

BAB 1: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Secara umum, media pembelajaran berperan untuk mengomunikasikan pengetahuan dan informasi kepada pengguna (Pribadi, 2017, hal. 24). Dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran, media menuntun peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar dengan cara berinteraksi dengan media pembelajaran itu sendiri (Jalinus & Ambiyar, 2016, hal. 2). Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting (Rafiuddin, Basri, & Azis, 2017, hal. 155), bukan hanya membantu meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran, melainkan juga dapat memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran (Switri, 2019, hal. 32). Penggunaan media pembelajaran juga menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik oleh peserta didik (Jauhari, 2018, hal. 75).

Pada dasarnya perkembangan media pembelajaran beriringan dengan perkembangan teknologi karena media pembelajaran merupakan bagian dari teknologi itu sendiri (Yami, 2018, hal. 3). Selain itu, kemampuan anak pada masa ini sudah mampu mengimbangi kecanggihan teknologi, khususnya pada pemakaian internet, sehingga antusias mereka terhadap berbagai bentuk video dan film semakin meningkat. Oleh karena itu, sejalan dengan tuntutan literasi dalam proses pembelajaran pada penerapan Kurikulum 2013, video atau film yang digemari oleh anak memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Mulyani, Selvia, & Lianti, 2020, hal. 705;708).

Film merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang berfungsi untuk menarik minat peserta didik melalui tampilan yang berwarna dan bergerak, memotivasi untuk belajar, serta memberikan persuasif tinggi terhadap materi pelajaran (Handayani, 2016, hal. 182). Salah satu bentuk film yang digemari masyarakat, khususnya anak-anak, adalah film animasi karena penyajian cerita yang ringan, memuat gambar dengan berbagai macam warna, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh anak (Bayoe, Kouwagam, & Tanyit, 2019, hal. 143). Penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran berlangsung efektif dalam pembelajaran menyimak karena peserta didik antusias dengan tampilan animasi yang ditayangkan (Agustina & Hariani, 2015, hal. 1184). Maka dari itu, penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menyimak peseta didik (Susanti, 2016, hal. 911).

Film animasi Nussa merupakan salah satu produk islami lokal yang dimodifikasi dan dikonsumsi oleh masyarakat secara luas (Mustakim, 2019, hal. 148). Film animasi Nussa mengandung nilai-nilai pendidikan Islam yang dapat dijadikan sebuah media pendidikan Islam dalam pembelajaran atau dakwah di

masyarakat (Ikhwantoro, Jalil, & Faisol, 2019, hal. 71). Film animasi Nussa kental dengan nilai-nilai karakter, baik yang bersifat islami atau umum, yang dapat ditanamkan pada anak (Fardani & Lismanda, 2019, hal. 48). Film animasi Nussa juga menyajikan penerapan nilai-nilai agama dan moral yang serat akan ajaran Islam serta dapat dipraktikkan secara langsung oleh anak (Fernanda, 2019, hal. 310). Film animasi Nussa telah memenuhi kriteria untuk menjadi sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional (Langga, Ahmad, & Mansoor, 2019, hal. 68). Begitupun menurut Rahmawati (2018, hal. 6), penggunaan film animasi Nussa sebagai media pembelajaran dalam mempelajari bahasa mampu meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik.

Seperti dalam pemaparan di atas, film animasi Nussa dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun, untuk bisa memaksimalkan fungsi suatu media pembelajaran, penggunaan media tersebut harus relevan dengan bahan ajar dan kompetensi yang ingin dicapai (Riyana, 2012, hal. 14). Merujuk pada pembuatan film animasi Nussa yang setiap episodenya tidak lepas mengandung nilai pendidikan akidah, ibadah, dan akhlak, peneliti tertarik untuk mencari keterkaitan film animasi Nussa sebagai media pembelajaran dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan judul **Relevansi Film Animasi Nussa sebagai Media Pembelajaran dengan Materi Ajar PAI di Sekolah Dasar**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Secara umum yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah relevansi film animasi *Nussa* sebagai media pembelajaran dengan materi ajar PAI di sekolah dasar. Kemudian, rumusan masalah ini dikembangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana materi ajar PAI di sekolah dasar?
2. Bagaimana film animasi *Nussa* sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana relevansi film animasi *Nussa* sebagai media pembelajaran dengan materi ajar PAI di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan relevansi film animasi *Nussa* sebagai media pembelajaran dengan materi ajar PAI di sekolah dasar. Kemudian, secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan materi ajar PAI di sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan film animasi *Nussa* sebagai media pembelajaran.
3. Mendeskripsikan relevansi film animasi *Nussa* sebagai media pembelajaran dengan materi ajar PAI di sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini mencakup manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan referensi tentang relevansi media pembelajaran dengan materi ajar PAI di sekolah dasar. secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para praktisi PAI, khususnya untuk guru PAI di sekolah dasar, berupa bahan rujukan untuk memberikan kemudahan dalam mengaplikasikan film animasi *Nussa* sebagai media pembelajaran dengan materi ajar PAI di sekolah dasar.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan dalam penyusunan skripsi ini, penyusun membagi isi dari skripsi ini menjadi beberapa bab yang tersusun sesuai dengan pedoman penulisan skripsi. Struktur organisasi sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: 1) Latar Belakang Penelitian, 2) Rumusan Masalah Penelitian, 3) Tujuan Penelitian, 4) Manfaat Penelitian, 5) Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, bab ini berisi penjelasan tentang landasan teori yang relevan dengan judul skripsi yang dibahas, sebagai landasan pemikiran dalam pemecahan masalah, yaitu terkait relevansi film animasi *Nussa* sebagai media pembelajaran dengan materi ajar mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar.

BAB III Metode Penelitian, dalam bab ini membahas beberapa poin yang terdiri dari: 1) Desain Penelitian, 2) Definisi Operasional, 3) Instrumen Penelitian, 4) Jenis Data dan Sumber Data, 5) Teknik Pengumpulan Data, dan 6) Analisis Data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, Peneliti memaparkan temuan hasil penelitiannya di lapangan dalam bab ini untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi. Dalam bab terakhir ini, peneliti berusaha memberikan simpulan dan rekomendasi yang tepat serta sesuai dengan permasalahan dan pembahasan skripsi ini.