

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan telah dinilai sebagai salah satu pondasi penting yang mampu meningkatkan kualitas yang terdapat didalam suatu bangsa. Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik, baik dalam keagamaannya maupun dalam keilmuannya, Menurut Agus Mustofa, Pendidikan itu sendiri merupakan sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat. Seiring dengan adanya kemajuan yang terdapat didalam bidang teknologi, maka perkembangan pada media pembelajaran yang telah ada berubah menjadi begitu cepat. Demikian itu media yang terdapat pada media pembelajaran telah memiliki masing-masing ciri maupun kemampuan tersendiri dalam memunculkan inovasi-inovasi yang baru.<sup>1</sup>

Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Semakin berkembangnya zaman teknologi yang semakin canggih, maka dengan demikian pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah

---

<sup>1</sup> Firmadani, Fifit., *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.* (KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 2: 2020), hal. 93-97.

bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, teknologi digital adalah salah satu contoh konkret betapa kita sebagai umat manusia saat ini tidak mungkin bisa terlepas dari cengkeramannya.

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.

Media pembelajaran membantu dalam penyampaian pembelajaran, sehingga memiliki berbagai kegunaan yaitu (1) Tidak terlalu verbalistik karena pesan lebih jelas; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; (3) Terdapat gairah belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan minat; dan (5) Memberi rangsangan yang sama terhadap peserta didik. Dari berbagai kegunaan media di atas, media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting yang dapat menunjang tujuan pembelajaran guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru Akidah Akhlak perlu pemanfaatan media pembelajaran yang

tentunya disesuaikan dengan situasi pembelajaran sebagai salah satu peran guru yaitu sebagai fasilitator. Guru diharap mampu memfasilitasi kegiatan belajar siswa dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

Onong Uchyana Effendi dan Jakob Sumardjono, menyatakan bahwasanya media film menjadi sangat mudah untuk dijadikan sebagai media belajar, terutama bagi anak-anak. Dengan adanya berbagai keunggulan yang terdapat di dalam media film yang memanfaatkan kelebihan dari audio maupun visual, film telah hadir dengan banyak sekali genre (jenis film) yang salah satu jenis film paling disenangi oleh anak-anak dengan usia 5-10 tahun ke atas adalah film kartun. Film kartun bukan hanya disenangi oleh anak-anak 5-10 tahun namun, juga tidak sedikit dari orang dewasa yang menggemari film animasi tersebut dengan alasan film tersebut telah menjadi salah satu hobi. Pemanfaatan media film animasi sangat efisien dalam membangkitkan semangat dan minat belajar siswa untuk mempelajari akidah akhlak.<sup>2</sup>

Pelajaran yang dapat diambil pada animasi ini dapat dilihat setiap episode baru, adanya pesan berupa nasehat dan memuat ajaran islam yang diperlihatkan di setiap akhir film.

Film “Nussa” merupakan serial animasi yang menghibur anak-anak dan orang tua dalam berpetualang menjelajahi setiap masalah kehidupan sehari-hari bersama adik perempuannya dengan fondasi Islam. Penciptanya

---

<sup>2</sup> Tety Nur Cholifah, Galih Ilham Saputro, *Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD*, Primary Education Journals Vol. 2 No. 2, Tahun 2022, hal. 120-130.

juga menciptakan Nussa maupun Rara dengan berperilaku baik serta menunjukkan banyak hal positif dengan gaya mereka yang lucu dan menggemaskan, sehingga bisa membangun dan juga mengajak penonton untuk berperilaku baik dan sopan santun sesuai syariat Islam.<sup>3</sup> Penulis menciptakan karakter Nussa dan Rara yang berperilaku baik serta banyak yang mencontohkan hal positif dengan gayanya yang dapat membangun dan mengajak penonton untuk berpartisipasi dalam perilaku yang baik dan akhlak sesuai dengan syariat Islam. Bagian gambar menjadi salah satu bagian penting yang akan menunjang tampilan menjadi menarik dengan komposisi warna yang indah dilihat menjadi daya tarik penonton.<sup>4</sup> Dalam penelitian ini mengupas citra islami yang ada di animasi “Nussa” sebagai media pembelajaran peserta didik.

Padatnya nilai-nilai akhlak yang dibungkus dengan apiknya kualitas tayangan serta aksi menggemaskan, tentunya membuat daya tarik tersendiri bagi penontonya. Lahir dari keresahan para orang tua untuk menyajikan tontonan yang edukatif dan menghibur untuk anak-anaknya. Dengan hadirnya serial animasi Nussa dan Rara ini diharapkan dapat memberikan tayangan edukasi pada setiap anak-anak.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Sayekti, *Film Animasi “Nussa Dan Rara Episode Baik Itu Mudah” Sebagai Sarana Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 8 (2) tahun 2019, hal. 164-171.

<sup>4</sup> Fathin Hanifah Langga, Hafiz Aziz, dkk, *Representasi Islami Dalam Animasi “Nussa” Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak*. Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, Vol. 16 No. 2, tahun 2020, hal. 125-133.

<sup>5</sup> Ade Ratna Hutasut dan Yaswinda, *Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rarra terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol, 04, No. 02, Tahun 2020, hal. 1241.

Pembelajaran akidah akhlak berkaitan penting dalam pendidikan anak. Pembelajaran akidah akhlak merupakan pengajaran Islam yang memuat ilmu pendidikan berisi tentang keyakinan yang melekat dalam hati sebagai pandangan dimasa depan dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup>

MTsN 1 Blitar yang dulunya terkenal dengan sebutan MTsN Kunir Blitar adalah Madrasah Tsanawiyah Negeri yang terletak di Desa Kunir Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar Provinsi Jawa Timur, tepatnya sebelah barat kota Blitar kurang lebih 25 km. Berdirinya tidak lepas dari keberadaan Pondok Pesantren Al-Kamal di Desa Kunir, MTs ini merupakan hasil pengembangan dari Pondok Pesantren Al-Kamal itu sendiri.

Di lingkungan MTsN 1 Blitar, guru mulai mencari inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Salah satu media yang mendapat perhatian adalah animasi Nussa dan Rara yang sudah mulai dimanfaatkan sejak tahun 2021 pada masa pandemi covid. Animasi ini menyajikan ajaran Islam melalui cerita dan tokoh yang dekat dengan kehidupan anak-anak. Animasi ini telah digunakan di beberapa sekolah sebagai media pembelajaran alternatif dan mendapat respon positif.

---

<sup>6</sup> Putri Rahayu, Ucup Supriatna, (2021). *Hubungan pembelajaran akidah akhlak dan perilaku siswa*. Journal of Nusantara Education, 1 (1), 9–18, hal. 13

Hal ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan nilai-nilai keagamaan secara efektif.

Profil atau misi dari berdirinya MTs Negeri 1 Blitar salah satunya yaitu mengembangkan kurikulum dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar secara disiplin, efektif, dan efisien.<sup>7</sup> Pemilihan penggunaan media video animasi pada MTsN 1 Blitar dalam pembelajaran dapat mempengaruhi bagaimana proses pembelajaran berlangsung secara efektif, menarik dan dapat memancing motivasi belajar peserta didik.

Beberapa pendidik di MTsN 1 Blitar telah memanfaatkan beberapa media pembelajaran seperti film dokumenter pada mata pelajaran Pendidikan Kewargaan, Video Percakapan Bahasa Arab pada mata pelajaran bahasa arab dan bahasa inggris. Salah satunya adalah video animasi, yang sudah pernah digunakan oleh guru pada mata pelajaran akidah akhlak. Salah satu animasi yang digunakan yaitu Animasi dengan judul “Nussa Rara”.<sup>8</sup> Dengan menggunakan media animasi, suasana belajar menjadi semakin menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan Pemanfaatan Animasi Nussa Rara Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MTsN 1 Blitar. Oleh karena itu peneliti mengambil judul

---

<sup>7</sup> Dokumentasi Data di MTsN 1 Blitar

<sup>8</sup> Hasil Observasi di MTsN 1 Blitar

“Pemanfaatan Animasi Nussa Rara Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MTsN 1 Blitar”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan paparan pada konteks penelitian, maka peneliti dapat Menyusun fokus penelitian seperti di bawah ini:

1. Apa nilai-nilai akhlak yang ada pada animasi Nussa Rara?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat pada pemanfaatan media Animasi Nussa Rara sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana tanggapan para peserta didik terhadap penggunaan video animasi Nussa Rara sebagai media pembelajaran?
4. Bagaimana hasil dari pemanfaatan media animasi Nussa dan Rara untuk peserta didik di MTsN 1 Blitar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Bertitik tolak pada fokus penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan nilai-nilai akhlak yang terdapat pada animasi Nussa Rara.
2. Untuk mendeskripsikan faktor penghambat dan pendukung pada pemanfaatan video animasi Nussa Rara terhadap motivasi belajar peserta didik di MTsN 1 Blitar.

3. Untuk mendeskripsikan tanggapan para peserta didik terhadap penggunaan media animasi Nussa Rara sebagai media pembelajaran akidah akhlak di MTsN 1 Blitar.
4. Untuk mendeskripsikan hasil pemanfaatan media animasi Nussa Rara dalam meningkatkan motivasi belajar para peserta didik di MTsN 1 Blitar.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Segala tindakan dan perbuatan diharapkan mengandung manfaat baik bagi dirinya ataupun orang lain. Oleh karena itu, berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, antara lain:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mensosialisasikan dan memberikan informasi serta menambah pengetahuan/wawasan mengenai bagaimana pemanfaatan animasi Nussa Rara sebagai media pembelajaran akidah akhlak dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Secara Praktis

Adapun secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran-gambaran Pemanfaatan Animasi Nussa Rara, sehingga dapat membantu memberi solusi dalam menyelesaikan masalah di MTsN 1 Blitar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi lembaga pendidikan sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif sekaligus sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga atau sekolah dalam menentukan media pembelajaran yang lebih baik untuk kegiatan belajar mengajar melalui media pembelajaran animasi.

2. Bagi Siswa

Dengan penggunaan media pembelajaran animasi Nussa Rara ini untuk mempermudah siswa dalam pemahaman materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan untuk memotivasi belajar belajar peserta didik

3. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Penulis ini diharapkan mampu memberikan masukan dan wahana baru bagi perkembangan ilmu dan konsep pendidikan mengenai hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran animasi Nussa Rara.

4. Bagi penulis

Dapat memperoleh wawasan dan memperluas ilmu pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran animasi, dan sebagai bahan untuk memperluas peneliti dalam mempersiapkan sebagai calon pendidik yang profesional.

## **E. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah yang tertulis dari judul penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemaparan definitif yang tepat, serta pembatasan istilah yang digunakan sehingga tidak terjadi penafsiran yang salah. Penegasan

istilah dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, penegasan konseptual dan penegasan operasional, yang peneliti deskripsikan sebagai berikut:

#### 1. Penegasan Konseptual

Secara konseptual, penegasan istilah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

##### a. Pemanfaatan Animasi Nussa Rara

###### 1) Pengertian Pemanfaatan

Kata pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna, faedah. Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer disebutkan bahwa pemanfaatan memiliki makna “proses, cara atau perbuatan yang bermanfaat.”<sup>9</sup>

###### 2) Pengertian Animasi Nussa Rara

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan di berikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak.<sup>10</sup> Animasi sendiri adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar sehingga ketika diputar tampak bergerak dan seolah-olah hidup. Menonton film adalah salah satu cara membuat peserta didik mengerti akan sebuah konsep atau mendapatkan lebih dari apa yang telah disampaikan oleh guru.

---

<sup>9</sup> Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Indonesia Kontemporer*, Jakarta: Modren English Press 2002, hal. 928

<sup>10</sup> Rara Monica, Sri Tita, Yunita Trimarsiah, *Membuat Animasi Pencegahan 4 Terlalu Pada Dinas Pengendalian Penduduk Dan Keluarga Berencana Kabupaten Oku Menggunakan Adobe Flash Cs 6*, Jurnal Informatika dan Komputer (JIK) VOL. 15, No.1, Hal 67-75, Juni 2024 hal. 67

Animasi “Nussa” merupakan serial animasi dengan konten *edutainment* yang menyenangkan untuk anak-anak dan orang tua dalam menjelajahi petualangan mini dan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari “Nussa” dan adik perempuannya Rarra dengan fondasi kehangatan Islam.<sup>11</sup>

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berarti suatu medium, perantara, atau pengantar yang digunakan dengan tujuan untuk pembelajaran atau pendidikan. Media harus disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai atau tujuan pembelajarannya.

Menurut Daryanto, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dilakukan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menghubungkan komunikasi antara guru dan siswa dengan baik sehingga menunjang suasana pembelajaran yang kondusif.

c. Akhidah Akhlak

Akidah merupakan akar atau pokok agama. Syariah/Fikih (ibadah, muamalah) dan akhlak bertitik tolak dari akidah, yakni sebagai manifestasi dan konsekuensi dari keimanan dan keyakinan

---

<sup>11</sup> Fathin Hanifah Langga, Hafiz Aziz Ahmad, dkk., *Representasi Islami Dalam Animasi “Nussa” Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak*, Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, Vol. 16 No. 2 - Oktober 2020, hal. 126

hidup. Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia, yang mengatur hubungan manusia dengan Allah Swt dan hubungan manusia dengan manusia yang lainnya.<sup>12</sup>

#### d. Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>13</sup> Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

---

<sup>12</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Guru Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), hal. 12

<sup>13</sup> Drs. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Press, Tahun 2004), hal. 39

## 2. Penegasan Operasional

Adapun penegasan istilah secara opsional dalam penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Animasi Nussa Rara Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MTsN 1 Blitar” ini adalah mengenai penggunaan tayangan animasi sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi akidah secara visual dan menarik. Materi akidah yang diajarkan meliputi nilai-nilai akhlak sopan santun, berbuat baik, tanggung jawab, hormat dan patuh kepada orang tua, adab berpakaian, adab makan dan minum, dan tolong menolong sesuai kurikulum. Data yang diambil melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah peserta didik MTsN 1 Blitar yang mengikuti mata pelajaran akidah akhlak.

## F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penelitian ini dipahami peneliti akan mengemukakan sistematika pembahasan yang terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian akhir.

### 1. Bagian Awal

Pada bagian ini memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak.

## 2. Bagian Utama (Inti)

Pada Bab ini, terdiri dari beberapa bab, yakni:

**BAB I**, pendahuluan yang terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

**BAB II**, kajian teori yang berisi pembahasan mengenai teori yang terkait dengan judul penelitian sebagai dasar dalam objek penelitian. pada bab ini terdiri dari kerangka teori yang dijadikan landasan pada pembahasan bab selanjutnya, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

**BAB III**, metode penelitian, pada bab ini terisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian., pengecekan kebasahan data, dan tahap-tahap penelitian.

**BAB IV**, Metode penelitian yang berisi tentang hasil penelitian ini memuat tentang deskripsi data serta temuan penelitian, analisis data dan proporsi penelitian. Deskripsinya sendiri menyajikan paparan data kasus di MTsN 1 Blitar. Data diperoleh dari hasil observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi.

**BAB V**, Pembahasan Hasil Penelitian, berisi tentang analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang memuat keterkaitan antara pola-pola, kategori dan dimensi-dimensi, teori yang ditemukan terhadap teori temuan sebelumnya, serta interpretasi dan penjelasan dari temuan teori tersebut. Temuan dari penelitian itu dapat digunakan untuk memperkuat temuan sebelumnya atau bahkan dapat menolak dari temuan sebelumnya dengan penjelasan yang rasional. Apabila temuan penelitian merupakan temuan baru dan belum di temukan sama sekali sebelumnya, maka dapat dikatakan temuan tersebut adalah temuan yang benar- benar baru.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian ini, berisikan:

**BAB VI**, Penutup, Yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan masalah aktual dari temuan penelitian. Kesimpulan yang berupa pertanyaan singkat yang mana inti dari hasil temuan penelitian yang sudah dibahas pada pembahasan, dan saran ditujukan bagi lembaga dan penelitian selanjutnya sehingga dapat dijadikan bahan rujukan, wacana, renungan atau bahkan kajian penelitian selanjutnya.