

**PERAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA DI *CHANNEL*
YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TENTANG AJARAN ISLAM PADA PELAJAR
SD BAGAN BATU, RIAU**

SKRIPSI

Oleh:

AIRANI DEMILLAH

NPM: 1503110278

Program Studi Ilmu Komunikasi



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara oleh :

Nama : **Airani Demillah**
NPM : **1503110278**
Program Studi : **Ilmu Komunikasi-Penyiaran**
Pada hari, tanggal : **Rabu, 20 Maret 2019**
Waktu : **Pukul 07.45 WIB s/d Selesai**

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom** (.....)

PENGUJI II : **Drs. BAHRUM JAMIL, MAP** (.....)

PENGUJI III : **NUR RAHMA AMINI, S.Ag, MA** (.....)

PANITIA PENGUJI


Ketua,



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP



Sekretaris,



Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh :

Nama : Airani Demillah
NPM : 1503110278
Program Studi : Ilmu Komunikasi-Penyiaran
Judul Skripsi : **PERAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA
DI CHANNEL YOUTUBE DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG
AJARAN ISLAM PADA PELAJAR SD BAGAN
BATU, RIAU**

Medan, 20 Maret 2019

Dosen Pembimbing


NUR RAHMA AMINI, S.Ag, MA

Disetujui Oleh

Ketua Program Studi


NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom

Dekan


Dr. ARIEFIN SALEH, S.Sos, MSP



PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan ini saya, AIRANI DEMILLAH, NPM 1503110278, menyatakan dengan ini sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh Undang-Undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak dan mengambil karya orang lain, adalah kejahatan yang dihukum menurut Undang-Undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain atau karya plagiat, atau jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini berserta nilai-nilai hasil ujian saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan kembali ijazah dan transip nilai yang telah saya terima.

Medan, 20 Maret 2019



Airani
Airani Demillah



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: rektor@umsu.ac.id

Inggit, Cerdas & Terpercaya
menjawab surat ini agar disebutkan
dan tanggalnya

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : AIRANI DEMILLAH
NPM : 1503110278
Jurusan : ILMU KOMUNIKASI - PENYIARAN
Judul Skripsi : PERAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA DI CHANNEL YOUTUBE
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG AJARAN ISLAM
PADA PELAJAR SD BAGAN BATU, RIAU.

| No. | Tanggal | Kegiatan Advis/Bimbingan | Paraf Pembimbing |
|-----|------------|--|------------------|
| 1. | 27/12/2018 | Bimbingan proposal skripsi. Membahas Bab I, Bab II, & Bab III, revisi pengurangan isi serta tata cara penulisan yang baik & benar. | |
| 2. | 28/12/2018 | Bimbingan proposal skripsi. Membahas Bab I, Bab II, & Bab III mengenai tata cara penulisan yang baik & benar serta penambahan ayat di bagian latar belakang. | |
| 3. | 02/01/2019 | Bimbingan proposal skripsi. Membahas Bab I, penambahan makna ayat di bagian latar belakang & revisi bagian tujuan & manfaat penelitian. | |
| 4. | 03/01/2019 | ACC Bab I, Bab II, Bab III proposal skripsi. | |
| 5. | 10/01/2019 | Bimbingan skripsi, revisi bab III mengenai anggar dan biaya yang dirubah setelah sempurno | |
| 6. | 24/01/2019 | Bimbingan daftar pertanyaan & siangnya ACC daftar pertanyaan. | |
| 7. | 06/03/2019 | Bimbingan skripsi Bab IV & Bab V, revisi Bab IV mengenai pengurangan narasumber & penambahan Bab II mengenai uraian teoritis. | |
| 8. | 11/03/2019 | Bimbingan skripsi, revisi daftar isi & daftar pustaka. | |
| 9. | 13/03/2019 | | |

Medan,20.....

Dekan,

Ketua Program Studi,

Pembimbing ke :

(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, M.S.P)

(NURHASANAH NASUTION)

(NURAHMA AMIN)

Peran Film Animasi Nussa dan Rara di *Channel* Youtube Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD Bagan Batu, Riau

**Airani Demillah
1503110278**

Abstrak

Pendidikan sangat diperlukan pada anak-anak, terutama dengan pendidikan Islam. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surah As-Saffat ayat 102 yang memberi pengajaran bahwa metode dialogis dalam mengajarkan anak sangat didukung oleh ajaran Islam. Seiring dengan perkembangan teknologi, diharapkan dapat membawa pengaruh yang positif bagi anak-anak. Untuk meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam itu, haruslah diberikan sesuai dengan zamannya, yaitu dengan menghadirkan hiburan atau tayangan yang mendidik, seperti tayangan animasi bertema Islami yang tersedia di youtube, diantaranya berjudul Nussa dan Rara. Tayangan ini diharapkan dapat memberi edukasi dan pemahaman tentang Islam terutama pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Peran film animasi Nussa dan Rara di *channel* youtube dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam pada pelajar SD Bagan Batu, Riau dengan metode penelitian kualitatif. Penentuan sample yang digunakan penelitian ini adalah "Purpose Sampling". Dengan menghasilkan dan mengolah data yang bersifat deskriptif seperti wawancara dan catatan lapangan. Subjek dalam penelitian ini melibatkan pelajar SD Pembangunan Bagan Batu kelas V-B. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa rata-rata pelajar di SD Pembangunan Bagan Batu yang diteliti oleh peneliti, pada umumnya mengetahui dan menyukai film animasi Nussa dan Rara di *channel* youtube. Walaupun mereka tidak terlalu sering menonton film Nussa dan Rara, namun, mereka mengatakan mendapat pengajaran atau ilmu yang bermanfaat dari film tersebut. Tidak hanya itu, mereka yang belum mengetahui mengenai pesan-pesan bermanfaat yang mengandung ajaran Islam di akhir durasi film tersebut, menjadi tahu mengenai ajaran Islam yang selama ini belum mereka ketahui. Tidak hanya melalui pesan-pesannya, setiap episode Nussa dan Rara selalu mengajarkan sesuatu hal mengenai kebiasaan atau kegiatan sehari-hari berdasarkan ajaran Islam, hal ini juga yang menambah pengetahuan mereka dari yang belum tahu, menjadi tahu tentang kebiasaan atau kegiatan sehari-hari yang dilakukan sesuai ajaran Islam.

Kata Kunci : Nussa dan Rara, Pendidikan, dan Film Animasi.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbilalamin, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagaimana mestinya, dengan segala kekurangan dan kelebihannya. Salam dan salawat tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad Saw beserta keluarganya, para sahabatnya, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran film animasi Nussa dan Rara di *channel* youtube dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam pada pelajar SD Pembangunan Bagan Batu, Riau”. Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih sangat jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis juga menerima saran dan nasehat dari pembaca guna perbaikan dan penyempurnaan isi dari skripsi ini. Melalui skripsi ini penulis menyampaikan rasa hormat dan cinta kepada orang tua yang telah mendukung selama proses penulisan skripsi, yang paling penulis sayangi dan penulis cintai adalah Ibu Murniati dan Ayah Samijo yang telah merawat, mendidik, dan membesarkan penulis hingga seperti sekarang. Dan terimakasih atas dukungan abangda Dzulfan Pauzi Nasution, yang telah banyak mendukung dan memberikan semangat berkorban secara moril kepada penulis demi menyelesaikan masa kuliah,

terkhusus selama masa penulisan skripsi yang sangat melelahkan dan membutuhkan banyak pengorbanan pula. Penulis berharap skripsi ini bisa membuat bangga Ayah, Ibu, Keluarga, dan Orang terdekat. Semoga Allah SWT selalu mencurahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada kita sekeluarga, Amin ya Robbal'alamin. Selanjutnya sudah menjadi keharusan bagi penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Rudianto, M.Si selaku Plt Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos. M.I.Kom selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
4. Ibu Nurrahma Amini, MA, sebagai dosen pembimbing.
5. Kepada seluruh dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terimakasih telah banyak memberikan ilmu bagi penulis selama masa perkuliahan.
6. Kepada seluruh pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mengarahkan penulis tentang proses perkuliahan selama masa perkuliahan ini berlangsung.
7. Kepada Seluruh guru SD Pembangunan Bagan Batu, Riau yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.

8. Seluruh Narasumber di SD Pembangunan Bagan Batu, Riau yang telah membantu untuk penyusunan skripsi.
9. Kepada sahabat dan orang terdekat penulis Kak Endang, Kak Mawarni, Emi Paradisa, Moza Rosita Hasugian Sihotang, Gina Rahma Sari, Nurul Hidayah, Nurul Rizky Putri, Nisyah Permatasari Tambunan yang telah memberikan dukungan, semangat selama masa penulisan skripsi berlangsung.
10. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2015, khususnya teman-teman kelas IKO D Sore (Penyiaran) yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, tapi percayalah kalian semua sangat istimewa.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu proses penulisan skripsi ini. Penulis memohon maaf jika belum mampu membalas jasa dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Akhir kata penulis memohon maaf, jika dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan baik dari penyampaian kata maupun dari kesalahan-kesalahan lainnya. Karena penulis hanyalah manusia biasa dan sangat jauh dari kesempurnaan, kesempurnaan hanyalah milik Allah semata.

Medan, Maret 2018

Hormat Saya

Airani Demillah

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| ABSTRAK | iv |
| DAFTAR ISI | v |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3. Pembatasan Masalah..... | 4 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 5 |
| 1.6. Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II URAIAN TEORITIS | 7 |
| 2.1. Komunikasi Massa..... | 7 |
| 2.1.1. Pengertian Komunikasi Massa..... | 7 |
| 2.1.2. Karakteristik Komunikasi Massa..... | 9 |
| 2.1.3. Fungsi Komunikasi Massa | 13 |
| 2.2. Media Massa | 15 |
| 2.3. Teori Peluru..... | 18 |
| 2.4. Film Animasi..... | 19 |
| 2.5. Film Sebagai Media Pendidikan | 20 |

| | |
|---|-----------|
| 2.6. Internet..... | 23 |
| 2.6.1. Pengertian Internet..... | 23 |
| 2.6.2. Internet Sebagai Guru Agama..... | 25 |
| 2.7. Media Sosial..... | 27 |
| 2.8. Youtube | 28 |
| 2.9. Nussa dan Rara..... | 30 |
| 2.10. Nilai Pendidikan I'tiqodiyah Dalam Pendidikan Islam..... | 33 |
| 2.10.1. Nilai Ajaran Islam dalam Film Animasi Nussa dan Rara..... | 35 |
| 2.11. Peran | 39 |
| 2.11.1. Pengertian Peran..... | 39 |
| 2.11.2. Konsep Peran..... | 41 |
| 2.11.3. Struktur Peran | 42 |
| 2.12. Pelajar | 43 |
| 2.12.1. Pengertian Pelajar..... | 43 |
| 2.12.2. Sifat-Sifat Umum Pelajar..... | 45 |
| 2.12.3. Pelajar SD | 46 |
| 2.13. Anggapan Dasar..... | 50 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 51 |
| 3.1. Jenis Penelitian..... | 51 |
| 3.2. Kerangka Konsep..... | 53 |
| 3.3. Definisi Konsep..... | 54 |
| 3.4. Kategorisasi..... | 55 |

| | |
|---|-----------|
| 3.5. Informan atau Narasumber..... | 55 |
| 3.6. Teknik Pengumpulan Data | 56 |
| 3.7. Teknik Analisis Data | 57 |
| 3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian | 57 |
| 3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian | 58 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 63 |
| 4.1. Hasil Penelitian..... | 63 |
| 4.2. Pembahasan | 71 |
| BAB V PENUTUP | 73 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 73 |
| 5.2. Saran | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA | 75 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat diperlukan pada anak-anak, terutama dengan pendidikan Islam. Sebagaimana yang dijelaskan dalam ayat Al-Qur'an sebagai berikut :

فَمَا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يَبْنَئُ إِنِّي أَرَى فِي الْمَنَامِ أَنِّي أَذْبَحُكَ
فَانظُرْ مَاذَا تَرَى ۗ قَالَ يَنَابِتٍ أَفْعَلُ مَا تُؤْمَرُ سَتَجِدُنِي إِن شَاءَ اللَّهُ
مِنَ الصَّابِرِينَ ﴿١٠٢﴾

Yang artinya : “Maka ketika anak itu sampai (pada umur) sanggup berusaha bersamanya, (Ibrahim) berkata, “Wahai anakku! Sesungguhnya aku bermimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka pikirkanlah bagaimana pendapatmu!” Dia (Ismail) menjawab, “Wahai ayahku! Lakukanlah apa yang diperintahkan (Allah) kepadamu; insya Allah engkau akan mendapatiku termasuk orang yang sabar.” (QS. As- Saffat, 102).

Ayat ini memberi pengajaran tentang makna metodologi pendidikan pada anak. Kisah QS. As-Saffat ayat 102 mengajarkan kepada kita bahwa metode diologis dalam mengajarkan anak sangat didukung oleh ajaran Islam. Hal ini juga menolak anggapan

sebagian orang, jika Islam mengajarkan umatnya tidak otoriter (pemaksaan) khususnya dalam mendidik anak.

Seiring dengan perkembangan teknologi, diharapkan dapat membawa pengaruh yang positif bagi anak-anak. Untuk meningkatkan pemahaman tentang Islam pada anak, haruslah diberikan sesuai dengan zamannya, yaitu dengan menghadirkan hiburan atau tayangan yang mendidik, seperti sebuah film bernuansa Islami. Tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi anak-anak juga mendapat pelajaran dari film tersebut.

Produk teknologi yang paling banyak memberi pengaruh terhadap anak saat ini adalah produk teknologi informasi dan komunikasi, seperti televisi (TV), *internet*, *games elektronik*, *handphone (smartphone)*. Dengan kecanggihan teknologi, menonton video atau menonton sebuah film saat ini sudah bisa dilakukan dengan menggunakan *handphone*. Namun, tidak dapat dipungkiri jika tayangan atau film yang tersedia di media, tidak sepenuhnya baik untuk ditonton anak-anak.

Salah satu media yang menyediakan berbagai macam video yang dapat ditonton dari kalangan dewasa hingga anak-anak yaitu akun youtube. Youtube merupakan sebuah media yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video atau menonton video. Youtube mulai berdiri pada bulan Februari 2005 di *San Bruno, California, Amerika Serikat* yang diprakasai oleh tiga orang *founder* youtube, yaitu Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim.

Tayangan yang tersedia di youtube salah satunya yaitu film animasi. Film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga

menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.

Tayangan animasi bertema Islami yang tersedia di youtube salah satunya berjudul NUSSA DAN RARA. Tayangan ini diharapkan dapat memberi edukasi dan pemahaman tentang Islam terutama pada anak. Tayangan animasi ini memiliki dua karakter utama kakak beradik, Nussa dan Rara. Animasi ini berkisah tentang Nussa dan Rara (adik Nussa) gadis kecil berusia 5 tahun yang gemar bermain mobil balap. Dikutip dari tulisan di akun resmi Nussa Official, lahirnya animasi ini dilatarbelakangi oleh kecemasan keluarga akan tontonan anak yang jarang sekali menawarkan kebaikan, terutama yang sarat akan nilai-nilai Islami. Anak-anak sekarang, yang sering sekali terpapar *gadget* (perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus) terkadang menonton hal-hal yang tidak baik dan tidak layak untuk usia mereka. Hadirnya Nussa dan Rara adalah sebagai contoh untuk si kecil dalam melakukan banyak hal baik.

Film dapat dikatakan sebagai media belajar karena film merupakan salah satu bentuk perwujudan yang bersifat teknis dari metode cerita yang memuat kisah-kisah menarik, ringan, menghibur dan mendidik. Film mampu menarik dan memikat perhatian penontonnya tanpa memakan waktu lama. Pesan pendidikan akan lebih mudah disampaikan pada anak-anak dengan cara-cara yang menyenangkan.

Maka, berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti :
PERAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA DI *CHANNEL* YOUTUBE DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG AJARAN ISLAM PADA
PELAJAR SD BAGAN BATU, RIAU.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Peran film animasi Nussa dan Rara di *channel* youtube dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam pada pelajar SD Pembangunan Bagan Batu, Riau?”

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini membatasi Peran film animasi Nussa dan Rara di *channel* youtube dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam pada pelajar SD Pembangunan Bagan Batu, Riau

- a. Penelitian akan dilakukan pada pelajar kelas V-B.
- b. Ajaran Islam yang akan diteliti mencakup pada nilai pendidikan I'tiqodiyah.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan masalah dalam penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui Peran film animasi Nussa dan Rara di *channel* youtube dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam pada pelajar SD Pembangunan Bagan Batu, Riau”.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh penelitian ini adalah

a. Secara Teoritis

- 1.) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian khususnya di bidang Ilmu Komunikasi.

b. Secara Praktis

- 1.) Untuk mengarahkan anak-anak agar memilih film yang baik.
- 2.) Untuk meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

1.6. Sistematika Penulisan

- BAB I** Merupakan pendahuluan yang memaparkan latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan
- BAB II** Merupakan uraian teoritis yang menguraikan tentang komunikasi, komunikasi massa, media-massa dan media massa, film animasi, internet, media sosial, youtube, Nussa dan Rara, ajaran dan nilai pendidikan islam, nilai ajaran islam dalam film animasi Nussa dan Rara, peran, dan pelajar atau siswa.
- BAB III** Merupakan persiapan dari pelaksanaan penelitian yang menguraikan tentang jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi, informan/narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian, serta deskripsi singkat objek penelitian.
- BAB IV** Merupakan pembahasan yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan.
- BAB V** Merupakan penutup yang menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Komunikasi Massa

2.1.1. Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi Massa (*mass communication*) adalah komunikasi melalui media massa, jelasnya merupakan singkatan dari komunikasi media massa (*mass media communication*). Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas.

Joseph A. Devito dalam bukunya, *Commicology: An Introdustion to the Study of communication*, Komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar audio dan atau visual. Komunikasi massa akan lebih mudah dan lebih logis bila didefinisikan menurut bentuknya seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, buku, dan film. Onong (2009: 21).

Menurut Rakhmat (2011), defenisi yang paling sederhana tentang komunikasi massa dirumuskan Bittner (1980: 10) yaitu, “*Mass communication is message communicated through a mass medium to a large number of people*” (Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang). Berdasarkan defenisi tersebut, dapat diartikan bahwa komunikasi massa merujuk pada “pesan”, namun menurut Wiryanto (2000) “komunikasi massa

merupakan suatu tipe komunikasi manusia (*human communication*) yang lahir bersamaan dengan mulai digunakannya alat-alat mekanik, yang mampu melipatgandakan pesan-pesan komunikasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa adalah sebuah bentuk komunikasi yang memanfaatkan media massa untuk menyebarkan pesan kepada khalayak luas pada saat yang bersamaan.

Georg Gerbner memberi pengertian komunikasi massa dengan sebuah definisi singkat yaitu sebagai produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang berkelanjutan serta paling luas dipunyai orang dalam masyarakat industri, Rakhmat (1999: 188). Komunikasi massa menurut Elizabeth- Noelle Neuman yang membedakannya dengan komunikasi interpersonal, yaitu pertama, bersifat tidak langsung, artinya harus melalui media teknis. Kedua, bersifat satu arah (*one flow communication*), artinya tidak ada interaksi antarpeserta komunikasi. Ketiga, bersifat terbuka, artinya ditujukan kepada publik yang tidak terbatas dan anonim. Keempat, memiliki unsur publik yang secara geografis tersebar Rakhmat (1999: 189).

(Apriadi 2013: 15 dalam Wright, 1959 dan Saverin.dkk, 2010: 4)
mendefinisikan komunikasi massa dalam tiga ciri :

- a. Komunikasi massa diarahkan pada audiens yang relatif besar, heterogen, dan anonim.

- b. Pesan-pesan yang disebarakan secara umum, sering dijadwalkan untuk bisa mencapai sebanyak mungkin anggota *audience* (penonton) secara serempak dan sifatnya sementara.
- c. Komunikator cenderung ada atau beroperasi dalam sebuah organisasi yang kompleks yang membutuhkan biaya besar.

Dari beberapa defenisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa yaitu sebagai suatu proses yang secara simultan diperuntukkan untuk penduduk yang besar dan dalam skala yang sangat besar melalui media massa. Komunikasi dengan masyarakat secara luas (komunikasi massa) pada tingkatan ini merupakan kegiatan komunikasi ditujukan kepada masyarakat luas. Bentuk kegiatan komunikasinya dapat dilakukan melalui dua cara: komunikasi massa yaitu komunikasi melalui media massa seperti radio, surat kabar, TV, dan sebagainya, langsung atau tanpa melalui media massa, misalnya ceramah, atau pidato di lapangan terbuka.

2.1.2. Karakteristik Komunikasi Massa

Karakteristik merupakan ciri khas atau pembeda antara satu hal dengan yang lain. Menurut pandangan Devito untuk mengetahui karakteristik komunikasi massa dengan komunikasi antarpersonal dapat dilihat dari komponen-komponennya. Penjelasan Devito diungkapkan dalam pengertian komunikasi massa. Merujuk pada Devito (1997), komunikasi massa dapat didefenisikan dengan memusatkan perhatian pada lima variabel yang terkandung dalam setiap tindak komunikasi dan

memperlihatkan bagaimana variabel-variabel ini bekerja pada media massa. Sumber atau komunikator massa adalah suatu organisasi kompleks yang mengeluarkan biaya besar untuk menyusun dan mengirimkan pesan. Audiens adalah khalayak dalam jumlah yang tidak terduga atau sangat banyak. Pesan merupakan milik umum yang disampaikan secara tepat.

a. Komunikasi massa berlangsung satu arah

Tidak terdapat arus balik dari komunikan kepada komunikator. Dengan kata lain, wartawan, penyiar radio, penyiar televisi atau sutradara film sebagai komunikator tidak mengetahui tanggapan khalayak sebagai sasarannya, terhadap pesan atau berita yang disiarkan. Yang dimaksudkan dengan “tidak mengetahui” dalam keterangan diatas ialah tidak mengetahui pada waktu proses komunikasi itu berlangsung. Mungkin komunikator mengetahui, tetapi itu semua terjadi setelah komunikasi dilancarkan oleh komunikator, sehingga komunikator tidak dapat memperbaiki gaya komunikasi seperti yang biasa terjadi pada komunikasi tatap muka. Oleh karena itu, arus balik seperti itu dinamakan arus balik tertunda.

b. Komunikator pada komunikasi massa melembaga

Media massa sebagai saluran komunikasi massa merupakan lembaga, yakni suatu institusi atau organisasi. Oleh karena itu komunikatornya melembaga, karena media yang digunakan adalah suatu lembaga, dan dalam menyebarkan pesan komunikasinya bertindak atas nama lembaga. Sebagai konsekuensi dari sifat komunikator yang melembaga tersebut, perannya dalam proses komunikasi ditunjang

oleh orang-orang lain. Kemunculannya dalam media komunikasi tidak sendirian, tetapi bersama orang lain.

c. Pesan pada komunikasi massa bersifat umum

Pesan yang disebarakan melalui media massa berifat umum (*public*) karena ditujukan kepada umum dan mengenai kepentingan umum. Hal itulah yang membedakan antara media massa dan media nirmassa. Surat, telepon, telegram, majalah organisasi, surat kabar kampus, film dokumenter, dan televisi siaran sekitar merupakan media nirmassa yang ditujukan kepada seseorang atau kelompok tertentu. Sedangkan surat kabar seperti *Kompas*, majalah seperti *Tempo*, radio seperti RRI, film yang diputar di gedung bioskop, dan televisi seperti TVRI adalah media massa. Karena ditujukan kepada masyarakat umum, dan pesan yang disebarakan mengenai kepentingan umum. Media massa tidak akan menyiarkan suatu pesan yang tidak menyangkut kepentingan umum. Kecuali bagi seorang kepala negara. Media massa juga memberitakan perihal presiden yang sebenarnya tidak ada hubungan dengan kepentingan umum. Namun, dalam dunia jurnalistik berita tersebut termasuk *humant interest* yang dianggap menarik untuk diketahui rakyat oleh media massa.

d. Media komunikasi massa menimbulkan keserempakan

Ciri lain dari media massa adalah kemampuannya untuk menimbulkan keserempakan pada pihak khalayak dalam menerima pesan-pesan yang disebarakan. Keserempakan yang dimaksud adalah tayangan atau program siaran disampaikan secara serempak. Misalnya sinetron *Bawang Merah dan Bawang Putih* di RCTI di terima secara serempak oleh seluruh masyarakat Indonesia.

e. Komunikasikan komunikasi massa bersifat heterogen

Khalayak yang merupakan kumpulan anggota masyarakat yang terlibat dalam proses komunikasi massa sebagai sasaran yang dituju komunikator, bersifat heterogen. Dalam keberadaannya secara terpencar-pencar, dimana satu sama lainnya tidak saling mengenal dan tidak memiliki kontak pribadi, masing-masing berbeda dalam berbagai hal seperti jenis kelamin, usia, agama, ideologi, pekerjaan, pendidikan, pengalaman, kebudayaan, pandangan hidup, keinginan, cita-cita, dan sebagainya. Satu-satunya cara untuk dapat mendekati keinginan seluruh khalayak sepenuhnya ialah dengan mengelompokkan mereka menurut jenis kelamin, usia, agama, pekerjaan, pendidikan, kebudayaan, kesenangan (*hobby*), dan lain-lain.

f. Komunikasi mengutamakan isi daripada hubungan

Dalam komunikasi massa, komunikator tidak selalu harus kenal dengan komunikan dan sebaliknya.

g. Stimulasi alat indra terbatas

Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indra bergantung pada jenis media massa. Pada surat kabar, pembaca hanya melihat. Pada siaran radio khalayak hanya mendengar, sedangkan pada media televisi kita menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

h. Umpan balik tertunda dan tidak langsung

Umpan balik merupakan wujud respon komunikan dari pesan yang disampaikan oleh komunikator. Umpan balik dalam komunikasi massa bersifat tertunda, dalam arti umpan balik yang disampaikan oleh komunikan tidak langsung

diterima oleh komunikator. Misalnya, sebuah tayangan kekerasan disiarkan oleh salah satu stasiun televisi di Indonesia. Dalam psikologi disebutkan, respon yang diterima masyarakat terdiri dari mendukung atau menolak tayangan tersebut. Pro dan kontra ini tidak dapat di sampaikan secara langsung saat program tayangan kekerasan tersebut sedang disiarkan. Butuh waktu untuk menyampaikan pesan. Penyampaian pesan ini dapat berupa kritik terhadap tayangan tersebut melalui surat pembaca di media massa dan lain sebagainya.

2.1.3. Fungsi komunikasi massa

Untuk memperoleh kejelasan dan ketegasan mengenai fungsi komunikasi massa, dapat menyimak pendapat Joseph R. Dominick, mahaguru Universitas Georgia, Athens, Amerika Serikat dalam bukunya, *The Dynamics of Mass Communication*. Yaitu sebagai berikut

- a. Pengawasan (*Surveillance*). Fungsi pertama komunikasi massa menurut Joseph R. Dominick bahwa *surveillance* mengacu kepada yang dikenal sebagai peranan berita dan informasi dari media massa. Media mengambil tempat para pengawal yang kerjanya mengadakan pengawasan. Orang-orang media, yakni para wartawan surat kabar dan majalah, reporter radio dan televisi, dan lain-lain yang berada di mana-mana di seluruh dunia, mengumpulkan informasi yang bisa diperoleh.
- b. Interpretasi (*interpretation*). Media massa tidak hanya menyajikan fakta dan data, tetapi juga informasi beserta interpretasi mengenai suatu peristiwa

- tertentu. Contoh yang paling nyata dari fungsi ini adalah tajuk rencana surat kabar dan komentar radio atau televisi siaran. Fungsi interpretasi ini sering mendapat perhatian utama para pejabat pemerintah, tokoh politik, dan pemuka masyarakat karena sering bersifat kritik terhadap kebijaksanaan pemerintah. Fungsi interpretasi ini tidak selalu berbentuk tulisan, adakalanya berbentuk kartun atau gambar lucu yang bersifat sindiran.
- c. Hubungan (*linkage*). Media massa mampu menghubungkan unsur-unsur yang terdapat di dalam masyarakat yang tidak bisa dilakukan secara langsung oleh saluran perseorangan. Misalnya kegiatan periklanan yang menghubungkan kebutuhan produk-produk penjual. Fungsi hubungan yang dimiliki media itu sedemikian berpengaruhnya kepada masyarakat sehingga dijuluki "*public making*" *ability of the mass media* atau kemampuan membuat sesuatu menjadi umum dari media massa.
- d. Sosialisasi. MacBride, Joseph R. Dominick menganggap sosialisasi sebagai fungsi komunikasi massa. Bagi Dominick, sosialisasi merupakan transmisi nilai-nilai yang mengacu kepada cara-cara dimana seseorang mengadopsi perilaku dan nilai-nilai dari suatu kelompok. Media massa menyajikan penggambaran masyarakat, dengan membaca, mendengarkan, menonton, maka seseorang mempelajari bagaimana khalayak berperilaku dan nilai-nilai apa yang penting.
- e. Hiburan (*entertainment*). Mengenai hal ini, tampak jelas pada televisi, rekaman suara, dan film. Media massa lainnya, seperti surat kabar dan

majalah, meskipun fungsi utamanya adalah informasi dalam bentuk pemberitaan, namun rubrik-rubrik hiburan selalu ada, apakah itu cerita pendek, cerita panjang, atau cerita bergambar.

2.2. Media Massa

Media massa merupakan sarana penyampaian komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara luas. Media massa adalah institusi yang menghubungkan seluruh unsur masyarakat satu dengan lainnya melalui produk media massa. Sedangkan informasi massa merupakan informasi yang diperuntukkan kepada masyarakat secara massal, bukan informasi yang hanya boleh dikonsumsi oleh pribadi. Dengan demikian, maka informasi massa adalah milik publik, bukan ditujukan kepada individu masing-masing. Tamburaka (2013: 13).

(Atmadja dan Ariyani, 2018: 19 dalam Peters dan Pooley, 2013) Media massa sering kali merujuk pada kompleksitas industri kebudayaan, terutama lima besar-radio, televisi, film, surat kabar, dan majalah. Media ini memiliki ciri yang sama, yakni sebagai institusi pencari laba dengan cara memanfaatkan kemajuan industri. Gagasan ini diperkuat oleh Thawaites, Davis, dan Mules (2009: 213) yang menyatakan bahwa istilah media sering kali digunakan sebagai singkatan untuk media massa, yakni institusi yang bisnisnya sebenarnya adalah penyebaran teks yang sangat luas: percetakan, televisi, film, radio, internet, dan khususnya jurnalisme dan periklanan dalam semua bentuknya yang beragam”.

Media massa disingkat menjadi media. Thawaites, Davis, dan Mules (2009: 213) menurut Baran (2011: 6) memiliki makna sebagai berikut :

Pesan yang di-*encoded* dibawa melalui sebuah media yang berarti pengiriman informasi. Gelombang radio merupakan media yang membawa suara kita terdengar oleh teman di tempat lain. Ketika media tersebut merupakan teknologi yang membawa pesan kepada sejumlah besar orang, seperti surat kabar yang memuat kata-kata tercetak dan radio yang dapat menyebarkan suara dari musik dan berita-kita menyebutnya sebagai medium massa (*mass medium*) bentuk jamak medium adalah media. Media massa yang digunakan secara umum adalah radio, televisi, buku, majalah, surat kabar, film, rekaman suara, dan komputer. Setiap media merupakan dasar dari industri besar, namun lainnya merupakan pendukung industri yang juga melayani mereka dan kita, contohnya seperti iklan dan *public relations*. Dalam kebudayaan kita sering menggunakan kata media dan media massa yang menunjuk pada industri komunikasi itu kita mengatakan “Hiburan media” atau “Media massa” terlalu konservatif (atau terlalu liberal). Baran (2011: 6)

Dengan berpegang pada gagasan tersebut, maka media massa bisa memiliki berbagai makna, pertama, “sarana komunikasi cetak dan elektronik yang membawa pesan ke audiens yang tersebar luas” membandingkan dengan gagasan. Schaefer (2012: 309). Kedua, media massa bisa bermakna industri komunikasi, institusi bisnis penyebaran teks atau kompleksitas industri kebudayaan. Gagasan ini sejalan dengan pendapat Lull (1998: 229) yang menyatakan media massa adalah industri dan teknologi komunikasi yang mencakup surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film.

Istilah 'massa' mengacu kemampuan teknologi komunikasi untuk mengirimkan pesan melalui ruang dan waktu serta menjangkau banyak orang. Ketiga, ruang lingkup media massa, tidak lagi hanya radio, televisi, film, surat kabar, dan majalah. Peters dan Pooley (2013), tetapi mencakup pula rekaman suara dan komputer. Baran (2011).

Media massa sebagai kekuatan teknologi komunikasi untuk mengirimkan pesan melalui ruang dan waktu serta menjangkau banyak orang, memiliki beberapa ciri. Pertama, bersifat melembaga. Pihak yang mengelolanya terdiri banyak individu, mulai dari pengumpulan, pengelolaan sampai pada penyampaian informasi. Kedua, bersifat satu arah. Media menyampaikan informasi dan audiens hanya menerimanya. Ketiga jangkauan amat luas, yakni massa-penonton, pembaca, dan lain-lain yang tersebar luas. Media massa dapat menembus jangkauan yang lebih luas, tidak hanya khalayak, tetapi juga tembus ruang dan waktu. Keempat, pesan yang disampaikan dapat diserap oleh siapapun tanpa membedakan faktor demografis (usia, jenis kelamin) dan faktor sosiologi, misalnya kelas sosial. Kelima, dalam penyampaian pesan media massa memakai peralatan teknis dan mekanis.

Menurut McLuhan dalam Rakhmat (2011), media massa adalah perpanjangan alat indera kita. Dengan media massa, kita memperoleh informasi tentang benda, orang, atau tempat yang tidak kita alami secara langsung. Media massa datang menyampaikan informasi tentang lingkungan sosial dan politik. Informasi tersebut dapat membentuk, mempertahankan, atau mendefinisikan citra. Karena media massa melaporkan dunia nyata secara selektif, sudah tentu media massa mempengaruhi pembentukan citra tentang lingkungan sosial yang timpang, bias, dan tidak cermat.

2.3. Teori Peluru

Teori peluru, yang juga dikenal sebagai teori “*Hypodermic Needle*” atau teori “*Stimulus-Response*” yang mekanistik merupakan suatu pandangan yang menyatakan, komunikasi massa memiliki kekuatan yang besar atas *mass audience*. Media massa dianggap memiliki pengaruh yang sangat besar, layaknya jarum suntik yang dimasukkan dalam tubuh pasien, audiens menerimanya secara langsung dan pengaruhnya spontan dirasakan. Hal ini menyebabkan adanya perubahan pemikiran khalayak, maupun perubahan sikap dan perilakunya secara spontan.

Gagasan bahwa komunikasi massa memiliki kekuatan besar dapat dianggap sebagai salah satu teori umum pertama tentang efek komunikasi massa. Teori ini dikenal dengan “teori peluru”. Schramm (1971), teori “jarum suntik”, Berlo (1960), atau teori “stimulus respon”. De Fleur dan Ball-Rokeach (1989: 163-165). Teori ini mengatakan bahwa rakyat benar-benar rentan terhadap pesan-pesan komunikasi massa. Ia menyebutkan bahwa apabila pesan “tepat sasaran”, ia akan mendapatkan efek yang diinginkan.

Pesan komunikasi massa tidak memiliki efek yang sama pada masing-masing orang. Dampaknya pada seseorang tergantung pada beberapa hal, termasuk karakteristik kepribadian seseorang dan beragam aspek situasi dan konteks. Namun demikian, “teori peluru” merupakan sebuah teori komunikasi massa yang dapat dimengerti. Severin dan Tankard (2011: 146-147)

2.4. Film Animasi

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara sehingga memberi daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Animasi berasal dari bahasa Yunani “anima” yang berarti memberi kehidupan. Animasi dibuat oleh seorang animator yang memiliki tugas memberikan “ilusi” bahwa benda-benda yang dianimasikan adalah benda yang hidup. Cara “menghidupkan” benda-benda yang semula “mati” atau tidak bergerak tersebut adalah dengan cara menggerakkannya satu per satu atau *frame by frame*. Andi (2006: 1)

Harrison dan Hummell (2010: 21-22) menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Hegarty (2004: 343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan

kualitas proses dan hasil belajar. Agina (2003: 1-4) menjelaskan pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

2.5. Film Sebagai Media Pendidikan dan Pembelajaran

Gagne dan Briggs (1975) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain terdiri dari buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, komputer, dan film. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa belajar.

Dalam pembahasan media, yang termasuk perangkat media adalah *material*, *equipment*, *hardware*, dan *software*. Istilah *material* berkaitan erat dengan istilah *equipment*, dan istilah *hardware* berhubungan erat dengan istilah *software*. *Material* (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada *audiens* dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri seperti transparansi untuk perangkat *overhead*, film, film-stip, *slide*, grafik, dan bahan cetak. M.Basri dan Sumargono (22: 2018).

Sedangkan *equipment* (peralatan) adalah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada *audien*, misalnya proyektor film *slide*, *video tape recorder*, papan tempel, papan flannel, dan lain sebagainya. Istilah *hardware* dan *software* tidak hanya dipakai

dalam dunia komputer, tetapi juga untuk semua jenis media pembelajaran. Contoh, isi pesan yang disimpan dalam transparansi OHP, kaset audio, kaset video, film *slide*. *Software* adalah isi pesan yang disampaikan dalam material, sedangkan *hardware* adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan kedalam material untuk dikirim kepada audien. Contoh, proyektor overhead, proyektor film, video, *tape-recorder*, proyektor *slide*, proyektor filmstrip. M.Basri dan Sumargono (22-23: 2018).

NEA (*National Education Association*) menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media merupakan segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta *instrument* yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya AECT (*Association Of Education and Communication Technology*) Amerika mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Koyo K,dkk dalam Sukiman, 2012: 28).

(Heinich.dkk, dalam Azhar Arsyad, 2011: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset, kamera, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Selanjutnya menurut Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2008: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Russel (1993) media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.

Dalam situasi pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran. Pentingnya pemanfaatan film dalam pendidikan sebagian didasari oleh pertimbangan bahwa film memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang dan sebagian lagi didasari oleh alasan bahwa film memiliki kemampuan mengantar pesan secara unik.

Film sebagai media pendidikan bisa berbentuk film panjang yang diputar di bioskop. Misalnya film pengkhianatan G30S/PKI diputar setiap tanggal 30 september malam di televisi nasional dan wajib ditonton oleh seluruh murid sekolah. Film seperti ini sengaja dibuat oleh Soeharto dengan sasaran “mengukuhkan kepahlawanan Soeharto dan militer dalam menghancurkan komunisme dan kepahlawanannya dalam revolusi”. Nugroho dan Herlina S. (2015: 181). Dengan cara ini diharapkan anak-anak menikmati film ini tidak sekadar sebagai hiburan, tetapi yang lebih penting

memahami kisah dan menginternalisasikan nilai-nilai yang ada di baliknya. Atmadja dan Ariyani (2018: 122-123).

2.6. Internet

2.6.1. Pengertian Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang menghubungkan jutaan jaringan-jaringan kecil di seluruh dunia. Pengguna bisa mengakses informasi apa pun, tanpa memandang tipe komputer yang mereka miliki. Perkembangan internet dewasa ini sudah merambah ke berbagai pelosok, sebagai media pembelajaran, internet memberi banyak keuntungan, dimana dengan internet bisa mencari informasi apa saja di seluruh dunia dengan mudah dan murah.

Pertama kali internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk tahun 1970-an dan disebut Arpanet, yaitu komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Untuk selanjutnya, jaringan ini diperbaharui serta dikembangkan dan menjadi tulang punggung terbentuknya internet sekarang. Internet merupakan sumber daya informasi yang berorientasi ke manusia. Internet memberikan kesempatan pada pemakai seluruh dunia untuk mempergunakan sumber daya informasi tersebut secara bersama-sama. Dapat mengirim dan menerima *elektronik mail (E-mail)* atau membentuk hubungan jaringan komputer lain, untuk hal ini diperlukan jaringan telekomunikasi dan komputer yang memadai serta perangkat lunak sebagai *browser* (penjelajah).

Dalam majalah *Infokomputer*, edisi juli 1995 menyebutkan fasilitas yang tersedia di internet pada dasarnya terdiri dari layanan *e-mail*, *bulletin board service* (*Network News*), *File Transfer Protocol (FTP)*, *remote login (telnet)*, *information browsing (WWW. Mosaik)*, *automated title search (Archie veronica)*, *automated contents search (WAIS)*, komunikasi audio dan video sampai *teleconferencing*.

E-mail atau *electronic mail* dulu dirancang agar dua manusia dapat berkomunikasi melalui komputer, namun sistem *e-mail* mutakhir sudah menyediakan komunikasi dan interaksi yang lebih kompleks, misalnya dapat berkirim satu pesan sekaligus ke banyak pemakai, atau untuk jaringan pesan berupa suara, teks, video, dan grafis, atau mengirim pesan ke satu jaringan pemakai yang ada di luar internet, melalui *Mail Box* atau *Postmaster*.

Bulletin Board Service (Network news) adalah fasilitas internet yang memungkinkan pemakai melakukan kegiatan seperti memilih satu grup diskusi atau lebih yang dianggap menarik, secara berkala mengecek item berita yang baru muncul, mengeposkan suatu nota ke grup diskusi untuk dibaca pengakses lainnya. Layanan internet yang juga menarik adalah transfer file secara elektronik, yaitu *File Transfer Protocol (FTP)* digunakan untuk mentransfer satu salinan file dari sebuah disk di sebuah komputer ke komputer lain melalui internet.

Internet pada dasarnya merupakan sebuah jaringan antar-komputer yang saling berkaitan. Jaringan ini tersedia secara terus-menerus sebagai pesan-pesan elektronik, termasuk *email*, transmisi file, dan komunikasi dua arah antar-individu atau komputer. Internet menjadi populer karena internet tidak ada pemimpin, tidak ada satu orang,

satu organisasi atau satu negara yang mengatur atau menangani internet. Pada kenyataannya, tidak ada satu orangpun yang mampu memahami seluk beluk internet secara keseluruhan.

Konsekuensi menjadi komunitas internet adalah kebebasan. Kebebasan ini ternyata membawa dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Ibarat pisau bermata dua, bila pengguna menggunakan secara hati-hati dan benar maka akan memberi manfaat. Sebaliknya, jika dipakai secara sembarangan maka bisa mencelakakan. Di satu sisi informasi yang tersedia merupakan manfaat besar, sedangkan di sisi lain bisa merupakan bencana. Hal itu tergantung pada si pribadi pengguna. Penyebab ketidakamanan dalam internet sebenarnya berasal dari pemakai. Sistem pengaman yang paling canggihpun tetap punya titik lemah, yang jelas *user* perlu hati-hati, tidak perlu terlalu terbuka, tapi juga tidak terlalu takut.

2.6.2. Internet sebagai Guru Agama

(Atmadja dan Ariyani, 2018: 153-154 dalam Yuswohadi dan Gani, 2015: 269).

“Internet telah menjadi bagian dari gaya hidup kelas menengah Indonesia. Dalam hidup sehari-hari, kelas menengah hampir tidak bisa lepas dari internet”. Internet tidak hanya memberikan ruang bagi pencapaian pengetahuan kurikulum sekolah dan kurikulum kultural, tetapi juga penting bagi pengetahuan dan praktik keagamaan diantaranya yaitu sebagai berikut :

- a. Membaca tentang agama.
- b. Berbicara tentang agama dengan orang lain.

- c. Men-*download* dan *upload* teks-teks dan dokumen-dokumen keagamaan.
- d. Membeli buku dan artefak keagamaan.

Perolehan seperti ini di dapat melalui internet secara *online* sehingga timbul istilah *religion online* dan *online religion*. *Religion online* “menyediakan pengguna internet dengan informasi tentang agama: doktrin, aturan masyarakat, organisasi, dan keyakinan; layanan dan peluang untuk layanan, artikel buku-buku agama; serta perlengkapan lain yang berhubungan dengan tradisi keagamaan atau pencarian seseorang”. Ibrahim dan Akhmad (2014: 156). *Online religion* “mendorong para pengguna internet untuk berpartisipasi dalam dimensi kehidupan keagamaan via web: ruang yang bertindak sebagai sebuah agama terlembaga (*institutionalized religion*) lengkap dengan doa, ritual, dan meditasi”. Ibrahim dan Akhmad (2014: 146).

Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa *religion online* lebih terfokus pada gagasan bagaimana manusia menggunakan internet untuk menambah pengetahuan keagamaan baik lewat pengetahuan agama yang tersaji di internet- misalnya buku agama yang dibeli lewat internet. Sebaliknya, *online religion* lebih banyak mengacu pada keterlibatan seseorang dalam kegiatan keagamaan secara kelembagaan seperti dianjurkan lewat informasi yang mereka dapatkan pada internet. Agama *online* sangat disukai karena memberikan cara-cara baru bagi seseorang untuk mengekspresikan dan atau menambah pengetahuannya secara lebih mudah, mengingat internet tidak terbatas oleh waktu dan ruang.

Penggunaan internet penting bagi pemahaman agama secara internal baik bagi orang dewasa maupun siswa. Penggunaan internet sebagai media bagi pengembangan

pendidikan agama dan atau untuk menambah pengetahuan agama serta aneka praktik yang menyertainya disebut sebagai agama *online* atau agama siber (*siber religion*) Ibrahim dan Akhmad (2014).

2.7. Media Sosial

Liliweri (2015: 288) Media sosial merupakan sarana interaksi antara sejumlah orang melalui “*sharing*” informasi dan ide-ide, melalui jaringan internet untuk membentuk semacam komunitas virtual. Ahlqvist.dkk (2008). Media sosial merupakan “sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibentuk berdasarkan ideologi dan teknologi *Web 2.0* yang memungkinkan orang secara *mobile* dapat menciptakan dan bertukar konten, disebut *user-generated content*. Kaplan dan Haenlein (2010).

Media sosial adalah media yang tidak bicara tentang apa yang orang lakukan atau orang katakan tetapi tentang apa yang orang lakukan dan katakan “bersama-sama” tentang sesuatu di dunia dan dipertukarkan ke seluruh dunia, atau media yang dapat mengkomunikasikan sesuatu pada saat yang sama ke segala arah karena dukungan oleh teknologi digital. Chmielewski (288-289).

Dalam arti luas, media sosial merupakan salah satu bentuk *platform online* (rencana kerja; program secara *online*) di mana para pengguna dapat memindahkan konten yang bersumber dari *WordPress, Sharepoint, Facebook, Twitter, dan Youtube*. Dalam artian sempit, media sosial sebagai teknologi sosial. Contoh, *WordPress*,

Sharepoint, dan *Lithium* adalah teknologi sosial, *Facebook*, *Twitter*, dan *Youtube* adalah media sosial. Cothrel (289).

2.8. Youtube

Youtube adalah sebuah situs *web sharing* (berbagi video) dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video di *Youtube* adalah klip musik (video klip), TV, video buatan para penggunanya sendiri, dan film. Dalam perkembangannya, pada 9 Oktober 2006 diumumkan bahwa youtube telah dibeli Google dengan harga US\$ 1,65 miliar. <http://id.wikipedia.org/wiki/Youtube> (diakses pada 27 maret 2013).

Youtube didirikan pada bulan bulan Februari 2005 oleh tiga orang mantan karyawan *Pay-Pal* yaitu Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim. Pada awalnya kantor youtube terletak di lantai atas sebuah restoran pizza dan restoran Jepang di San Mateo, California. Video yang pertama kali di *upload* di youtube berjudul “Me at The Zoo” yang menampilkan Jawed Karim di kebun binatang San Diego. Liliweri (2015: 304).



Gambar 2.1

Logo Youtube

Youtube merupakan situs yang paling banyak dikunjungi ketiga, dan tidak luput dari sensor di beberapa negara karena berbagai alasan. Negara yang pernah memblokir ataupun masih memblokir youtube salah satunya adalah Indonesia. Pada tanggal 1 april 2008, Menkominfo Muhammad Nuh menulis surat kepada youtube untuk menghapus sebuah film belanda berjudul "Fitna" yang dirilis oleh politisi sayap kanan Belanda, Geert Wilders. Pemerintah Indonesia memberikan waktu dua hari untuk menghapus video tersebut atau youtube akan di blokir di Indonesia. Pemblokiran dibuka pada tanggal 10 april 2008. Liliweri (2015: 306-307)

Tingginya jumlah penonton Indonesia di situs *video online* terbesar di dunia itu yang menjadi salah satu alasan Google memboyong youtube ke tanah air. Adam Smith, *Director of product management youtube Asia Pasific* saat meresmikan youtube Indonesia di FairGrounds, Jakarta, Kamis (14/6). Smith mengungkapkan, sekitar 70% penonton youtube berasal dari luar AS, dan Indonesia menjadi salah satu

pengguna youtube terbesar di Asia. “Penonton youtube dari Indonesia menghabiskan puluhan juta jam per hari. Ini merupakan angka yang luar biasa.” Ujarnya. Liliweri (2015: 308).

Youtube versi Indonesia ini menonjolkan sejumlah konten lokal. Mulai dari logo, bahasa, dan juga tayangan video dalam situs tersebut. Pada logo situs yang beralamat www.youtube.com itu ditampilkan *background* gambar wayang, serta siluet hitam dari tugu Monas, yang mencirikan Indonesia, para pengguna di Indonesia dapat membuka youtube akan langsung di *direct* ke konten berisi video lokal. “Dengan peluncuran domain lokal untuk Indonesia, kami akan memberikan konten yang lebih dekat dengan pengguna disini. Seperti video yang paling populer dan beberapa produk yang menjadi rekan bisnis produk kami di Indonesia,” ujar Rudy Ramawy, *Country Head Google Indonesia*. Liliweri (2015: 306-308).

2.9. Nussa dan Rara

Nussa dan Rara (akronim dari Nusantara), kartun animasi edukasi yang mengusung tema Islam dan menceritakan tentang kakak beradik bernama Nussa dan Rara. Nussa dan Rara pertama kali mempromosikan kehadiran mereka pada 08 November lalu melalui instagram *Nussa Edutainment Series*, @nussaofficial. Melalui *teaser* berdurasi 55 detik. Animasi ini diproduksi oleh rumah animasi *The Little Giantz* berkolaborasi dengan @4stripe_productions. Nussa dan Rara dikemas dengan gaya kekinian tetapi tidak melupakan unsur-unsur Islami.



Gambar 2.2

Logo Film Nussa dan Rara

Dikutip dari tulisan di akun resmi Nussa Official, lahirnya animasi ini dilatarbelakangi oleh kecemasan keluarga akan tontonan anak yang jarang sekali menawarkan kebaikan, terutama yang sarat akan nilai-nilai Islami. Anak-anak sekarang yang sering sekali terpapar gadget terkadang menonton hal-hal tidak baik dan tidak layak untuk usia mereka. Hadirnya Nussa dan Rara adalah sebagai contoh untuk anak-anak dalam melakukan banyak hal baik. Animasi ini tidak hanya lucu dan menggemaskan, tetapi juga sarat akan nilai moral dan pelajaran yang seharusnya didapatkan anak-anak.



Gambar 2.3

Tokoh Animasi Nussa dan Rara

Ustad Felix Siauw dan Mario Irwinsyah—sebagai penggagas *The Little Giant*. Kedua figur ini memposting di media sosial mereka masing-masing agar semua orangtua memperlihatkan Nussa dan Rara kepada buah hati mereka. Mario bahkan mengatakan jika Nussa bukan hanya jawaban dari doa, tapi juga harapan seluruh orangtua muda Indonesia, akan adanya konten Islami, bermanfaat, dan juga nyaman di mata.

2.10. Nilai pendidikan I'tiqodiyah dalam pendidikan Islam

Kata Islam dalam buku *al-Ta'rifat* karya al-Jurjani diartikan sebagai kerendahan dan ketundukan terhadap apa yang dikabarkan oleh Rasulullah SAW. Makna Islam menurut al-Jurjani ini mengacu kepada makna bahasa. Abdul Karim Zaidan dalam *Ushul al-Dakwah* memaparkan banyak sekali definisi tentang Islam. Salah satunya menurut beliau yaitu, Islam adalah bersyahadat bahwa tiada Ilah selain Allah dan Muhammad adalah Rasulullah, mendirikan shalat, menunaikan zakat, berpuasa Ramadhan, dan menunaikan ibadah haji, sebagaimana yang terdapat dalam Hadis Jibril. Ketika Rasulullah ditanya Jibril tentang Islam, beliau menjawab:

“Wahai Muhammad, kabarkan kepadaku apakah Islam itu? Rasulullah SAW menjawab : “Islam adalah engkau bersyahadat bahwa tiada Ilah selain Allah dan Muhammad adalah Rasulullah, engkau mendirikan shalat, engkau membayar zakat, engkau berpuasa ramadhan, dan melaksanakan haji jika mampu.”

Menurut Milto Roceach dan James Bank sebagaimana dikutip oleh Mawardi Lubis “Nilai adalah suatu tipe kepercayaan yang berada dalam ruang lingkup sistem kepercayaan, dimana seseorang harus bertindak atau menghindari suatu tindakan, atau mengenai suatu tindakan yang pantas atau tidak pantas dikerjakan, dimiliki dan dipercayai. Mawardi Lubis (2011: 16). Nilai menurut Fraenkel yang dikutip oleh Mawardi Lubis (2011: 17) adalah standar tingkah laku, keindahan, keadilan, kebenaran dan efisiensi yang mengikat manusia dan sepatutnya dijalankan serta di pertahankan.

Pendidikan Islam adalah usaha orang dewasa muslim yang bertakwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan sadar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan kekurangannya. M. Arifin (2006: 22).

Pendidikan Islam adalah kumpulan dari prinsip-prinsip hidup yang saling terkait yang berisi ajaran-ajaran guna memelihara dan mengembangkan fitrah manusia serta sumberdaya manusia yang ada padanya menuju terbentuknya manusia seutuhnya (insan kamil) sesuai dengan norma atau ajaran Islam.

Pendidikan Islam memiliki pokok-pokok nilai yang utama ditanamkan pada anak salah satunya yaitu nilai pendidikan i'tiqodiyah (Achmadi, 1992: 58). Nilai pendidikan I'tiqodiyah ini merupakan nilai yang terkait dengan keimanan seperti iman kepada Allah SWT, Malaikat, Rasul, Kitab, Hari Akhir dan Takdir yang bertujuan menata kepercayaan individu. Iman berasal dari bahasa Arab dengan kata dasar amanayyū' minū imanān artinya beriman atau percaya. Kaelani HD (2000: 58). Iman atau percaya, dalam bahasa Indonesia artinya mengakui atau yakin bahwa sesuatu (yang dipercayai) itu memang benar atau nyata adanya. Menurut Kaelani HD (2000: 60-61) bukti-bukti keimanan diantaranya:

- a. Mencintai Allah SWT dan Rasul-Nya.
- b. Melaksanakan perintah-perintah-Nya.
- c. Menghindari larangan-larangan-Nya.
- d. Berpegang teguh kepada Allah SWT dan sunnah Rasul-Nya.
- e. Membina hubungan kepada Allah SWT dan sesama manusia.

- f. Mengerjakan dan meningkatkan amal shaleh.
- g. Berjihad dan dakwah. Nilai Kemanusiaan.

Pendidikan keimanan termasuk aspek pendidikan yang patut mendapat perhatian yang pertama dan utama dari orang tua. Memberikan pendidikan ini kepada anak merupakan keharusan yang tidak boleh ditinggalkan. Pasalnya iman mendasari keIslaman seseorang. Pendidikan keimanan harus dijadikan sebagai salah satu pokok dari pendidikan kesalehan anak. Dengannya dapat diharapkan kelak ia akan tumbuh dewasa menjadi insan yang beriman kepada Allah SWT melaksanakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Dengan keimanan yang kuat bisa membentengi dirinya dari perbuatan dan kebiasaan buruk.

2.10.1. Nilai ajaran Islam dalam film animasi Nussa dan Rara

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, animasi Nussa dan Rara tidak hanya lucu dan menggemaskan, tetapi juga sarat akan nilai moral dan pelajaran yang seharusnya didapatkan anak-anak terutama nilai-nilai Islami. Penggambaran karakter Nussa dan Rara yang lucu dan menggemaskan, dikemas dengan cara berpakaian yang baik dan sopan serta mencerminkan nilai ajaran Islam, sudah menjadi contoh untuk siapapun yang menontonnya terutama bagi anak-anak.

Tidak hanya itu, pengajaran dan pengetahuan akan ajaran Islam pada film Nussa dan Rara dapat diperoleh di setiap episodnya, ditambah dengan pesan-pesan berbentuk nasehat dan mengandung unsur ajaran Islam yang di tampilkan di setiap bagian akhir film. Episode dalam film animasi Nussa dan Rara menayangkan

kebiasaan atau aktivitas sehari-hari yang dilakukan berdasarkan ajaran Islam dengan cara penyampaian dari karakter yang mudah dipahami oleh penonton.

Dapat dikatakan, penyampaian mengenai ajaran Islam pada film Nussa dan Rara dilakukan dengan metode ceramah, dimana Nussa mengajarkan atau memberi nasehat kepada Rara mengenai kebiasaan atau aktivitas yang dilakukan berdasarkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, dan Rara sebagai adik Nussa senantiasa mendengarkan dengan antusias tentang apa yang dikatakan sang kakak. Sebaliknya, Rara juga mengingatkan Nussa, apabila sang kakak melupakan sesuatu dalam melakukan kebiasaan atau aktivitas sehari-hari. Misalnya membaca basmallah sebelum bepergian, sebagaimana yang terdapat dalam episode 03 film animasi Nussa dan Rara. Sehingga dalam hal ini, baik Nussa maupun Rara juga mengajarkan untuk saling mengingatkan satu sama lain tentang hal baik yang diajarkan oleh Islam. Karakter ibu dalam film animasi Nussa dan Rara disebut sebagai umma. Dalam film animasi Nussa dan Rara, karakter umma juga turut membimbing dan memberikan pengajaran yang baik pada Nussa dan Rara berdasarkan ajaran Islam, apabila mereka menanyakan sesuatu hal yang belum mereka ketahui.

Jika dalam dunia pendidikan di sekolah, metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dimana guru menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah peserta didik, dimana pada umumnya peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara pasif. Metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan kemampuan mental kognitif peserta didik. Metode ceramah merupakan

cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori Sajaya (2006). Untuk lebih jelasnya, penulis akan menjabarkan beberapa episode mengenai film Nussa dan Rara. Diantaranya yaitu :

a. Episode pertama berjudul “Tidur Sendiri, Gak Takut”

Episode ini menceritakan tentang Rara yang merasa takut karena sendirian di dalam kamar, dan membuat Rara lari keluar kamar sembari berteriak memanggil Ummanya (Ibunya). Tak lama kemudian sang Umma memanggil Nussa (abang kandung Rara) agar menemani Rara tidur. Nussa lalu menanyakan pada Rara apa yang membuatnya merasa takut dan menduga bahwa adiknya lupa membaca doa sebelum tidur serta lupa menebas (menyapu) tempat tidurnya dengan menggunakan sapu lidi. Nussa segera membaca basmallah lalu menebas tempat tidurnya dengan sapu lidi. Setelah itu Nussa memberikan arahan pada Rara untuk melakukan beberapa hal sebelum tidur, diantaranya yaitu:

- 1.) Membaca Basmallah
- 2.) Menebas tempat tidur menggunakan sapu lidi
- 3.) Mengambil air wudhu namun dianjurkan tidak boros air dan melakukannya dengan tertib
- 4.) Membaca Ayat Kursi dan tiga Surah Qul yaitu : Al-Ikhlâs, Al-Falaq, An-Nas, masing-masing dibaca tiga kali dan di tiupkan ke tangan, lalu sapukan ke wajah hingga badan.
- 5.) Tidur mengarah kanan (miring ke kanan) atau mengarah ke kiblat
- 6.) Membaca Doa sebelum tidur.

Rara mendengarkan hal itu dan melakukan apa yang dikatakan Nussa. Pada saat tayangan sudah selesai ditampilkan, dalam video Nussa dan Rara selalu memberikan kata-kata yang bermanfaat dan berkaitan dengan judul per episodenya. Pada episode ini, di menit 03:13 detik, video Nussa dan Rara menampilkan kata-kata: “Karena Tidur Tak Sekedar Melepas Lelah, Tapi Juga Bagian Dari Ibadah Kepada Allah”.

b. Episode Kedua berjudul “Makan, Jangan Asal Makan”

Episode ini sedikit berbeda, sebab pada episode ini anjuran yang diberikan diubah menjadi lirik lagu yang menarik dan mudah dipahami. Episode ini menceritakan tentang Rara yang tergiur melihat makanan di atas meja, dan ingin segera memakannya. Nussa mengetahui dan menghentikan Rara sembari meniup peluit dan mengangkat tangannya sebagai tanda peringatan untuk berhenti. Berikut potongan lirik lagu pada episode ini adalah :

“Makan jangan asal makan, perut buncit langsung kenyang

Makanlah sesuai anjuran yang nabi ajarkan

Makan jangan asal makan, perut buncit langsung kenyang

Raihlah keberkahan dalam setiap makan”

Pada tampilan terakhir, Nussa berbicara di depan layar sembari mengajak penonton untuk mencari keberkahan dari anjuran nabi. Pada episode ini, di menit 02:07 detik, video Nussa dan Rara menampilkan kata-kata: “Makanlah Makanan yang Halal dan Juga Sehat Sesuai Adab Yang Diajarkan Nabi Muhammad SAW Agar Kita Makin Taat.”

2.11. Peran

2.11.1. Pengertian Peran

Secara umum, pengertian Peran adalah aspek dinamis dari kedudukan atau status. Menurut Koziar Barbara peran adalah seperangkat tingkah laku yang diharapkan oleh orang lain terhadap seseorang sesuai kedudukannya dalam suatu sistem. Peran dipengaruhi oleh keadaan sosial, baik dari dalam maupun dari luar dan bersifat stabil. Peran adalah bentuk dari perilaku yang diharapkan dari seseorang pada situasi sosial tertentu. Peran adalah deskripsi sosial tentang siapa kita dan kita siapa.

Peran menurut Soekanto (2009: 212-213) adalah proses dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan. Perbedaan antara kedudukan dengan peranan adalah untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Keduanya tidak dapat dipisahkan karena yang satu tergantung pada yang lain dan sebaliknya.

Sedangkan menurut Merton (dalam Raho 2007: 67) mengatakan bahwa peranan didefinisikan sebagai pola tingkah laku yang diharapkan masyarakat dari orang yang menduduki status tertentu. Sejumlah peran disebut sebagai perangkat peran (*role-set*). Dengan demikian, perangkat peran adalah kelengkapan dari hubungan-hubungan berdasarkan peran yang dimiliki oleh seseorang karena menduduki status-status sosial khusus. Selanjutnya Menurut Dougherty & Pritchard tahun 1985 (dalam Bauer 2003: 55) teori peran ini memberikan suatu kerangka konseptual dalam studi perilaku di dalam organisasi. Mereka menyatakan bahwa

peran itu “melibatkan pola penciptaan produk sebagai lawan dari perilaku atau tindakan” (h. 143).

Peran menjadi bermakna ketika dikaitkan dengan orang lain, komunitas sosial atau politik. Seseorang melaksanakan hak dan kewajiban, berarti telah menjalankan suatu peran. Peran biasanya juga disandingkan dengan fungsi. Peran dan status tidak dapat dipisahkan. Tidak ada peran tanpa kedudukan atau status, begitu pula tidak ada status tanpa peran. Setiap orang mempunyai bermacam-macam peran yang dijalankan dalam pergaulan hidupnya di masyarakat, sebab peran menentukan apa yang diperbuat seseorang bagi masyarakat.

Peran juga menentukan kesempatan-kesempatan yang diberikan oleh masyarakat kepadanya dan peran diatur oleh norma-norma yang berlaku. Peran lebih menunjukkan pada fungsi penyesuaian diri, dan sebagai sebuah proses. Peran yang dimiliki oleh seseorang mencakup tiga hal antara lain :

- a. Peran meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi seseorang dalam masyarakat. Jadi, peran disini bisa berarti peraturan yang membimbing seseorang dalam masyarakat.
- b. Peran adalah sesuatu yang dilakukan seseorang dalam masyarakat.
- c. Peran juga merupakan perilaku seseorang yang penting bagi struktur sosial masyarakat.

2.11.2. Konsep Peran

Peran memiliki beberapa konsep, adapun konsep peran diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Persepsi Peran, adalah pandangan kita terhadap tindakan yang seharusnya dilakukan pada situasi tertentu. Persepsi ini berdasarkan interpretasi atas sesuatu yang diyakini tentang bagaimana seharusnya kita berperilaku, pandangan mengenai bagaimana seseorang seharusnya bertindak dalam situasi tertentu adalah persepsi peran (*role perception*). Berdasarkan pada sebuah interpretasi atas apa yang kita yakini mengenai bagaimana seharusnya kita berperilaku, kita terlibat dalam jenis-jenis perilaku tertentu.
- b. Ekspektasi Peran (*role expectation*) didefinisikan sebagai apa yang diyakini orang lain mengenai bagaimana anda harus bertindak dalam suatu situasi. Bagaimana anda berperilaku sebagian besar ditentukan oleh peran yang didefinisikan dalam konteks dimana anda bertindak.
- c. Konflik Peran, ketika seorang individu dihadapkan dengan ekspektasi peran yang berlainan, hasilnya adalah konflik peran (*role conflict*). Konflik ini muncul ketika seorang individu menemukan bahwa untuk memenuhi syarat satu peran dapat membuatnya lebih sulit untuk memenuhi peran lain.

2.11.3. Struktur dan Jenis-Jenis Peran

Secara umum, struktur peran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Peran Formal, merupakan peran yang nampak jelas, yaitu berbagai perilaku yang sifatnya homogen. Contohnya dalam keluarga, suami/ ayah dan istri/ibu memiliki peran sebagai provider (penyedia), pengatur rumah tangga, merawat anak, rekreasi, dan lain-lain.
- b. Peran Informal, merupakan peran yang tertutup, yaitu suatu peran yang sifatnya implisit (emosional) dan umumnya tidak terlihat di permukaan. Tujuan peran informal ini adalah untuk pemenuhan kebutuhan emosional dan menjaga keseimbangan dalam keluarga.

Adapun jenis-jenis peran mengacu pada penjelasan di atas, peran dapat dibagi menjadi tiga jenis. Menurut Soerjono Soekanto, adapun jenis-jenis peran adalah sebagai berikut

- a. Peran Aktif, adalah peran seseorang seutuhnya selalu aktif dalam tindakannya pada suatu organisasi. Hal tersebut dapat dilihat atau diukur dari kehadirannya dan kontribusinya terhadap suatu organisasi.
- b. Peran partisipasif, adalah peran yang dilakukan seseorang berdasarkan kebutuhan atau hanya pada saat tertentu saja.

- c. Peran pasif, adalah suatu peran yang tidak dilaksanakan oleh individu. Artinya, peran pasif hanya dipakai sebagai simbol dalam kondisi tertentu di dalam kehidupan masyarakat.

2.12. Pelajar

2.12.1. Pengertian Pelajar

Sebutan “Pelajar” diberikan kepada peserta didik yang mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuannya. Secara umum, pelajar merupakan individu-individu yang ikut serta dalam proses belajar. Sedangkan, dalam arti sempit pelajar adalah peserta didik. Menurut Sinolungan (1997), mengemukakan bahwa pengertian pelajar secara luas adalah setiap orang yang terlibat dengan proses pendidikan untuk memperoleh pengetahuan sepanjang hidupnya. Sedangkan dalam arti sempit, pengertian pelajar adalah setiap siswa yang belajar di sekolah.

Disebut sebagai pelajar, karena mereka mengikuti pembelajaran dalam pendidikan formal, yakni pendidikan di sekolah. Melalui pendidikan formal inilah pelajar diajarkan dan belajar berbagai macam ilmu pengetahuan, seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Agama, Bahasa, dan lain sebagainya. Dengan mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, diharapkan pelajar mampu mengembangkan dirinya baik secara emosional, sosial, bahasa, intelektual, moral maupun kepribadiannya ke arah yang lebih positif agar nantinya dapat membangun dan memajukan bangsa, negara serta agama.

Perkembangan yang dialami oleh setiap pelajar berbeda-beda. Tergantung pada proses belajar yang ia peroleh. Perkembangan pada diri pelajar yang baik adalah perkembangan yang menuju pada hal-hal yang positif. Akan tetapi, beberapa pelajar justru menunjukkan perkembangan ke arah yang negatif, sebagai contoh adalah aksi premanisme yang dilakukan oleh pelajar dan pergaulan bebas seperti yang sering terlihat sekarang. Dan sedang *trend* atau popularnya sekarang sering disebut dengan *Kids Jaman Now*.

Pelajar adalah individu yang ikut dalam kegiatan belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Pelajar merupakan aset yang sangat penting bagi suatu negara. Karena generasi penerus bangsa yang diharapkan adalah pelajar yang nantinya dapat menjadi individu yang dapat memajukan agama, bangsa dan negara. Selain itu, pelajar yang diharapkan adalah generasi yang nantinya dapat membuat pergaulan sosial juga semakin baik.

Seorang pelajar yang baik harus mampu menempatkan dirinya dengan baik di lingkungan masyarakat. Karena sebagai seorang peserta didik, pengetahuan dan keterampilan yang telah diperolehnya atau dipelajarinya harus dapat menunjukkan bahwa dirinya berbeda dengan yang bukan pelajar. Hal inilah yang menuntut agar pelajar dapat berperilaku sopan dan memiliki sifat-sifat yang baik yang nantinya dapat ditiru atau dicontoh oleh masyarakat yang berpendidikan rendah ataupun yang tidak berpendidikan.

2.12.2. Sifat-Sifat Umum Pelajar

Masalah yang berhubungan dengan pelajar sangat bermacam-macam. Berbagai macam permasalahan tersebut, menyebabkan munculnya berbagai upaya-upaya dalam memahami bagaimana dan apa yang diinginkan oleh pelajar tersebut. Setiap pelajar peserta didik memiliki sifat-sifat umum antara lain:

- a. Seorang pelajar tidak ingin menjadi *miniature* atau boneka orang dewasa. J.J. Rousseau mengungkapkan bahwa pelajar adalah seseorang yang memiliki dunianya sendiri dan bukan boneka atau miniatur yang dimiliki atau diatur oleh orang dewasa
- b. Setiap pelajar memiliki kebutuhan yang berbeda-beda, seperti kebutuhan kasih sayang, biologi, realisasi, rasa aman dan harga diri.
- c. Setiap pelajar memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda.

Kualitas pendidikan antara daerah yang satu dengan daerah yang lain di Indonesia tentu berbeda-beda. Kualitas pendidikan yang baik pada umumnya akan diperoleh di daerah perkotaan karena memiliki berbagai macam fasilitas dan teknologi yang mendukung dalam dunia Pendidikan. Berbeda halnya di daerah perkampungan atau daerah yang jauh dari perkotaan, kebutuhan akan fasilitas Pendidikan sangatlah kurang tercukupi sehingga kualitas Pendidikan yang dihasilkan pun dirasa kurang memuaskan. Akan tetapi, yang membedakan adalah semangat yang dimiliki oleh pelajar di daerah tersebut. Di daerah terpencil semangat belajar yang dimiliki pelajar sangatlah besar dibandingkan dengan pelajar diperkotaan. Sebagai contoh kecil, menempuh perjalanan yang jauh adalah hal yang sering dialami oleh

pelajar di daerah terpencil. dan tidak hanya itu saja, terkadang mereka pun harus menyeberangi sungai agar dapat sampai di sekolah. Perjuangan seperti itulah yang patut di contoh dan di hargai.

2.12.3. Pelajar SD

Anak usia Sekolah Dasar tergolong masa yang relatif muda. Mereka dominan berkembang dalam lingkungan keluarga. Mereka masih tergantung pada pendidik dalam keluarga yaitu orang tua dan anggota keluarga lain yang lebih dewasa. Mereka terbentuk dalam ikatan emosional, kebiasaan, budaya, dan gaya hidup sendiri-sendiri sesuai dengan gaya hidup keluarga yang mendidiknya. Dan setiap keluarga memiliki cara-cara yang berbeda dalam mendidik dan mengasuh anak-anak mereka.

Pendidikan keluarga ada dalam lingkungan informal, artinya segala bentuk kegiatan anak tidak terjadwal ketat seperti pada lingkungan pendidikan formal. Segala kegiatan mereka tidak diatur secara terjadwal. Misalnya kegiatan bermain, tidur, makan, mandi, dan kegiatan lainnya, tidak direncanakan secara ketat. Mereka melakukan kegiatan dalam keluarga sesuai dengan minat dan suasana hati mereka, dan tergantung pada kesempatan orang tua maupun pengasuh dalam mendampingi dan membimbingnya. Di sisi lain, lingkungan sekolah dasar adalah lingkungan formal, artinya segala kegiatan anak diatur secara terjadwal dan pasti, mulai masuk kelas, kegiatan kelas, istirahat, termasuk kegiatan ekstra kurikuler, semua diatur secara pasti.

Kondisi transisi seperti ini biasanya mulai memunculkan masalah bagi kebanyakan siswa baru. Bagi guru yang tidak memahami cara mendidik dan membimbing secara mendalam cenderung sering memberikan respon yang bertentangan dengan kebutuhan psikologis anak. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, masalah anak-anak sekolah dasar juga semakin kompleks. Masalah anak sekolah dasar sudah merembet pada masalah seksual. Mereka sudah mulai tertarik dengan lawan jenis dan melakukan hubungan terlarang yang akhirnya berujung pada kehamilan. Masalah lain yang mengemuka dan merebak saat ini termasuk anak sekolah dasar adalah munculnya perilaku kekerasan, dan pemalakan (pemerasan) oleh yang merasa lebih kuat pada yang lemah karena alasan ingin menguasai atau hanya karena menginginkan sesuatu yang tak terpenuhi. Dampaknya akan sangat mengkhawatirkan lagi bagi perkembangan individu yang menerima perilaku kekerasan tersebut.

Jika hal ini semakin merajarela, maka tidak dapat dipungkiri jika pelajar yang diharapkan mampu mengembangkan dirinya baik secara emosional, sosial, bahasa, intelektual, moral maupun kepribadiannya ke arah yang lebih positif agar nantinya dapat membangun dan memajukan bangsa, negara serta agama, tidak akan tumbuh dan berkembang sesuai yang diharapkan. Pendidikan sangat diperlukan pada anak-anak, dan sekolah dasar merupakan salah satu pendidikan yang diperlukan.

Layanan bimbingan di sekolah dasar, di dorong oleh beberapa alasan diantaranya yaitu :

a. Perbedaan antar individu.

Setiap siswa memiliki perbedaan dengan siswa lainnya (*individual differences*). Perbedaannya pun sangat beragam baik menyangkut fisik maupun psikologis. Secara fisik mereka memiliki postur tubuh yang beragam walaupun usianya sama, namun memiliki kondisi fisik yang berbeda (ada yang berfisik kuat atau lemah). Sedangkan perbedaan psikologis dapat dilihat dari perbedaan kemampuan intelektual, motivasi, bakat, dan minat

b. Siswa sekolah dasar ada dalam masa perkembangan.

Masa sekolah dasar adalah masa perkembangan yang sangat pesat dari berbagai aspek perkembangannya, baik perkembangan kognitif, sosial, bahasa, kreativitas, dan perkembangan lainnya. Jika masa-masa ini tidak mendapat bimbingan atau tuntunan secara baik dan berkesinambungan maka aspek-aspek yang dimaksud tidak bisa berkembang secara optimal terutama mereka yang memiliki kemampuan (potensi) tertentu.

c. Siswa menghadapi masalah dalam pendidikan.

Masalah tersebut bisa masalah pribadi, penyesuaian diri dengan teman, penyesuaian diri dengan guru, adaptasi dengan lingkungan fisik sekolah, masalah kesulitan belajar dan sebagainya, yang semuanya ini dapat mengganggu proses pendidikannya.

d. Siswa mengalami masalah belajar.

Misalnya kurang terampil mengerjakan tugas-tugas, kurang memahami materi pelajaran, adanya persaingan dengan teman, motivasi belajar yang rendah, tuntutan yang tinggi dari orang tua, memiliki harapan tinggi tidak didukung oleh usaha, dan terkadang faktor guru yang kurang ramah.

e. Secara alamiah, siswa memerlukan bimbingan.

Bimbingan oleh guru tidak hanya diberikan kepada siswa yang mengalami hambatan dalam belajar, tetapi bimbingan diberikan kepada semua siswa, namun hanya sifat bimbingannya yang berbeda. Sifat bimbingan yang pertama adalah bimbingan pencegahan (*preventif*) diberikan kepada siswa yang belum mengalami hambatan dengan harapan mencegah jangan sampai mengalami hambatan, misalnya bimbingan penyesuaian diri diberikan kepada siswa dengan harapan jangan sampai siswa mengalami hambatan penyesuaian diri. Kedua bimbingan pengembangan (*developmental*) artinya, bimbingan diberikan kepada siswa dengan maksud untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki, misalnya siswa memiliki kemampuan akademik (cerdas dalam bahasa) maka hendaknya guru membimbing siswa untuk mengembangkan kemampuan bahasanya. Ketiga bimbingan pemecahan (*kuratif*) artinya siswa yang mengalami hambatan tertentu dibimbing tentang bagaimana cara memecahkan masalah tersebut, namun bagi siswa sekolah dasar cara ini nampaknya belum bisa dilakukan sendiri karena belum memiliki kemampuan dan pengalaman yang cukup tentang bagaimana cara memecahkan suatu masalah.

Bimbingan di sekolah adalah sebuah upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Bimbingan adalah membantu siswa mewujudkan tugas-tugas perkembangan pada setiap satuan pendidikan. Pada satuan pendidikan dasar utamanya sekolah dasar, bimbingan adalah usaha untuk membantu siswa mencapai tugas-tugas perkembangannya sebagai persiapan melanjutkan ke jenjang sekolah yang lebih tinggi.

Dalam bab IV pasal 26 ayat 1 Standar Nasional Pendidikan dikatakan bahwa standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Tujuan bimbingan sekolah dasar tidak boleh tidak sejalan dengan tujuan pendidikan sekolah dasar.

2.13. Anggapan Dasar

Dari pendekatan teori sebagai landasan berfikir, kemudian menjadikan itu sebagai model metode untuk melihat bahwasanya film animasi dapat memberikan pemahaman ajaran Islam pada pelajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Metode berasal dari kata *methodos* (Yunani) yang dimaksud adalah cara atau menuju suatu jalan . Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya.

Hillway (1956) penelitian tidak lain dari suatu metode studi yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang berhati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah, sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut. Whitney (1960) menyatakan bahwa disamping untuk memperoleh kebenaran, kerja menyelidiki harus pula dilakukan secara sungguh-sungguh dalam waktu yang lama. Dengan semikian penelitian merupakan suatu metode untuk menemukan kebenaran sehingga penelitian juga merupakan metode berfikir secara kritis.

Woody (1927) menyatakan bahwa penelitian merupakan sebuah metode untuk menemukan kebenaran yang juga merupakan sebuah pemikiran kritis (*critical thinking*) penelitian meliputi pemberian defenisi dan redefenisi terhadap masalah, memformulasikan hipotesis atau jawaban sementara, membuat kesimpulan dan

sekurang-kurangnya mengadakan pengujian yang berhati-hati atas semua kesimpulan untuk menentukan apakah ia cocok dengan hipotesis.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya (Arikunto, 2010: 151). Bogdan dan Taylor (1975: 5) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh) jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan.

Hamidi (2004: 15-16) Peneliti mengumpulkan data dengan menetapkan konsep terlebih dahulu sebagai variabel yang berhubungan berasal dari teori yang sudah dipilih oleh peneliti. Penggalan datanya berupa pandangan responden dalam bentuk cerita rinci atau asli mereka. Teknik pengumpulan data, peneliti kualitatif mengutamakan penggunaan wawancara.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistik, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran angka (Strauss dan Corbin, 1990 dalam Hoepfl, 1997 dan Golafshani, 2003). Kualitatif berarti sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas, nilai atau makna yang terdapat dibalik fakta. Kualitas, nilai atau makna

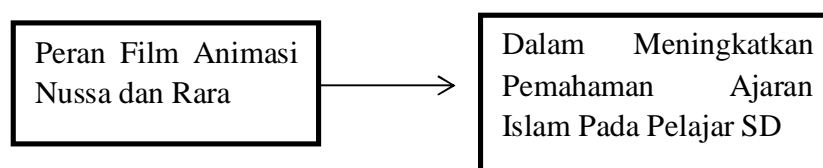
hanya dapat diungkapkan dan dijelaskan melalui linguistik, bahasa, atau kata-kata. Oleh karena itu, bentuk data yang digunakan bukan berbentuk bilangan, angka, skor atau nilai; peringkat atau frekuensi; yang biasanya dianalisis dengan menggunakan perhitungan matematika atau statistik (Creswell, 2002).

Metode pendekatan Deskriptif Kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian.

3.2. Kerangka Konsep

Untuk memudahkan pendeskripsian terhadap masalah yang akan di teliti, peneliti akan menggambarkan masalah tersebut melalui kerangka konsep. Kerangka konsep penelitian adalah hubungan konsep-konsep yang ingin diamati melalui penelitian yang dilakukan.

Maka masalah tersebut digambarkan melalui kerangka konsep sebagai berikut:



Gambar 3.1

Kerangka Konsep

3.3. Defenisi Konsep

Menurut P.V. Young, (1975: 115 dalam Kerlinger, 1983: 28) Konsep adalah suatu pernyataan singkat tentang suatu fenomena. Konseptualisasi merupakan suatu proses penetapan arti secara tetap tentang suatu fenomena.

Konsep adalah suatu makna yang berada di alam pikiran atau di dunia kepehaman manusia yang dinyatakan kembali dengan sarana lambang perkataan atau kata-kata. Konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Media adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.
2. Film animasi berasal dari bahasa Yunani “anima” yang berarti memberi kehidupan, sedangkan digital bisa diartikan “memberikan sifat-sifat pada benda agar berkesan hidup dengan menggunakan computer dan alat-alat canggih lainnya”.
3. Media sosial merupakan salah satu bentuk *platform online* di mana para pengguna dapat memindahkan konten yang bersumber dari *WordPress, Sharepoint, Facebook, Twitter, dan Youtube*.
4. Nussa dan Rara (akronim dari Nusantara), merupakan kartun animasi edukasi yang mengusung tema Islam dan menceritakan tentang kakak beradik bernama Nussa dan Rara.

3.4. Kategorisasi

Tabel 3.1
Kategorisasi

| Konsep Teoritis | Indikator |
|--------------------------------------|---|
| 1. Peran Film Animasi Nussa dan Rara | a. Persepsi b. Ekspektasi c. Konflik |
| 2. Pemahaman tentang ajaran Islam | a. Pembelajaran tentang ajaran Islam b. Pengetahuan tentang ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari |

3.5. Informan atau Narasumber

Dalam penelitian ini, peneliti memilih informan berdasarkan teknik purpose sampling, yaitu : teknik yang berdasarkan pada ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang diperkirakan mempunyai hubungan erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat yang ada dalam populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Jadi ciri-ciri atau sifat-sifat yang spesifik yang ada atau dilihat dalam populasi dijadikan kunci untuk pengambilan sampel.

Berdasarkan teknik purpose sampling, peneliti akan memilih informan yang menjadi penonton pada film animasi Nussa dan Rara, baik penonton baru maupun penonton lama.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang dapat dijadikan bahan penelitian ini, maka peneliti mengumpulkan data melalui:

a. Wawancara

Menurut Soehartono (2002: 67), wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden oleh peneliti/pewawancara dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam.

Sesungguhnya wawancara sudah dilakukan saat peneliti melakukan observasi, khususnya *participant observation*. Ketika peneliti berdialog dengan narasumber saat observasi dan kemudian peneliti mengingat, mencatat, atau merekamnya, maka peneliti sudah melakukan proses wawancara. Anis dan Kandung (2014: 12).

b. Observasi

Dikemukakan Nasutin (1996: 56), teknik Observasi dapat menjelaskan secara luas dan rinci tentang masalah-masalah yang dihadapi karena data observasi berupa deskripsi yang faktual, cermat, dan terinci mengenai keadaan lapangan, kegiatan manusia, dan sistem sosial, serta konteks tempat kegiatan itu terjadi.

c. Penelitian Kepustakaan

Dengan cara mempelajari dan mengumpulkan data melalui literature dan sumber bacaan yang relevan dan mendukung penelitian. Dalam hal ini kepustakaan dilakukan dengan membaca buku-buku, website serta artikel yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

3.7. Teknik Analisis Data

Langkah yang harus ditempuh dalam proses penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

- a. Penentuan tema penelitian, sebab dengan berdasar pada tema kegiatan penelitian akan diarahkan.
- b. Penentuan fokus penelitian, peneliti harus menentukan masalah atau tema yang menjadi fokus dalam penelitiannya.
- c. Pelacakan informasi tentang penelitian terdahulu, dalam proses ini dapat diajukan konsep yang digunakan peneliti.
- d. Pengambilan data dan reduksi data, proses ini dimaksudkan untuk dapat lebih memfokuskan masalah pada apa yang diinginkan.
- e. Penarikan simpulan sesuai konteks penelitian, seorang peneliti dapat membuat simpulan atas penelitian yang telah dilakukannya, hanya perlu dipahami bahwa simpulan penelitian kualitatif terbatas pada konteks sesuai situs yang ditelitinya

3.8. Lokasi dan Waktu

Peneliti akan melakukan penelitian di SD Pembangunan Bagan Batu, Jl. Kihajar Dewantara, RT/RW 1/4, Dsn. DUSUN BAHAGIA, Ds./Kel Bagan Batu, Kec. Bagan Sinembah, Kab. Rokan Hilir, Prov. Riau Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan selama 1 bulan, terhitung mulai dari Januari hingga Maret 2019.

3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Sekolah Dasar Pembangunan Bagan Batu atau lebih dikenal sebagai SD PEMBANGUNAN BAGAN BATU didirikan oleh Alm. H.Abdul Hamid K, pada 21 juni 1986. Sekolah yang berlokasi di Jl.Kihajar Dewantara, Bagan Batu, Kec.Bagan Sinembah, Kab.Rokan Hilir, Riau ini diperkirakan telah berusia 33 tahun. Sekolah Dasar Pembangunan Bagan Batu merupakan sekolah swasta yang berstatus kepemilikan sebagai yayasan. Saat ini, SD Pembangunan Bagan Batu dipegang oleh Hj. Sri Eka Sari a.ma yang merupakan anak dari almarhum bapak H.Abdul Hamid K sendiri.

SD Pembangunan Bagan Batu merupakan salah satu sekolah yang menjadi pilihan bagi masyarakat untuk sarana pendidikan anak mereka. Berdiri di atas tanah seluas 2367 m², SD Pembangunan Bagan Batu dibangun dengan tingkat keamanan yang cukup baik. Pasalnya, seluruh gedung dibangun berhadapan, antara gedung satu dengan gedung lainnya, sehingga membentuk pola segi empat. Pada bagian tengah diantara sisi bangunan, berfungsi sebagai halaman sekaligus lapangan yang digunakan para siswa apabila melakukan senam pagi, maupun aktivitas lainnya. Dalam usaha untuk membuat sekolah aman dari gangguan yang datang dari luar, maka pihak sekolah membuat satu gerbang sebagai akses keluar masuknya murid, serta adanya pemantauan dari pihak sekolah yang senantiasa duduk di dekat gerbang untuk memperhatikan murid yang keluar maupun masuk ke sekolah.

Bukan menjadi hal yang asing, jika para orang tua murid mengenal sebagian guru dan begitu pula sebaliknya, hal ini dikarenakan para guru yang bertugas memantau

murid di dekat gerbang biasanya akan berdiri menunggu para murid datang hingga bel masuk terdengar, dan para murid juga terbiasa untuk bersalaman dengan guru yang menjaga gerbang, apabila mereka tiba disekolah. Di sisi lain, murid tidak dapat pulang sembarangan sebelum jam pelajaran selesai, dan biasanya mereka juga dihimbau untuk menunggu jemputan dari pihak keluarga di dalam gerbang.

Dari segi seragam, antara provinsi Sumatera dengan Riau ada perbedaan, jika biasanya seragam yang digunakan para pelajar di Sumatera merupakan seragam umum yang biasa dilihat, seperti merah putih, batik, dan pramuka, di daerah Riau terdapat seragam melayu yang digunakan para pelajar sebagai seragam sekolah. Hal ini dikarenakan Riau merupakan tanah melayu, dan berpakaian melayu merupakan hal yang dilakukan untuk mencerminkan identitas dari tanah melayu tersebut.

Berikut merupakan tabel profil SD Pembangunan Bagan Batu, untuk lebih memperjelas keterangan

| 1. Identitas Sekolah | | | |
|-----------------------------|--------------------|---------------------------|-----|
| 1. | Nama Sekolah | SD PEMBANGUNAN BAGAN BATU | |
| 2. | NPSN | 10405474 | |
| 3. | Jenjang Pendidikan | SD | |
| 4. | Status Sekolah | Swasta | |
| 5. | Alamat Sekolah | Jl. Kihajar Dewantara | |
| | RT/RW | 1 | / 4 |
| | Kode Pos | 28992 | |

| | | | |
|--------------------------|-----------------------------|------------------------|---------|
| | Kelurahan | Bagan Batu | |
| | Kecamatan | Bagan Sinembah | |
| | Kabupaten/Kota | Rokan Hilir/Bagan Batu | |
| | Provinsi | Riau | |
| | Negara | Indonesia | |
| 6. | Posisi Geografis | 1,7075 | Lintang |
| | | 100,5499 | Bujur |
| 2. Data Pelengkap | | | |
| 7. | SK Pendirian Sekolah | 59 | |
| 8. | Tanggal SK Pendirian | 1986-06-21 | |
| 9. | Status Kepemilikan | Yayasan | |
| 10. | SK Izin Kepemilikan | 1463/I.09FS/A-8-1993 | |
| 11. | Tanggal SK Izin Operasional | 1993-02-09 | |
| 12. | Kebutuhan Khusus Dilayani | Tidak Ada | |
| 13. | Nomor Rekening | 1293800040 | |
| 14. | Nama Bank | BANK RIAU | |
| 15. | Cabang KCP/Unit | Bagan Batu | |
| 16. | Rekening Atas Nama | SDS PEMBANGUNAN | |
| 17. | MBS | Ya | |
| 18. | Luas Tanah Milik (m2) | 2367 | |
| 19. | Luas Tanah Bukan Milik (m2) | 0 | |

| | | |
|--------------------------|----------------------------|-------------------------------------|
| 20. | Nama Wajib Pajak | SDS Pembangunan |
| 21. | NPWP | 4,32961E+12 |
| 3. Kontak Sekolah | | |
| 22. | Nomor Telepon | 76551679 |
| 23. | Email | <u>sdspembangunan041@gmail,.com</u> |
| 4. Data Periodik | | |
| 24. | Waktu Penyelenggaraan | Pagi |
| 25. | Bersedia Menerima Dana Bos | Bersedia Menerima |
| 26. | Sertifikasi ISO | Belum Bersertifikasi |
| 27. | Sumber Listrik | PLN |
| 28. | Daya Listrik (Watt) | 2200 |
| 29. | Akses Internet | Telkomsel Flash |
| 5. Data Lainnya | | |
| 30. | Kepala Sekolah | Suprayogi |
| 31. | Operator Pendataan | Syarifuddin Saleh |
| 32. | Kurikulum | Kurikulum 2013 |

Adapun visi dan misi Sekolah Dasar Pembangunan Bagan Batu diantaranya ialah sebagai berikut :

VISI

“Unggul Dalam Prestasi, Disiplin, Berani, dan Berbudaya”

MISI

1. Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Dan Bimbingan Secara Efektif
2. Menumbuhkan Dorongan Semangat Guna Mencapai Proses Belajar Yang Intensif Kepada Seluruh Warga Sekolah
3. Membantu Murid Mengenal Minat Dan Kemampuan Sehingga Dapat Berkembang Secara Optimal
4. Menubuhkan Penghayatan Dan Pengamalan Ajaran Agama Yang Dianut Menjadi Sumber Kearifan Dalam Berperilaku Sehari-hari
5. Menumbuhkan Dan Meningkatkan Rasa Cinta Terhadap Budaya Bangsa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan terhadap 11 pelajar SD kelas V-B di SD Pembangunan Bagan Batu, Riau, kebanyakan siswa/siswi tersebut memiliki jawaban yang sama. Untuk lebih memperjelas hasil penelitian, peneliti akan memaparkan hasil wawancara dengan 11 Pelajar SD Bagan Batu, Riau yang merupakan penonton film animasi Nussa dan Rara di channel *youtube*.

1. Ezzah Nafisa Ramadhani

Ezzah menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film kartun berjudul “Spongebob Squarepants” di televisi. Meskipun demikian, Ezzah sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya bahkan sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Ezzah salah satunya bermain game, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswi ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan film tersebut mengajarkan sifat yang baik buat kita, seperti mengambil air wudhu sebelum tidur yang dijelaskan pada episode 1 film tersebut. Namun, Ezzah tidak sering menontonnya, dan baru menonton 3 episode. Di sisi lain, Ezzah mengatakan mendapat manfaat yang baik setelah

menonton film tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Ezza mengatakan sebelumnya tidak tahu mengenai hal itu.

2. Fadilla Aulia Rasti

Fadilla menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film berjudul “Upin dan Ipin” di televisi. Meskipun demikian, Fadilla sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya bahkan sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Fadilla salah satunya bermain game dan menonton video film kartun lainnya, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswi ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan mendapat pengajaran yang baik melalui film tersebut, seperti tidak boleh membuang sampah sembarangan yang dijelaskan pada episode 5 film tersebut. Namun, Fadilla tidak sering menontonnya, dan baru menonton sekitar 3 episode. Di sisi lain, Fadilla mengatakan mendapat pengajaran yang baik setelah menonton film tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Fadilla mengatakan sebelumnya sudah tahu mengenai hal itu.

3. Sakinah Mawaddah Warohmah

Sakinah menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film berjudul “Upin dan Ipin” di televisi. Meskipun demikian, Sakinah sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya bahkan sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh

Sakinah salah satunya bermain game dan menonton video film kartun lainnya, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswi ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan filmnya bermanfaat, seperti makan tidak boleh berdiri yang dijelaskan pada episode 2 film tersebut. Namun, Sakinah tidak sering menontonnya, dan baru menonton sekitar 3 episode. Di sisi lain, Sakinah mengatakan mendapat pengajaran yang baik setelah menonton film tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Sakinah mengatakan sebelumnya sudah tahu mengenai hal itu.

4. Fahzri

Fahzri menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film berjudul “Upin dan Ipin” di televisi. Meskipun demikian, Fahzri sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya bahkan sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Fahzri salah satunya bermain game, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswa ini mengatakan ia mengetahuinya, namun tidak terlalu menyukainya, dengan alasan film tersebut tidak terlalu seru. Namun, Fahzri tidak sering menontonnya, dan baru menonton sekitar 3 episode. Di sisi lain, Fahzri mengatakan mendapat pengajaran yang baik setelah menonton film

tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Fahzri mengatakan sebelumnya sudah tahu mengenai hal itu.

5. Djaky Rahmans

Djaky menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film kartun berjudul “Spongebob Squarepants” di televisi. Meskipun demikian, Djaky sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya bahkan sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Djaky salah satunya bermain game, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswa ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan film tersebut mengandung banyak pesan yang bermanfaat seperti membaca ayat kursi dan tiga surah qul sebelum tidur, yang dijelaskan pada episode 1 film tersebut. Namun, Djaky tidak sering menontonnya, dan baru menonton sekitar 4 episode. Di sisi lain, Djaky mengatakan mendapat pengajaran yang baik setelah menonton film tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Djaky mengatakan sebelumnya sudah tahu mengenai hal itu.

6. Deden Gyan Prayoga

Deden menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film berjudul “Upin dan Ipin” di televisi. Meskipun demikian, Deden sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya namun tidak terlalu sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Agis

salah satunya bermain game, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswa ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan film tersebut lucu, Namun, Deden tidak sering menontonnya, dan baru menonton sekitar 4 episode. Di sisi lain, Deden mengatakan mendapat pengajaran yang baik setelah menonton film tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Deden mengatakan sebelumnya sudah tahu mengenai hal itu.

7. Resya Amelia

Resya menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film berjudul “Upin dan Ipin” di televisi. Meskipun demikian, Indriyani sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya bahkan sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Indriyani salah satunya bermain game dan menonton video film kartun lainnya, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswi ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan film tersebut mengajarkan tentang agama islam, seperti membaca bismillah sebelum bepergian yang dijelaskan pada episode 3 film tersebut. Resya cukup sering menontonnya, sudah menonton sekitar 5 episode. Di sisi lain, Resya mengatakan mendapat pengajaran yang baik setelah menonton film tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film,

Resya mengatakan sebelumnya ada yang sudah tahu dan ada yang belum tahu mengenai hal itu.

8. Khairani Luthviah

Khairani menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film berjudul “Upin dan Ipin” di televisi. Meskipun demikian, Khairani sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya bahkan sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Khairani salah satunya bermain game dan menonton video film kartun lainnya, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswi ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan film tersebut menyenangkan, seperti buang sampah pada tempatnya yang dijelaskan pada episode 5 film tersebut. Khairani cukup sering menontonnya, dan sudah menonton sekitar 5 episode. Di sisi lain, Khairani mengatakan mendapat pengajaran yang bermanfaat setelah menonton film tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Khairani mengatakan sebelumnya belum tahu mengenai hal itu.

9. Dwi Bima Anugrah

Bima menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film berjudul “Upin dan Ipin” di televisi. Meskipun demikian, Bima sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya bahkan sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Bima salah satunya

bermain game, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswa ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan film tersebut mengajarkan kita dekat dengan ALLAH, namun, Bima tidak sering menontonnya, dan baru menonton sekitar 4 episode. Di sisi lain, Bima mengatakan mendapat pengajaran yang baik setelah menonton film tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Bima mengatakan sebelumnya belum tahu mengenai hal itu.

10. Samila Ananda

Samila menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film berjudul “Upin dan Ipin” di televisi. Meskipun demikian, Samila sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya bahkan sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Samila salah satunya bermain game dan menonton video film kartun lainnya, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswi ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan film tersebut mengingatkan kita dengan ALLAH, Samila cukup sering menontonnya, dan sudah menonton sekitar 5 episode. Di sisi lain, Samila mengatakan mendapat pengajaran yang bermanfaat setelah menonton film tersebut, dan untuk mengenai

pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Samila mengatakan sebelumnya belum tahu mengenai hal itu.

11. Ramdani

Ramdani menyukai film animasi, namun ia lebih sering menonton film kartun berjudul “Spongebob Squarepants” di televisi. Meskipun demikian, Ramdani sudah tahu salah satu produk teknologi komunikasi yang disebut sebagai *smartphone*, dan bisa menggunakannya namun tidak terlalu sering. Aplikasi *smartphone* yang sering digunakan oleh Ramdani salah satunya bermain game, namun ia juga mengenal aplikasi media sosial bernama youtube yang biasa ia gunakan untuk menonton video musik. Saat ditanya mengenai film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube, siswa ini mengatakan ia mengetahuinya, bahkan menyukainya, dengan alasan film tersebut mendekatkan diri pada ALLAH, Ramdani cukup sering menontonnya, dan sudah menonton sekitar 5 episode. Di sisi lain, Ramdani mengatakan mendapat pengajaran yang baik setelah menonton film tersebut, dan untuk mengenai pesan-pesan yang mengandung unsur ajaran islam di akhir film, Ramdani mengatakan sebelumnya ada yang sudah tahu dan ada yang belum tahu mengenai hal itu.

4.2. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Februari 2019. Ternyata film animasi Nussa dan Rara ini memiliki kelebihan, terutama dalam menambah pengetahuan melalui media *online* dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka di kalangan pelajar SD Pembangunan Bagan Batu, Riau. Pelajar yang diteliti sebanyak 11 orang tersebut, mengaku menyukai film animasi Nussa dan Rara yang di publish di aplikasi youtube. Meskipun rata-rata dari mereka belum memiliki *smartphone* sendiri dan jarang menggunakannya, namun mereka sudah mengetahui teknologi komunikasi tersebut, dan mengetahui salah satu aplikasi media sosial bernama youtube. Hal ini juga yang menjadi alasan kenapa mereka lebih sering menonton televisi daripada bermain *smartphone*.

Pelajar SD Pembangunan Bagan Batu, mengaku selain menggunakan aplikasi *Wattpad*, mereka juga akrab dengan aplikasi media sosial lainnya seperti, *Game online* dan Facebook. Namun, mereka mengaku lebih sering mengakses aplikasi *game online*. Dari 11 pelajar SD Pembangunan Bagan Batu yang diteliti, umumnya menikmati film Nussa dan Rara. Bahkan rata-rata dari mereka sangat antusias dan terbawa suasana saat menontonnya, hal ini terlihat dari berbagai ekspresi yang mereka tunjukkan, ada yang tertawa saat film tersebut menampilkan adegan lucu, dan ada yang ikut bernyanyi saat salah satu episode menampilkan sebuah lagu yang berkaitan dengan judul. Namun, rata-rata dari mereka tidak terlalu sering menonton film tersebut sehingga baru melihat beberapa episode saja, bahkan 1 dari 23 pelajar tidak terlalu menyukai film tersebut.

Dari 11 pelajar SD Pembangunan Bagan Batu yang diteliti, rata-rata dari mereka mendapatkan pengajaran tentang Islam melalui film tersebut, terutama bagi mereka yang belum mengetahui sama sekali mengenai kegiatan atau kebiasaan sehari-hari yang dilakukan sesuai ajaran Islam. Hal ini dikarenakan, film Nussa dan Rara selalu menayangkan adegan mengenai aktivitas sehari-hari yang dilakukan berdasarkan ajaran Islam. Penyajian film yang dilakukan dengan cara menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka, membuat para pelajar SD Pembangunan Bagan Batu mudah memahami dan mengerti tentang apa yang disampaikan film tersebut. Tidak hanya mengaku jika film tersebut mengandung banyak hal yang bermanfaat dan pengajaran yang baik, sebanyak 11 pelajar SD Pembangunan Bagan Batu, beberapa diantaranya merasa jika film tersebut mengingatkan dan mengajarkan mereka mendekatkan diri pada ALLAH SWT.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa rata-rata siswa/siswi di SD Pembangunan Bagan Batu yang di teliti oleh peneliti, pada umumnya mengetahui dan menyukai film animasi Nussa dan Rara di *channel* youtube. Walaupun mereka tidak terlalu sering menonton film Nussa dan Rara, namun, mereka mengatakan mendapat pengajaran atau ilmu yang bermanfaat dari film tersebut. Ini dibuktikan dengan alasan yang mereka berikan karena menyukai film itu.

Rata-rata dari mereka yang belum mengetahui mengenai pesan-pesan bermanfaat yang mengandung ajaran Islam di akhir durasi film tersebut, menjadi tahu mengenai ajaran Islam yang selama ini belum mereka ketahui. Tidak hanya melalui pesan-pesannya, setiap episode Nussa dan Rara selalu mengajarkan sesuatu hal mengenai kebiasaan atau kegiatan sehari-hari berdasarkan ajaran Islam, hal ini juga yang menambah pengetahuan mereka dari yang belum tahu, menjadi tahu tentang kebiasaan atau kegiatan sehari-hari yang dilakukan sesuai ajaran Islam.

5.2. Saran

Adapun beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

- a. Agar para orang tua, senantiasa memperhatikan tayangan yang baik untuk di tonton bagi anaknya.
- b. Agar para orang tua, senantiasa mengontrol penggunaan *smartphone* pada anak.
- c. Agar para guru, mampu menggunakan media tambahan untuk memperkenalkan ajaran Islam pada proses belajar di kelas.
- d. Agar para siswa/siswi memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti *smartphone* ke arah yang lebih positif antara lain menggunakannya sebagai media belajar untuk menambah ilmu yang bermanfaat.

Daftar Pustaka

- Andi. 2006. *Aplikasi Animasi Digital Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect, 3D Studio Max*. Madiun: Madcoms
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Atmadja, Bawa, Nengah dan Ariyani, Sri, Putu, Luh. 2018. *Sosiologi Media; Perspektif Teori Kritis*. Depok: Rajawali Pers
- Basri, M, dan Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah Edisi Pertama, Cetakan ke-1*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Effendy, Uchjana, Onong. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Fuad, Anis dan Nugroho, Sapto, Kandung. 2014. *Panduan Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hefni, Harjani. 2015. *Komunikasi Islam Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana
- Heriyanto, Prabowo, Aan. 2013. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Volume 2, Nomor 2, Halaman 1-9 Online dari <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jlp>*
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- J. Severin, Werner dan W. Tankard Jr, James. 2011. *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana
- Liliweri, Alo. 2015. *Komunikasi Antarpersonal*. Jakarta: Kencana.
- Mudlofir, Ali dan Rusydiyah, Fatimatur, Evi. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Edisi pertama*. Jakarta: Rajawali Pers
- Murtiadi. dkk. 2015. *Psikologi Komunikasi*. Yogyakarta: Psikosain
- M.Hikmat, Mahi. 2011. *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Narbuko, Cholid. . *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara

- Nugroho, Agoeng. 2010. *Teknologi Komunikasi Edisi Pertama Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahmat, Saeful, Pupu.ttp dan tth. *Jurnal Penelitian Kualitatif*.
- Ruslan, Rosadi. 2013. *Metode Penelitian Public Relation & Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sedanayasa, Gede. 2015. *Bimbingan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Media Akademi
- Somadayo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Pertama Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Agenda Setting Media Massa Edisi pertama cetakan kedua*. Jakarta: Rajawali Pers
- Zarman, Wendi. 2013. *Ternyata Mendidik Anaka Cara Rasulullah itu Mudah dan Lebih Efektif*. Bandung: Ruang Kata.

Penelitian Terdahulu

- Susanti. 2015. *Skripsi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam film Upin dan Ipin Karya Moh.Nizam Abdul Razak, dkk*. Purwokerto: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.

Website

- <https://www.boombastis.com/animasi-nussa-dan-rara/191498>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>
- <http://mustanginbuchory89.blogspot.com/2015/06/nilai-nilai-pendidikan-islam.html>
- <https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-peran.html>
- <http://umum-pengertian.blogspot.com/2016/06/pengertian-peran-secara-umum.html>
- <https://pelajarindo.com/pengertian-pelajar/>

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Peran Film Animasi Nussa dan Rara di *Channel Youtube* Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD Pembangunan Bagan Batu, Riau.

(Studi Deskriptif Kualitatif Pada Siswa SD Pembangunan Bagan Batu, Riau)

1. Apakah kamu suka menonton film ?
2. Film apa yang biasanya kamu tonton ?
3. Apakah kamu tahu apa itu smartphone ?
4. Apakah kamu bisa menggunakannya ?
5. Apakah kamu sering menggunakannya ?
6. Aplikasi apa yang sering digunakan di smartphone ?
7. Apakah kamu tahu aplikasi youtube ?
8. Apa yang biasa dilihat jika membuka youtube ?
9. Apakah kamu tahu film animasi Nussa dan Rara yang ada di youtube ?
10. Apakah kamu suka menonton itu ?
11. Apakah kamu suka dengan film itu ? Jika ya atau tidak, kenapa ?
12. Apakah sering menontonnya ?
13. Berapa episode yang sudah ditonton ?
14. Apa yang di dapat setelah menonton film tersebut ?
15. Sebelumnya sudah tau atau tidak, tentang ajaran islam yang ada di film tersebut ?

LAMPIRAN FOTO



Foto Bersama Kepala Sekolah Dasar Pembangunan Bagan Batu, Riau.



Foto Bersama Guru Sekolah Dasar Pembangunan Bagan Batu, Riau.



Foto Bersama Pelajar SD Pembangunan Bagan Batu, Riau Kelas 5B.



Foto Bersama Informan/Narasumber



Foto Gerbang Sekolah SD Pembangunan Bagan Batu, sebagai Akses Keluar-Masuk.



Foto Kantor dan Pengolahan Data Siswa SD Pembangunan Bagan Batu, Riau.



Foto Halaman Sekolah Yang Sedang Digunakan Untuk Kegiatan Senam.



Foto Bangunan Sekolah Bagian Sisi Kiri



Foto Bangunan Sekolah Bagian Sisi Kanan Barisan Kantor Sekolah.



Foto Bangunan Sekolah Bagian Sisi Kanan.