

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Zaman yang semakin berkembang ini yaitu di era digital, dimana teknologi merupakan suatu hal yang sangat penting di hampir segala bidang.<sup>2</sup> Dunia pada saat ini tengah menghadapi era teknologi atau biasa disebut revolusi industri 4.0. kondisi tersebut ditandai langsung dengan penggunaan mesin digital dan internet yang menyebabkan perubahan yang cepat dan signifikan terhadap segala sektor kehidupan.<sup>3</sup> .Penggunaan teknologi pada zaman sekarang hampir tidak bisa dipisahkan dari setiap kegiatan manusia.<sup>4</sup> Hampir semua aspek kehidupan manusia memanfaatkan teknologi yang sederhana maupun teknologi yang canggih. Penciptaan teknologi sesuai dengan esensinya dilakukan untuk memudahkan kegiatan hidup manusia. Teknologi khususnya teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses manusia khususnya proses belajar memperoleh informasi dan pengetahuan.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini mengubah paradigma belajar dan pembelajaran, dimana pemikiran lama menganggap guru adalah satu satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran tidak berlaku saat

---

<sup>2</sup>Cholik, Cecep Abdul, ICT dalam Berbagai Bidang,: *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan* 2.2 (2021), hlm 39.

<sup>3</sup>Devianto, Yudo, dkk, Kerangka kerja sistem kecerdasan buatan dalam meningkatkan kompetensi sumber daya manusia Indonesia, *InComTech: Jurnal Telekomunikasi dan Komputer* 10.1 (Jakarta 2020), hlm 19.

<sup>4</sup>Heryani, Ani, dkk, *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi*, *Jurnal Pendidikan* 31.1 (Bandung 2022), hlm 17

ini.<sup>5</sup> Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini telah membuat guru tidak harus berperan sebagai pengajar dan sumber informasi juga sumber pengetahuan semata, tetapi juga harus menjadi pengelola dan pengembang program pembelajaran yang dapat membantu siswa dan mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan.<sup>6</sup>

Perkembangan teknologi yang sangat pesat yang kian hari kian bertambah, terbukti dengan adanya penggunaan gadget. Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, pekerjaan dan kepentingan lainnya. Namun pada kenyataannya saat ini gadget tidak hanya digunakan oleh orang-orang yang membutuhkan saja, akan tetapi sekarang gadget telah digunakan oleh anak-anak bahkan anak usia dini yang sebenarnya belum layak terlalu sering menggunakan *gadget*.<sup>7</sup> Perkembangan gadget dikalangan anak usia dini tentu bisa saja menjadi masalah untuk ke depannya jika tidak didampingi dengan bijak orang tua.<sup>8</sup> Orang tua sengaja memberikan gadget kepada anaknya dengan tujuan supaya tidak rewel dan diam saat bermain gadget. Dibandingkan dengan orang dewasa anak lebih cepat menguasai gadget, bahkan orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan gadget.

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam

---

<sup>5</sup>Gusty, Sri, dkk. *Belajar mandiri: Pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19* (Yayasan Kita Menulis, Medan 2020), hlm.17.

<sup>6</sup>Pribadi Benny A, *Media dan Teknologi dalam pembelajaran* (Jakarta Prenada Media 2017) hlm 10

<sup>7</sup>Warisyah, Yusmi, Pentingnya pendampingan dialogis orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini, *Seminar Nasional Pendidikan 2015*. (Yogyakarta 2019). hlm 41-42

<sup>8</sup>Hijriyani, Yuli Salis dkk, Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0: *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8.1 (2020), hlm 16-28.

membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak untuk anak di bawah usia 5 tahun. pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk dan suara, artinya jangan terlalu memberikan kesempatan untuk bermain anak bermain gadget anak di bawah 5 tahun.<sup>9</sup>

Maraknya penggunaan gadget pada anak pada masa sekarang ini, ditambah lagi masa pandemi yang terjadi menyebabkan pendidikan dilakukan secara daring yang pastinya membuat anak akan lebih sering menggunakan gadget.<sup>10</sup> dari banyaknya tontonan, hiburan dan permainan yang ada di gadget yang digunakan anak orang tua harus pintar memilih apa yang di dalam gadget, memilih hiburan yang bermanfaat bagi anak yang bisa meningkatkan perkembangan anak menjadi lebih baik, seperti film kartun

Film adalah suatu media komunikasi masa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi sehari hari, film merupakan gambar yang bergerak adanya film kartun bukan berarti berdampak buruk, seperti yang kita ketahui bahwa bayi dilahirkan bersih seperti kertas kosong, pikiran anak merupakan dari pengalaman dan proses belajar, anak sering meniru perilaku yang ada di tokoh film, bahkan melakukannya bersikap kepada orang lain seperti di film yang anak tonton<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup>Novitasari Nurul, *Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget anak* (AL – HIKMAH: Indonesian journal of early childhood islamic Education (2019) 3(2), hal 167

<sup>10</sup>Suparman, Suparman, and S. Putriyani. "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap anak di desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang." *Maspul Journal of Community Empowerment* 2.2 (2020): hlm 40-50.

<sup>11</sup>Sinta R Sitinjak dkk *pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak di Pekon Luas Kabupaten Lampung Barat, jurnal kultur demokrasi* , (2017) Vol 5 No 8

Zaman sekarang banyak sekali pilihan tontonan untuk anak, dengan akses yang terbilang mudah anak bisa saja melihat apa saja yang mereka inginkan. Namun dengan adanya kebebasan ini jika anak tidak mendapatkan bimbingan dan pengawasan anak bisa salah dalam memilih tontonan yang tidak sesuai umur dan lupa waktu karena menonton, hal tersebut bisa berakibat buruk pada membangun perilaku anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dan bisa mempengaruhi untuk kesehatan anak khususnya pada kesehatan mata.<sup>12</sup>

Seiring dengan perkembangan teknologi, diharapkan dapat membawa pengaruh yang baik bagi anak anak. Untuk meningkatkan pemahaman islam pada anak, haruslah diberikan sesuai dengan zamannya, yaitu dengan memberikan hiburan dan tayangan yang mendidik, seperti sebuah film kartun yang bernuansa islami, dalam film kartun yang bernuansa islami, anak tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi anak juga akan mendapatkan pelajaran dan pengajaran dari film tersebut.<sup>13</sup>

Tayangan film animasi yang bertema islami salah satunya berjudul Nussa dan Rara. Tayangan animasi ini memiliki 2 karakter utama kakak beradik Nussa dan Rara (adik Nussa) gadis kecil yang berusia 5 tahun yang gemar bermain mobil balap, lahirnya animasi ini dilatarbelakangi oleh kecemasan keluarga akan tontonan anak yang jarang sekali menawarkan kebaikan, terutama yang sarat akan nilai nilai

---

<sup>12</sup>Shopian, Almer *Perancangan Persuasi Sosial Tontonan Utuk Anak di Era Digital Melalui Media Poster*. Other Thesis, Universitas Komputer Indonesia, 2021

<sup>13</sup>Demillah, Airani, *Peran film animasi nussa dan rara dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran islam pada pelajar SD*, *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, (2019) Vol 3 No 2. Hlm 106-119

islami, animasi Nussa dan Rara tidak hanya lucu dan menggemaskan, tetapi banyak nilai moral dan pelajaran yang baik untuk anak terutama mengenai nilai nilai islami.

Penggambaran karakter yang lucu dan menggemaskan dikemas dengan cara berpakaian yang baik dan sopan, serta mencerminkan nilai ajaran islam. Pengajaran dan pengetahuan dari film Nussa dan Rara dapat diperoleh dari setiap episodnya, ditambah dengan pesan pesan yang berbentuk nasehat yang mengandung unsur ajaran islam di setiap akhir dari film. Episode dalam film animasi Nussa dan Rara menayangkan kegiatan atau aktivitas sehari hari yang di lakukan berdasarkan ajaran islam dengan cara penyampaian dari karakter mudah di pahami oleh penonton.

Penyampaian mengenai ajaran islam dalam film ini menggunakan metode ceramah, di mana Nussa memberi nasehat kepada Rarra mengenai aktivitas kebiasaan yang dilakukan berdasarkan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari dan Rara dengan antusias mendengarkan apa yang dikatakan oleh kakaknya, sebaliknya Rara juga mengingatkan Nussa, apabila kakaknya melupakan sesuatu dalam melakukan kebiasaan atau aktivitas sehari-hari, misalnya membaca Basmallah sebelum bepergian, sehingga dalam hal ini baik Nussa atau Rara juga mengajarkan untuk saling mengingatkan tentang hal baik dalam ajaran islam.

Selain karakter Nussa dan rara ada juga karakter ibu di sebut sebagai Umma, dalam film ini Umma juga turut membimbing dan memberikan pengajaran yang baik pada Nussa dan Rara dan menanyakan kepada Umma tentang sesuatu yang belum mereka ketahui. anak anak sekarang sering sekali terpapar oleh gadget terkadang menonton hal yang tidak baik dan tidak layak untuk usia mereka,

sehingga dengan hadirnya film Nussa dan Rara ini sebagai contoh untuk si kecil dalam melakukan banyak hal baik berdasarkan ajaran islam.<sup>14</sup>

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

- a. Perkembangan teknologi gadget mempengaruhi kurangnya sifat religius anak usia dini
- b. Kurang banyaknya hiburan untuk anak yang sarat akan nilai islami di zaman sekarang
- c. Orang tua yang tidak pandai menggunakan gadget sehingga tidak bisa memfilter hiburan atau tontonan untuk anak
- d. Maraknya banyak game atau hiburan di gadget untuk anak yang minim akan manfaat
- e. Teknologi mempengaruhi hampir setiap segi kehidupan manusia saat ini
- f. Kurangnya hiburan untuk anak yang minim akan pengetahuan dan meningkatkan perkembangan anak
- g. Minimnya film animasi untuk anak yang banyak mengandung pesan pesan islami guna peningkatan aspek nilai agama dan moral anak usia dini

---

<sup>14</sup>Airani demillah *peran film animasi nussa dan rara dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran islam pada pelajar sd* jurnal interaksi : jurnal ilmu komunikasi 3 (2019), hlm 106-115

## **2. Pembatasan Masalah**

- a. Hiburan untuk anak yang sarat akan nilai islami
- b. Film animasi yang dapat meningkatkan perkembangan anak
- c. Film animasi yang mengandung pesan islami guna peningkatan aspek nilai agama dan moral untuk anak usia dini

### **C. Rumusan Masalah**

Agar penelitian dapat terarah, efektif, efisien dan dapat dikaji lebih mendalam serta untuk menghindari kesalahpahaman maka perlu adanya pembuatan rumusan masalah, adapun pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah yang akan dikaji peneliti adalah:

1. Adakah pengaruh Film animasi Nussa dan Rara dalam peningkatan karakter jujur anak usia 5-6 tahun di Paud Salsabila?
2. Adakah pengaruh film animasi Nussa dan Rara dalam pembiasaan sifat tolong menolong anak usia 5-6 tahun di Paud Salsabila?
3. Adakah pengaruh film animasi Nussa dan Rara dalam pembiasaan selalu berdoa sebelum mengerjakan sesuatu pada anak usia 5-6 tahun di Paud Salsabila?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk menjelaskan pengaruh Film animasi NUssa dan Rara dalam peningkatan karakter jujur anak usia 5-6 tahun di Paud Salsabila

2. Untuk menjelaskan pengaruh film animasi Nussa dan Rara dalam pembiasaan sifat tolong menolong anak usia 5-6 tahun di Paud Salsabila
3. Untuk menjelaskan pengaruh film animasi Nussa dan Rara dalam pembiasaan berdoa sebelum mengerjakan sesuatu anak usia 5-6 tahun di Paud Salsabila

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan kajian ilmu mengenai cara meningkatkan nilai agama dan moral pada anak dengan memanfaatkan teknologi yang ada
- b. penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan atau referensi metode pembelajaran baru bagi guru dalam hal penanaman perkembangan nilai agama dan moral anak

### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi anak  
Diharapkan nilai agama dan moral anak akan lebih berkembang dengan pembelajaran mengamati film Nussa dan Rara, anak tidak akan bosan dengan pembelajaran karena film ini dikemas menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak
- b. Bagi Para Guru



Guru dapat memanfaatkan teknologi modern atau media pembelajaran yang modern untuk pembelajaran anak sehingga meningkatkan lebih banyak jenis variasi pembelajaran

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan pada pihak sekolah mengenai metode pembelajaran lain dengan media film animasi guna meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini dengan memanfaatkan teknologi modern dengan cara menyediakan sarana prasarana yang mendukung seperti contohnya LCD atau proyektor.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian ilmiah<sup>15</sup>. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data<sup>16</sup>.

Menurut macamnya, Hipotesis terbagi menjadi 3 macam yaitu Hipotesis Deskriptif, Hipotesis Asosiatif. Hipotesis Deskriptif merupakan jawaban sementara terhadap masalah deskriptif (variabel mandiri), hipotesis kooperatif

---

<sup>15</sup>Ridwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal 35

<sup>16</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D*, (Bandung: Alfabet, 2017) hal.64

(perbandingan), dan Hipotesis Asosiatif merupakan jawaban sementara terhadap masalah asosiatif (hubungan/pengaruh).<sup>17</sup>

Dalam hal ini, peneliti menggunakan hipotesis Asosiatif yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah pengaruh. Terdapat dua istilah Hipotesis, yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Sedangkan hipotesis 0 ( $H_0$ ) merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X dan Y.

Untuk keperluan penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) :

Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari pengaruh film animasi Nussa dan Rara terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia 3-4 tahun di Paud Salsabila

Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) :

Tidak Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari pengaruh film animasi Nussa dan Rara terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia 3-4 tahun di Paud Salsabila.

---

<sup>17</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D*, (Bandung: Alfabeta,2017) hal.63

## G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan untuk membantu pembaca memahami judul agar tidak salah menafsirkan istilah yang ada di dalamnya, sebagai kata kunci penegasan istilah yang perlu dikemukakan adalah sebagai berikut :

### 1. Secara Konseptual

#### a. Film Animasi

Film animasi diambil dari bahasa latin, yakni “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya.<sup>18</sup>

#### b. Film Animasi Nussa dan Rara

adalah film animasi yang ada di *platform youtube*, berkisah mengenai kakak beradik yakni Nusa dan Rara yang alur ceritanya banyak mengandung pesan moral yang sarat akan nilai islami.

#### c. Nilai Agama dan Moral

Nilai agama dan moral adalah pondasi awal bagi anak dalam menjalani kehidupan dari berbagai hal yang mungkin terjadi baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari.<sup>19</sup> Nilai agama dan moral menjadi ukuran baik

---

<sup>18</sup>Abdul Basid. *pesan Multikultural Dalam Serial Film Animasi Adit, Sopo dan Jarwo*. Jurnal Pejamas Vol 29, Nomor 3, 2016 Hal 1-5

<sup>19</sup>Safitri, Latifah Nurul. "Pengembangan nilai agama dan moral melalui metode bercerita pada anak." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4.1 (2019): hal 85-96.

buruknya seseorang, sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat, dan pendidikan moral yang menjadikan anak bermoral manusiawi.

## 2. Secara Operasional

Dari definisi konseptual di atas, maka dapat dijelaskan maksud dari judul **“PENGARUH FILM ANIMASI NUSA DAN RARA DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SALSABILA”** adalah untuk mengetahui pengaruh dari film animasi nusa dan rara dalam peningkatan nilai agama dan moral, dan menambah variasi media pembelajaran bagi guru untuk kegiatan pembelajaran.

### **H. Sistematika Pembahasan**

Susunan sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari Halaman sampul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

**BAB I** : Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian teori

BAB III : berisi metode penelitian meliputi, rancangan penelitian, lokasi penelitian, Sumber data, temuan dan tahap tahap penelitian.

BAB IV : Pada bab ini berisi tentang deskripsi data dari analisis penelitian yang telah dilakukan

BAB V : bab ini berisi hasil penelitian yang telah dianalisis sampai menemukan sebuah hasil dari apa yang sudah diteliti, menjawab masalah penelitian, dan membuktikan teori yang sudah ada

BAB IV : Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan dan juga pemberian saran untuk penelitian yang akan datang