

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sementara itu, media pembelajaran adalah suatu keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan dalam kegiatan pembelajaran (Miftah, 2013). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2011). Termasuk di antaranya adalah media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Di dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), media merupakan salah satu kunci lancarnya pembelajaran. Agar siswa memahami materi yang disampaikan, perlu media pembelajaran yang unik agar mendapatkan perhatian siswa (Tafonao, 2018). Salah satu media pembelajaran yang unik adalah dengan memunculkan tayangan anime.

Anime sendiri adalah animasi Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan komputer. Kata anime merupakan singkatan dari “*animation*” dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi (Aeschliman, 2007). Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan anime dapat diproduksi di luar Jepang (O'Brien, 2012). Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa anime adalah animasi khas buatan Jepang. Anime cocok dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran PAI mengingat digemari oleh remaja dan banyak mengandung pesan moral di dalamnya (Yamane, 2020). Anime dapat ditonton di YouTube sehingga memudahkan guru untuk mengambil referensi secara legal. Anime yang saat ini sedang tayang (*ongoing*) yaitu *Tokyo Revengers* selalu menempati *trending* di YouTube setiap Minggunya. Bahkan pada episode 9, anime ini menempati *trending*

pertama di YouTube (Medina, 2021). Hal ini membuat rekor pertama kali *trending* pertama di YouTube dengan kategori anime.

Berdasarkan fenomena di atas, sudah sepantasnya seorang guru memasukkan tayangan anime ke dalam mata pelajaran PAI. Secara praktis, media film berupa anime dapat dihubungkan dengan materi PAI di sekolah, baik berupa alat bantu maupun teknik atau metode yang secara efektif dan dapat digunakan oleh guru PAI dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam. Terdapat banyak hikmah yang dapat diambil dari tontonan anime, seperti adegan tentang berpikir kritis, keragaman, dan saling menasihati. Menurut Arsyad, disebutkan bahwa ada tujuh keuntungan utama menggunakan media pembelajaran film. Pertama, film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Kedua, film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang. Ketiga, selain dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, film dapat menanamkan sikap dan segi afektif. Keempat, film dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Kelima, film dapat menyajikan peristiwa yang tidak pernah dialami oleh penonton. Keenam, film dapat ditujukan ke semua kalangan. Ketujuh, film bisa dipotong adegan yang penting-pentingnya saja (Imran, 2014).

Pemanfaatan media film untuk pengembangan media pembelajaran PAI menjadi cara yang efektif dalam mentransfer pengetahuan terhadap siswa karena siswa seolah-olah dapat berinteraksi langsung dengan film yang ditayangkan. Keuntungan lain media film yaitu dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep dengan lebih mudah. Selain itu, isi film yang positif dapat memudahkan guru dalam menjelaskan pelajaran (Azmi, 2020). Anime merupakan salah satu dari jenis film. Oleh karena itu, anime bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Seorang guru bisa menampilkan tayangan anime di awal, tengah, maupun akhir pembelajaran. Guru menampilkan tayangan anime yang berhubungan dengan materi pembelajaran PAI, kemudian peserta didik mengamati pesan moral apa yang didapat dari tayangan anime tersebut. Pembelajaran yang dilakukan pun seharusnya lebih efektif, mengingat pandangan siswa yang tertuju ke depan layar. Mengingat majunya perkembangan

teknologi, guru dapat dengan mudah menayangkan anime di depan kelas menggunakan proyektor. Pada tahun ini, pemerintah memberikan 50.000 proyektor ke 30.000 sekolah di Indonesia (Redaksi, 2021).

Namun kenyataannya, kreativitas guru terhadap media pembelajaran tidaklah maksimal (Supriyono, 2018). Kreativitas sendiri adalah setiap pemikiran tentang proses pemecahan suatu masalah dengan cara yang asli atau yang berguna (Sunaryo, 2009). Menurut Nadia (2019), Novtriana (2017), dan Asfar (2017) dalam skripsinya terkait kreativitas guru cenderung rendah sampai dengan sedang. Jarang sekali guru yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif terutama media berbasis audio-visual seperti video dan film dalam pembelajaran (Azmi, 2020). Guru lebih sering menyampaikan materi menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa menjadi bosan. Dalam pelaksanaannya, guru dituntut memiliki berbagai keterampilan atau kreativitas mengajar, strategi belajar mengajar yang tepat, dan kemampuan melaksanakan evaluasi yang baik (Sunaryo, 2009). Guru juga harus bisa menghadapi dalam situasi apa pun, termasuk dalam menghadapi tantangan kemajuan teknologi yang dituntut untuk kreatif mengikuti perkembangan zaman. Kreativitas guru sangat penting dalam pembelajaran karena dapat mempengaruhi pandangan siswa terhadap pembelajaran. Sejatinya, seorang guru harus mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga materi dapat ditangkap dengan baik oleh siswa. Maka dari itu, guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran, khususnya menggunakan media film berupa anime.

Anime dapat dijadikan alat bantu dalam proses pembelajaran karena banyak sekali cerita anime yang relevan dengan pembelajaran PAI di sekolah. Namun, menonton anime tanpa arahan yang benar juga dapat membawa bencana. Seorang remaja bernama Rafdi Aliansyah yang diduga sebagai *weeaboo* (sebutan bagi orang yang fanatik terhadap negara Jepang khususnya anime) melakukan bunuh diri dari atas mal Kings, Bandung pada awal bulan Juni lalu (Sarasa, 2021). Dalam anime, terdapat genre fantasi yang di dalamnya mengandung unsur *isekai* atau dunia lain. Maksud dunia lain di sini adalah dunia fantasi berupa petualangan yang berbanding jauh dengan dunia yang kita tempati saat ini (Subari, 2021). Di anime ditampilkan cara memasuki *isekai* salah satunya dengan kematian. Hal ini tentu saja merupakan

kesalahan fatal bagi umat Islam, mengingat di dalam Islam hal yang akan terjadi setelah kehidupan di dunia adalah kehidupan di akhirat berupa surga atau neraka (Luthfi, 2017).

Berdasarkan kondisi nyata di atas, dapat dilihat bahwa kondisi guru di Indonesia masih banyak yang gagap teknologi. Hal ini diperkuat oleh data yang disampaikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang mengungkapkan bahwa sebanyak 60% guru di Indonesia belum menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Makdori, 2021; Putra, 2021). Gagapnya teknologi yang menimpa guru-guru di Indonesia membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal, sehingga siswa tidak tertarik dengan yang disampaikan oleh guru. Guru pun kurang mengetahui tontonan siswa pada saat ini, sehingga tidak memberikan pengarahan acara mana yang layak ditonton dan yang tidak layak ditonton. Hal yang menimpa Rafdi Aliansyah seharusnya tidak terjadi apabila guru memberikan pengarahan terkait hakikat kehidupan.

Fokus penelitian ini sendiri adalah memanfaatkan tayangan anime yang digemari para remaja terhadap pembelajaran PAI di sekolah. Penelitian ini menjadi unggul dan menarik mengingat mudahnya akses tayangan anime yang didapatkan dan acara kesukaan siswa yang dijadikan media pembelajaran membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Nantinya guru akan memilih anime mana saja yang layak dijadikan media pembelajaran. Kemudian, guru pun akan mengemas anime tersebut menjadi kreatif mengingat tidak mungkin apabila satu episode penuh ditayangkan dalam pembelajaran karena memakan waktu sangat banyak. Satu episode anime biasanya mempunyai durasi 24 menit. Terakhir, guru akan menyiapkan materi terhadap anime yang ditayangkan.

Anime menjadi solusi yang ditawarkan terhadap guru yang akan mengembangkan media pembelajaran. Terdapat banyak sekali judul anime yang berkaitan dengan materi pembelajaran PAI di sekolah, mulai dari anime *Yakusoku no Neverland*, *Ansatsu Kyoushitsu*, *The Journey*, dan masih banyak lagi. *Yakusoku no Neverland* adalah anime yang menceritakan kehidupan anak-anak yatim piatu, namun mereka berusaha melarikan diri karena mereka akan dijadikan makanan oleh monster. Di dalam proses karu tersebut, banyak sekali tayangan sejalan dengan materi PAI mulai dari pantang menyerah, olahraga memanah, tolong menolong,

dan masih banyak lagi. Sementara itu, *Ansatsu Kyoushitsu* adalah anime yang menceritakan kehidupan di sekolah dengan kelas yang terasingkan. Materi PAI yang dapat diambil dari anime antara lain berupa sabar, kerja sama, berlatih bela diri, dan lain-lain. Terakhir, anime *The Journey* adalah anime hasil kolaborasi antara Jepang dengan Arab Saudi. Anime ini baru akan dirilis bulan Juni ini di bioskop Jepang dan Arab Saudi. Materi PAI yang dapat diambil dari anime ini adalah sejarah Islam.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Anime untuk Pengembangan Media Pembelajaran PAI”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dikemukakan, maka rumusan masalah ini terbagi menjadi dua. Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana cara memanfaatkan anime untuk pengembangan media pembelajaran PAI? Secara khusus, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pemilihan materi PAI dan anime sebagai bahan pembuatan media pembelajaran PAI?
- 2) Bagaimana proses membuat media pembelajaran berbasis anime?
- 3) Bagaimana uji kelayakan siswa, guru PAI, dan ahli konten PAI terhadap media pembelajaran PAI berbasis anime?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua. Secara umum, tujuan penelitian ini yaitu, untuk mendeskripsikan cara memanfaatkan anime untuk pengembangan media pembelajaran PAI. Secara khusus, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses pemilihan materi PAI dan anime sebagai bahan pembuatan media pembelajaran PAI.
- 2) Mendeskripsikan proses membuat media pembelajaran berbasis anime.
- 3) Menganalisis uji kelayakan siswa, guru PAI, dan ahli konten PAI terhadap media pembelajaran PAI berbasis anime.

## **1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat/Signifikansi Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan referensi tentang teori media pembelajaran PAI, terutama menggunakan media film berupa anime.

### **1.4.2 Manfaat/Signifikansi Praktis**

#### **1.4.2.1 Bagi Pendidik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pendidik, khususnya untuk guru PAI berupa kemudahan atau referensi dalam melakukan pembelajaran menggunakan media anime.

#### **1.4.2.2 Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik berupa memanfaatkan hobi menonton anime menjadi sebuah karya berupa media pembelajaran yang menarik, unik, dan terikat ruang dan waktu.

#### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat dipraktikkan dalam lingkungan sekolah, bukan hanya dalam mata pelajaran PAI saja, mengingat banyak cerita anime yang berhubungan dengan semua mata pelajaran di sekolah.

#### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti terkait pemanfaatan anime untuk media pembelajaran PAI.

#### **1.4.2.5 Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan anime untuk media pembelajaran PAI.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi digunakan untuk memuat sistematika penulisan skripsi dengan memberikan gambaran yang jelas seras menyeluruh. Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut.

Bab I pendahuluan, memberikan gambaran mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II kajian pustaka, berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Dalam hal ini, peneliti memaparkan teori mengenai anime, media pembelajaran, dan pendidikan agama Islam.

Bab III metode penelitian, meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan, memaparkan hasil temuan penelitian yang kemudian dianalisis dengan cara menghadirkan teori berdasarkan data yang diperoleh.

Bab V simpulan, rekomendasi, dan implikasi, menyajikan pemaknaan atas hasil analisis yang telah dilakukan peneliti.