

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap seluruh aspek kehidupan yang mengarah persaingan pada persaingan yang sangat ketat di masa global ini. Agar bisa mengambil peran dalam persaingan global kita perlu meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia, yang di harapkan mampu mengikuti perkembangan zaman terutama dalam teknologi.

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan.¹

Allah S.W.T menciptakan manusia agar mereka menjadi kholifah di muka bumi, kemudian mereka telah dibekali dengan apa saja yang telah dibutuhkan untuk kepentingan kekhalifan ini, tampak jelas bahwa Allah telah memberi mereka ilmu sebagai kepentingan utama untuk semua itu. Dalam rangka suksesnya pendidikan, kitab suci Al-Qur'an menguraikan banyak hal terkait tentang pendidikan. Allah berfirman dalam Al-Qur'an yang memuat tentang perhitungan waktu sengan memperhatikan hal-hal yang ada di alam semesta untuk yakni dalam Q.S. *an-Naziat* ayat 15-26

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta; Rajawali Pers, 2004) h.1

هَلْ أَتَاكَ حَدِيثُ مُوسَى (١٥) إِذْ نَادَاهُ رَبُّهُ بِالْوَادِي الْمُقَدَّسِ طُوًى (١٦) اذْهَبْ إِلَى فِرْعَوْنَ إِنَّهُ طَغَى (١٧) فَعُلِّقْ

هَلْ لَكَ إِلَى أَنْ تَزَكَّى (١٨) وَأَهْدِيكَ إِلَى رَبِّكَ فَتَخْشَى (١٩) فَأَرَاهُ الْآيَةَ الْكُبْرَى (٢٠) فَكَذَّبَ وَعَصَى (٢١) ثُمَّ

أَدْبَرَ يَسْعَى (٢٢) فَحَشَرَ فَنَادَى (٢٣) فَقَالَ أَنَا رَبُّكُمُ الْأَعْلَى (٢٤) فَأَخَذَهُ اللَّهُ نَكَالَ الْآخِرَةِ وَالْأُولَى (٢٥) إِنَّ

فِي ذَلِكَ لَعِبْرَةٌ لِمَنْ يَخْشَى (٢٦)

Ayat di atas tentang kisah fira'un yang ingkar tentang hari akhir. Dalam ayat di atas jelas bahwa Rasulullah S.A.W yang menerima kitab tersebut kemudian menyampaikan kepada umat manusia sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan, berbagai cara serta metode bahkan media yang beragam. Rasulullah S.A.W menjelaskan isi Al-Qur'an sesuai dengan situasi dan kondisi serta keadaan jiwa seseorang sebagai peringatan serta pembelajaran bagi manusia. Oleh karena itu berbagai media bisa di gunakan dalam hal pendidikan seperti halnya media kisah seperti ayat di atas.

Pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan seperti dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk lebih kreatif serta mampu lebih inovatif sehingga dapat mendorong siswa belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Dalam sistem pendidikan seperti sekarang ini, seorang guru di tuntut untuk menjadi seseorang guru yang profesional salah satunya yakni kemampuan dalam

penyampaian pembelajaran dengan baik kepada siswa. Tentunya dalam menyampaikan pesan, seorang guru perlu dibantu dengan adanya media agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien serta memudahkan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Di sini lah penerapan media dalam mengelola proses pembelajaran. media yang tepat akan berfungsi efektif dalam merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dan perasaan sehingga bisa mendorong keinginan belajar, antusiasme dan rasa senang siswa kepada suatu bidang mata pelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan minat, merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa sehingga muncul lah proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat. Kelas rendah dalam sekolah dasar terutama pada kelas 1 media pembelajaran yang digunakan tentu harus bersifat menarik karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Media animasi adalah media yang proses penyampaiannya disajikan dalam bentuk video, atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer. Penonton tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang di timbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara kompleks, media animasi

dapat di tarik kesimpulan dengan alat perantara yang diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan secara menarik²

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDTQ Qaryah Thayyibah Banjarmasin, Setelah adanya kebijakan PPKM (pemberlakuan pembatasan kegiatan) guru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan media yang di minati oleh siswa sehingga guru memilih menggunakan media animasi karena media ini sangat menarik apabila di terapkan sebagai media pembelajaran. Mengingat fasilitas yang disediakan yang oleh sekolah sangat mendukung seperti adanya TV disetiap kelas hal ini membuat guru memilih media animasi kartun nussa sebagai media yang selalu di terapkan di SDTQ (sekolah dasar tahfidz qur'an) qaryah thayyibah banjarmasin karena media ini cukup sesuai dengan pembelajaran dan minat siswa.

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti menjadi tertarik melakukan penelitian tentang **“Penggunaan Media Animasi Kartun Nussa dalam Mata Pelajaran PAI kelas I SDTQ Qaryah Thayyibah Banjarmasin ”**.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media animasi kartun nussa dalam mata pelajaran pai siswa kelas 1 SDTQ qaryah thayyibah banjarmasin.

² Sugandi, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo. 2004) h.9

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media animasi kartun nussa dalam mata pelajaran PAI siswa kelas 1 di SDTQ qaryah thayyibah banjarmasin.

C. Tujuan Peneliiian

Tujuan penelitian yang peneliti inginkan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media animasi kartun nussa dalam mata pelajaran pai siswa kelas 1 SDTQ qaryah thayyibah banjarmasin.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media animasi kartun nussa dalam mata pelajaran pai siswa kelas 1 di SDTQ qaryah thayyibah banjarmasin.

D. Definisi Istilah

Untuk mempertegas dan menghindari kesalahpahaman terhadap judul di atas, terutama pada definisi oprasional penelitian, maka perlu untuk menguraikan pengertian dan beberapa istilah yang terkandung dalam judul sebagai berikut :

1. Penggunaan

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, penggunaan memiliki arti proses, cara pembuatan atau pemakaian.³

2. Media Animasi

Media Animasi merupakan media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK dengan batuan alat bantu komputer. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan sehingga gambar terlihat hidup.

³ Diknas RI, *kamus besar bahasa indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), h 22

Media animasi yang di gunakan dalam penelitian ini ialah media animasi kartun nussa yang dilakukan di dua matapelajaran yaitu matapelajaran PAI yang menggunakan media animasi kartun nussa dengan episode ke 75 belajar jujur.

3. Animasi kartun Nussa

Animasi kartun Nussa adalah animasi kartun karya anak indonesia yang bisa di akses di youtube Nussaofficial, animasi Nussa menyajikan hal yang mampu membangun karakter dan moralitas anak-anak melalui cerita dan musik yang menyenangkan tentunya yang berasaskan islam serta ada beberapa serial yang selaras dengan pelajaran islam dasar di sekolah dasar.

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

5. PAI

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama sehingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian mada materi Pembelajaran Jujur, Percaya diri, dan Suka memaafkan.

6. SDTQ Qaryah Thayyibah Banjrmasin

SDTQ Qaryah Thayyibah Banjarmasin adalah sekolah dasar yang berbasis tahfidz Qur'an, sekolah ini juga punya beberapa program keislaman lainnya seperti hafal Al-Qur'an minimal 10 Juz selama 6 tahun, hafal Dzikir Pagi dan Petang, hafal hadits Arba'in an nawawiyah, hafal Do'a dan adab sunnah sehari-hari, menjadi pemimpin yang memiliki karakter mulia.

E. Signifikansi Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Memacu semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dan dapat melatih kemampuan peserta didik untuk mengembangkan berpikir kritis.

2. Bagi Guru

Sebagai referensi guru dalam mengembangkan kreatifitas pada proses pembelajaran matematika dan sebagai bahan untuk menstimulus motivasi belajar dan kesiapan peserta didik dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai menerapkan apersepsi untuk peserta didik khususnya pada pembelajaran matematika dan dapat di terapkan ketika sudah menjadi guru.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa hal yang mendasar yang menjadi alasan peneliti mengangkat judul peneliti ini, antara lain :

1. Adanya sekolah yang menggunakan media animasi kartun nussa tersebut tersebut sebagai media pembelajaran, menurut penulis ini sangat kreatif dan inovatif.
2. Penulis menganggap bahwa media animasi kartun nussa ini sangat menarik untuk diteliti karena animasi kartun nussa mengandung nilai moral dan memiliki banyak keterkaitan dengan pelajaran sekolah.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti mempelajari penelitian terdahulu yang telah memberikan kontribusi dalam penelitian yang akan peneliti lakukan.

Pertama, hasil penelitian Ayu Rismayanti skripsi Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam-Banda Aceh, 2017. Yang berjudul “*pengaruh implementasi media animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi gerak lurus kelas x di mas babun najah banda aceh*”. Sedangkan judul penelitian yang peneliti teliti ialah “*Implementasi Media Animasi Kartun Nussa dalam Mata Pelajaran PAI kelas I SDTQ Qaryah Thayyibah Banjarmasin*”. Perbedaan judul skripsi diatas dengan peneliti terletak pada media animasi yang digunakan dan jenjang pendidikan yang di teliti. Adapun hasil penelitian dari penelitian terdahulu media animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap media animasi dengan

rata-rata persentase setuju 41,28 % dan sangat setuju 48,38 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak lurus di kelas X MAS Babun Najah Banda Aceh dan mendapatkan respon yang positif dari siswa sedangkan hasil yang di peroleh peneliti Berdasarkan hasil penelitian tentang Penggunaan Media animasi kartun nussa dalam mata pelajaran PAI siswa kelas 1 SDTQ Qaryah Thayyibah Banjarmasin terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil pembelajaran saat penggunaan media naimasi kartun nussa serta terdapat pula beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan media animasi kartun nussa dalam mata pelajaran PAI siswa kelas 1 SDTQ Qaryah Thayyibah Banjarmasin diantaranya :

- 1.Latar belakang pendidikan dan wawasan guru,
- 2.Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran,
- 3.Sarana dan Prasarana.

Kedua, hasil penelitian Andhika Budi Setiawan skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2014. Yang berjudul *“pengaruh implementasi media animasi terhadap hasil belajar rencana anggaran biaya di smk negeri 3 yogyakarta”*. Sedangkan judul penelitian yang peneliti teliti ialah *“penggunaan Media Animasi Kartun Nussa dalam Mata Pelajaran PAI kelas I SDTQ Qaryah Thayyibah Banjarmasin”*. Perbedaan judul skripsi siatas dengan peneliti terletak pada media yang di guanakan, jenjang sekolah yang di teliti dan tempat penelitian serta hasil penetian yang di peroleh.

Adapun hasil yang diperoleh dari penelien terdahulu bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi lebih besar dari hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional (papan tulis) sedangkan hasil yang di peroleh peneliti Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan Media animasi kartun nussa dalam mata pelajaran PAI siswa kelas 1 SDTQ Qaryah Thayyibah Banjarmasin terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil pembelajaran saat penggunaan media animasi kartun nussa serta terdapat pula beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan media animasi kartun nussa dalam mata pelajaran PAI siswa kelas 1 SDTQ Qaryah Thayyibah Banjarmasin diantaranya :

1. Latar belakang pendidikan dan wawasan guru,
2. Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran,
3. Sarana dan Prasarana.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, definisi operasional, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, dan penelitian terdahulu.

BAB II Landasan teori, yang menguraikan tentang pengertian penggunaan, media pembelajaran, animasi kartun nussa, pembelajaran PAI.

BAB III Metode penelitian, yang terdiri dari jenis penelitian, Pendekatan penelitian, Subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Laporan hasil penelitian, yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran-saran.