sebagai media hiburan yang paling di gemari masyarakat.

#### c. Macam-macam Film

Kalau dilihat dari isinya, film dibedakan menjadi jenis film *fiksi* dan *non fiksi*. Sebagai contoh, untuk film *non fiksi* adalah film dokumenter yang menjelaskan tentang dokumentasi sebuah kejadian alam, flora, fauna maupun manusia. Sedangkan untuk kelompok *fiksi*, dalam dunia perfilman ada jenis-jenis film yang berupa drama, suspense atau action, science fiction, horror dan film musikal.

Dari segi penontonnya, film dibagi menjadi film anak, remaja, dewasa dan semua umur. Dari segi pemerannya, film dibedakan pula menjadi film animasi dan non animasi. Sedangkan menurut durasinya, film dibedakan menjadi film panjang dan film pendek. Film pendek mempunyai durasi kurang dari 50 menit.<sup>34</sup>

Film yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah termasuk Film pendek. Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek

---

<sup>34</sup> Film Pelajar.com- [http://videotek.konfiden.or.id/pages/vtek\\_makalah.php](http://videotek.konfiden.or.id/pages/vtek_makalah.php).

memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film cerita panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang penulis cerpen yang baik belum tentu dapat menulis cerpen dengan baik; begitu juga sebaliknya, seorang penulis novel, belum tentu dapat memahami cara penuturan simpleks dari sebuah cerpen. Sebagai sebuah media ekspresi, film pendek sering termarginalisasi dari sudut pandang pemirsa karena tidak mendapatkan media distribusi dan eksibisi yang pantas seperti yang didapatkan cerpen di dunia sastra.

d. Langkah-langkah membuat film

1) Pra Produksi

- a) Riset awal, mencari tau latar belakang yang ingin dibuat film. Kalau serius, riset ini harusnya sangat detail, tetapi kalau mau sederhana, bisa saja browsing dulu di internet atau bertanya kepada teman atau orang yang sudah mengalaminya. Kemudian data yang didapatkan dicatat secara tertulis.
- b) Peralatan, perlengkapan yang diperlukan adalah handycam atau kamera video apa pun beserta baterai, charger, mikrofon tambahan, kabel ekstensinya, dan tripod.
- c) Riset lapangan, mencocokkan data yang didapat dari riset awal dengan keadaan dilapangan sesungguhnya.

- d) Buat alur cerita kasar, menentukan siapa saja yang mau diangkat sebagai tokoh dalam film. Kemudian, dari alur cerita kasar tersebut memunculkan ide-ide cerita yang selanjutnya lebih detail.
  - e) Sinopsis, cerita singkat tentang seperti apa film yang dibuat ini. Dari sinopsis itu kemudian dibuat naskah, breakdown, rundown, dan storyboard.
  - f) Buat alur cerita final
- 2) Produksi : syuting atau pengambilan gambar
  - 3) Pasca produksi
    - a) Mengedit film
    - b) Backsong atau “soundtrack”
    - c) Koreksi warna atau “colloring”

### 3. Pengertian PAI

Menurut Undang-Undang, Pendidikan Agama Islam adalah bagian dari pendidikan agama yang diatur dan wajib diajarkan di semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Pengertian pendidikan agama itu sendiri adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya.<sup>35</sup> Pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan

---

<sup>35</sup> Lihat PP RI Nomor 55 Tahun 2007. Tentang “Pendidikan Agama dan Keagamaan”. Bab I Pasal 1

hubungan inter dan antar umat beragama. Pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.<sup>36</sup>

Secara bahasa kata ‘pendidikan’ dalam bahasa arabnya adalah “tarbiyah” dengan kata kerja “rabba” kata pengajaran dalam bahasa arabnya adalah “ta’lim” dengan kata kerjanya “allama”. Pendidikan dan pengajaran dalam bahasa arabnya “tarbiyah wa ta’lim” sedangkan pendidikan Islam adalah “Tarbiyah Islamiyah”.

Adapun secara istilah, pendidikan Islam adalah merupakan usaha atau kegiatan sebagaimana yang dilakukan di zaman nabi dalam menyampaikan seruan agama dengan berdakwah, menyampaikan ajaran, memberi contoh, melatih keterampilan berbuat, memberi motivasi dan menciptakan lingkungan yang mendukung pelaksanaan ide pembentukan pribadi muslim.

Pendidikan Agama Islam didefinisikan oleh Zuhairini sebagai usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membentuk anak didik agar hidup sesuai dengan ajaran Islam.<sup>37</sup> Ciri keberhasilannya adalah perubahan sikap dan perilaku sesuai dengan petunjuk ajaran Islam. Pendidikan Islam adalah perpaduan antara pendidikan iman dan amal.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> *Ibid.*, Bab II Pasal2

<sup>37</sup> Zuhairini, dkk. *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam* (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hal. 27

<sup>38</sup> Zakiah Darajat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2004), hal 25-28

Definisi di atas menggambarkan pengertian Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar secara sistematis yang bertanggung jawab untuk mengajarkan, membimbing dan mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap anak yang berupa kepribadian dan kemampuan yang pada nantinya menjadikannya produktif dan memiliki peran serta fungsi dalam kehidupan sosial.

## **F. Metode penelitian**

Dalam suatu penelitian, ketetapan penggunaan metode sangat penting untuk menentukan validitas suatu penelitian, begitu pula dengan penelitian ini yang diharapkan dapat menyeleksi penggunaan metode-metode yang sesuai dengan obyek permasalahan yang diteliti.

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan atau kanchah (*field research*), yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan. Adapun jenis penelitian lapangan yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif analitis, yaitu apa yang dinyatakan oleh sasaran penelitian yang bersangkutan secara tertulis atau lisan, dan perilaku nyata yang diteliti dan dipelajari adalah obyek penelitian yang utuh.<sup>39</sup>

### **2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan sinematografi. Artinya ilmu sinema sebagai ilmu dasar pembuatan film menjadi

---

<sup>39</sup> Erni Daly. "Metode Pengolahan Data" (PUSLITBANG Kejaksaan Agung, 2004). hal.3

ilmu yang digunakan untuk mendekati penelitian lapangan ini karena penelitian ini merupakan penelitian yang berupa aktivitas kegiatan produksi film. Sehingga pendekatan ilmu sinematografi dinilai tepat untuk digunakan dalam pendekatannya.

### 3. Subyek Penelitian

Sumber penelitian ini maksudnya adalah subyek di mana dari padanya diperoleh data penelitian. Subyek disini dapat berarti orang atau apa saja yang menjadi sumber penelitian. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai sumber data adalah pelajar SMK N 7 Yogyakarta yang terlibat dalam kegiatan produksi atau yang disebut dengan tim produksi, Film Selebar Koran kehidupan sebagai hasil kegiatan, dan guru pembimbing kegiatan.

### 4. Metode pengumpulan data

#### a. Metode Observasi

Metode observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>40</sup> Obyek observasi yang dilakukan ada tiga komponen, yaitu meliputi *place*, tempat dimana siswa berinteraksi, *actor*, yaitu siswa yang terlibat, dan *activity*, proses pengerjaan kegiatan tersebut. Dengan metode observasi peneliti akan lebih mampu memahami konteks secara holistik dan memperoleh pengalaman secara

---

<sup>40</sup> Sukmadinata, Nana Syaodikh. *Metode Penelitian Pendidikan*. ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya bekerjasama dengan Pasca Sarjana UII. 2009) hal.220

langsung, sehingga kenampakan pengembangan kreativitas siswa dapat segera terdeteksi.

b. Metode Wawancara

Interview dipandang sebagai metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan.<sup>41</sup>

Untuk mendapatkan gambaran permasalahan yang lebih lengkap, maka peneliti perlu melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang mewakili berbagai tingkatan yang ada dalam obyek yaitu guru pembimbing multimedia dan siswa-siswi yang terlibat. Guru pembimbing untuk menggali informasi terkait tentang perkembangan kreativitas yang muncul dan pendapat dari sudut pandang siswa untuk mengetahui tentang proses pengerjaannya, sehingga dengan metode wawancara akan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian tersebut.

Jenis wawancara yang peneliti gunakan yaitu wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman secara sistematis untuk pengumpulan datanya. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Sutrisno Hadi, *Metode Research II* (Yogyakarta: Fak Psikologi UGM, 1984), hal. 198

<sup>42</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) (Bandung : Alfabeta 2010) cet. 9, hal.197

### c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ini merupakan metode utama yang digunakan peneliti untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, yaitu tentang pemanfaatan media film dalam PAI. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental. Sedangkan untuk pemahaman dokumen dalam penelitian ini adalah hasil karya-karya film yang akan telah dibuat oleh pelajar SMK N 7 Yogyakarta di bawah asuhan guru pembimbing. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

## 5. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan suatu cara untuk mengolah data setelah melalui proses penelitian, sehingga dapat diambil kesimpulan berdasarkan data yang faktual.

Dalam penelitian kualitatif, analisis data ini merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam unit-unit melalui sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>43</sup>

Proses analisis data dalam penelitian ini mengikuti proses analisis data kualitatif pada umumnya yaitu:

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, hal. 335.

- a. Menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber.
- b. Melakukan reduksi data dengan membuat abstraksi (rangkuman) yang inti.
- c. Menyusun data dalam satuan-satuan.
- d. Membuat kategorisasi satuan-satuan di atas sambil membuat koding.
- e. Mengadakan pemeriksaan keabsahan data.
- f. Tahap penafsiran data.<sup>44</sup>

Agar data dalam penelitian dikatakan valid, maka perlu adanya uji keabsahan data. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data yang dibutuhkan untuk keperluan pengecekan / sebagai pembanding terhadap data tersebut.<sup>45</sup>

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam memahami penelitian skripsi ini maka perlu adanya gambaran terhadap alur pembahasan yang disusun secara sistematis, yang tujuannya adalah menjelaskan secara argumentative hubungan logis antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.<sup>46</sup> Bagian itu adalah berupa bab-bab dan sub bab.

Sistematika dalam pembahasan dalam penyusunan skripsi ini dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu bagian awal bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari

---

<sup>44</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal.190

<sup>45</sup> *Ibid.*, hal. 178

<sup>46</sup> Sarjono, dkk. *Panduan Penelitian skripsi.* (Yogyakarta : Fak. Tarbiyah UIN sunan Kalijaga. 2008) hal.12

halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman moto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar table, dan daftar lampiran.

Bagian tengah berisi uraian penelitian mulai bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu kesatuan. Pada skripsi ini peneliti menuangkan hasil penelitian dalam lima bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan.

Bab I berisi proposal skripsi yang menjelaskan mulai dari penemuan masalah, dan mengapa skripsi ini penting untuk dilakukan sampai bagaimana proses pengumpulan datanya, untuk memberikan gambaran secara sistematis bab I ini terdiri dari sub-sub bab yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan & kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika Pembahasan.

Bab II berisi gambaran umum tentang SMK N 7 Yogyakarta. Pada bab ini difokuskan untuk mencari dan menggali informasi yang terkait dengan kelembagaan dan yang melingkupinya, diawali dengan menjelaskan profil sekolah, letak geografis, dasar dan tujuan pendidikan, program studi dan kompetensi keahlian struktur organisasi, dan sistem pendidikan kurikulumnya. Bagian ini akan digunakan peneliti sebagai gambaran informasi awal terhadap poses kegiatan dan orientasi pembelajaran dalam pengembangan kreativitasnya.

Pada Bab III, bagian ini peneliti menjelaskan tentang potret gambaran kegiatan produksi film pelajar SMK Negeri 7 Yogyakarta. Di dalamnya akan dijelaskan banyak hal mengenai aktivitas kegiatan ini mulai dari latar belakang atau

dasar pemikirannya, tema dan judul filmnya, tim produksi, waktu dan tempat pelaksanaan, sinopsis film, skenario, pesan film, sampai pada kelebihan, kelemahan, hambatan, dan peluangnya. Semuanya akan dijelaskan secara detail pada bab ini. bab III ini merupakan *bridge* sebelum rumusan masalah dijawab pada bab IV.

Bab IV adalah bab inti dari penelitian, karena pada bab ini rumusan masalah dijawab. Pada bab ini terdiri dari dua sub bab. Sub bab pertama untuk menjelaskan perkembangan kreativitas pelajar setelah melakukan proses produksi film dan unsur-unsur kreativitas yang dikembangkan. Sub bab yang kedua akan menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu pemanfaatan media film dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, baik pemanfaatannya ditinjau dari segi tujuan pendidikan, materi, metode dan strategi, ataupun pemanfaatannya sebagai media pembelajaran

Adapun bagian akhir bab, yaitu bab V disebut sebagai penutup yang memuat simpulan, saran-saran, penutup, dan daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang kesemuanya menunjang dalam penelitian skripsi ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Beranjak dari keseluruhan penjelasan sebelumnya, penelitian pendidikan ini, yang berjudul; “Pengembangan Kreativitas Pelajar Melalui Media Film dan Pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam Studi di SMK N 7 Yogyakarta. dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Proses kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari penentuan tema film, persiapan naskah, pembentukan tim produksi, penentuan waktu dan tempat produksi, pembuatan sinopsis film, pembentukan skenario, proses pengambilan gambar, proses editing sampai tahap evaluasi. Semua tahapan tersebut dilaksanakan oleh tim selama tiga bulan.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya sembilan unsur karakteristik dalam kreativitas yang berhasil dikembangkan, yaitu : independent atau berpikir mandiri, memiliki *curiositas* (rasa ingin tahu), imjitatif, memiliki visi dan motivasi, terbuka untuk pengalaman baru, percaya diri, berani menghadapi resiko, memiliki sensitivitas, dan memiliki rasa humor atau kegembiraan. Dari indikatornya dapat diketahui bahwa kesembilan unsur-unsur kreativitas yang berhasil dikembangkan tersebut memiliki hubungan erat dalam pengembangan proses pendidikan.

3. Pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam dapat diklasifikasikan ke dalam tiga komponen kurikulum pendidikan dan satu alat pembelajaran, yaitu tujuan pendidikan agama Islam, materi pembelajaran pendidikan agama Islam, strategi metode pembelajaran dan media pembelajaran.
4. Pemanfaatannya dalam tujuan pendidikan agama Islam diperoleh dalam dua bentuk tinjauan, ditinjau secara konstitusional dan ditinjau secara proses. Secara konstitusional menunjukkan kegiatan ini mampu memberikan sebuah terobosan jalan tercapainya tujuan pendidikan agama Islam berdasarkan PP RI Nomor 55 tahun 2007, bahwa pendidikan agama Islam adalah pelajaran yang terintegrasi dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Pemanfaatan yang kedua ditinjau secara proses menunjukkan kesembilan unsur kreativitas yang berhasil dikembangkan tersebut jika dimasukkan ke dalam tujuan pendidikan agama Islam akan memberikan warna baru dalam proses pembelajarannya.
5. Pemanfaatannya secara materi terdapat lima macam kandungan materi PAI dalam film yaitu ; bersyukur, kerja keras, sabar menghadapi ujian dan cobaan, memiliki tanggung jawab terhadap keluarga, menghargai waktu dan menuntut ilmu. Secara metode ada empat macam metode yang secara otomatis digunakan karena menjadi bagian dari prosesnya yaitu ; metode mengarang, diskusi, observasi, dan role playing. Dengan adanya kandungan materi PAI dan metode sehingga pada tahap terakhir, film ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAI.

## B. Saran-saran

Setelah mengadakan penelitian dan menemukan kesimpulan, penyusun memberikan beberapa saran-saran yang diharapkan dapat membantu dalam peningkatan kualitas, mutu dan daya saing keilmuan pendidikan agama Islam, khususnya kaitannya dengan pengembangan kreativitas. Adapun saran-saran tersebut diantaranya adalah :

1. Yang 'terpenting' di dalam pendidikan bukanlah *knowledge* atau pengetahuan akan tetapi adalah kecakapan, sikap, dan pengembangan potensi. Dengan demikian pengembangan kreativitas bagi siswa sebagai bentuk aktualisasi diri sangatlah penting. Pemanfaatan sembilan unsur kreativitas di atas dalam pembelajaran PAI akan sangat dibutuhkan sebagai upaya peningkatan dalam penyelenggaraan program pembelajaran PAI. Dalam pengembangannya kreativitas membutuhkan dukungan lingkungan, disini sekolah memiliki tanggung jawab dan peran yang besar untuk memberikan ruang ketrampilan bagi siswanya.
2. Tujuan diajarkannya Pendidikan agama Islam di sekolah adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam serta menyetarakan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Dengan demikian dapat dipahami bahwa PAI adalah pelajaran yang terintegrasi dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Sehingga sebagai bentuk penyetarannya, PAI harus memiliki kepekaan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

3. Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran yang sangat menekankan aspek penerapan atau kontekstualisasi, artinya mengaitkan materi PAI dengan realitas kehidupan yang sebenarnya sangatlah penting untuk diperhatikan, sehingga PAI membutuhkan alat yang berfungsi sebagai media penyambung informasi antara PAI yang dikelas dengan PAI yang ada dalam kehidupan itu sendiri.

### C. Penutup

*Alhamdulillah*, Sembah sujud senantiasa penyusun haturkan pada sang sang 'sutradara' jagad raya. Segala puji bagi-NYA. Tuhan Sang Maha Segala. Allah *Azza Wa Jalla*. Atas limpahan anugerah, rahmat, karunia, serta tetesan kekuatan yang senantiasa mengiringi proses panjang penyusunan skripsi ini hingga sampai pada titik puncak penantiannya.

Harapan penyusun, semoga karya ilmiah ini dapat menjadi embun dialektika esok hari yang senantiasa memberikan kesejukan dan penyegaran bagi penyusun, serta pembaca pada umumnya.

Penyusun menyadari sekali bahwa penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Berbagai saran dan kritik yang bersifat membangun dengan lapang dada sangat penyusun harapkan demi perbaikan penyusunan selanjutnya di kemudian hari.

Yogyakarta, 03 Juni 2011

Penyusun,

RENDI HARISON  
NIM. 07410247

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid & Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Achmad Tanzeh. *Pengantar Metode Pendidikan*. Yogyakarta : Teras. 2009.
- Ahmad, Rohani. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta. 1997.
- Asnawir & Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* Jakarta : Ciputat Press, 2002.
- Atmajaya, Yoga, dkk. *Video komunitas*. Yogyakarta : Insist Press & Kawanusa. 2007.
- A.W Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat* Jakarta : Bumi Aksara. 1993
- Buzan, Tony. *Mind Map untuk meningkatkan kreativitas*. Jakarta :PT Gramedia Pustaka.2004.
- Craft, Anna. *Creativity Across the Primary Curriculum* (London 2000) diterjemahkan oleh M. Chairul Annam dalam *Membangun Kreativitas Anak*. Jakarta : Innisiasi Press. 2003.
- Daly, Erni. “Metode Pengolahan Data”, PUSLITBANG. Kejaksaan Agung. 2004.
- Dakir, *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Danim, Sudarwan. *Visi Baru Manajemen Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara. 2006.
- Depag RI. *Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional*. Jakarta : Direktorat Jenderal Kelembagaan Pendidikan Islam. 2005.
- Edward de Bono. *Berpikir Praktis*. Jakarta : Penerbit Erlangga. 1989.
- Eko Prasetyo. *Orang Miskn Dilarang Sekolah*. Yogyakarta : resist book. 2006.
- Elizabeth B Hurlock. *Perkembangan Anak Jilid 2*, alih bahasa Dr. Med Meitasari Tjandrasa. Jakarta : Erlangga. 1993.
- Film Pelajar.com- [http://videotek.konfiden.or.id/pages/vtek\\_makalah.php](http://videotek.konfiden.or.id/pages/vtek_makalah.php)
- Hamruni. *Strategi dan Model pembelajaran Menyenangkan*. Yogyakarta : Fak. Tarbiyah UIN Sunan Kaliyaga. 2009.
- Hasan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia* Jakarta : Ikhtisar Baru – Van Hoove, 1980.
- Hassoubah, Zaleha Izhah. *Developing Creative Berpikir Kritis dan Kreatif*. Bandung : Nuansa., 2004.

- Iban Robani. "Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pendidikan Islam (Tela`Ah Atas Pemikiran Hasan Langgulung)". *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2004.
- John M. Echos dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta : Gramedia, 1992.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Mastuhu, *Menata Ulang Pemikiran Sistem Pendidikan Nasional Dalam Abad 21* Yogyakarta: MSI UII dan Safiria Insania Press, 2003.
- M Bayu Widagdo & Winastwan Glora. S. *Membuat Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta : CV Andi Offset. 2007.
- \_\_\_\_\_ , *S. Bikin Sendiri Film Kamu*. Yogyakarta : PD Anindya. 2004.
- Mudjiman, Haris. *Belajar Mandiri Self Motivated Learning* Surakarta : UNS Press. 2009.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifa`I. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru. 1989.
- Nanang Kurniawan. "Pengembangan Kreativitas Anak Dengan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2004.
- Nasution. *Teknologi Pendidikan* Jakarta : Bumi Aksara, 1994.
- Nurul Imamah. "Kurikulum Berbasis Kompetensi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Didik (Perspektif Pendidikan Islam)". *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2003.
- PEDOMAN MUTU Perpustakaan SMK Negeri 7 Yogyakarta
- PP RI Nomor 55 Tahun 2007. Tentang "Pendidikan Agama dan Keagamaan".
- Reni Akbar-Hawadi, dkk., *Kreatvitas*. Jakarta : Grassindo, 2001.
- Reza. M. Syarief. *Life Excellent*. Jakarta : Prestasi : 2005.
- Rivai, Veitzal & Sylviana Murni. *Education Management*. Jakarta : Rajawali Pers. 2008.

- Sarjono, dkk. *Panduan Penelitian skripsi*. Yogyakarta : Fak. Tarbiyah UIN sunan Kalijaga. 2008.
- S.C.U Munandar. *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah petunjuk para guru dan orang tua*. Jakarta : Gramedia, 1985.
- Silberman, Mel. *Active Learning. 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani. 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung : Alfabeta 2010.
- Sukmadinata, Nana Syaudikh. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya bekerjasama dengan Pasca Sarjana UII. 2009.
- Sutrisno Hadi, *Metode Research II*. Yogyakarta: Fak Psikologi UGM, 1984.
- Suwarna. *Pengajaran Mikro Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta : Tiara Wacana. 2006.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta : Rosda Karya. 2005.
- Syamsul Huda Rohmadi, S.Ag. “Pengembangan Kreativitas Dalam Pendidikan (Studi Komparasi Pemikiran Ibnu Khaldun dan Paulo Freire)”. *Tesis*. IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2003.
- Utami Munandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua* Jakarta : Gramedia Widiasarana, Indonesia, 1992.
- Wan Mohd Nor Wan Daud, *Filsafat dan Praktik Pendidikan Islam Syed M. Naquib Al-Attas*, penerjemah: Hamid Fahmy, dkk. Bandung: Mizan Media Utama, 2003.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana. 2007.
- [www.smkn7jogja.sch.id](http://www.smkn7jogja.sch.id) di akses pada hari Kamis 11 Maret 2011.
- Zuhairini, dkk. *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam* Surabaya: Usaha Nasional, 1983.
- Zakiah Darajat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Bumi Aksara, 2004.
- Zaini, Hisyam, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani. 2008.