

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan mempersiapkan individu dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan, sekaligus mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh selama proses belajar. Dalam ajaran Islam, pendidikan ditujukan untuk membentuk generasi yang taat menjalankan ibadah kepada Allah serta menjauhi segala bentuk kemusyrikan. Contoh sederhana dari konsep ini adalah ketika seorang siswa belajar tentang pentingnya berbuat baik kepada sesama dan menerapkan nilai-nilai kejujuran dalam kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam membentuk pribadi yang lebih unggul dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi masa depan yang menjanjikan. Dengan demikian, pendidikan dalam Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral generasi mendatang agar dapat hidup sesuai dengan ajaran agama dan menjauhi perbuatan yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam (Silahudin. 2017).

Dalam Situasi sosio-kultural belakangan ini memperlihatkan berbagai kejadian negatif di tengah masyarakat, seperti runtuhnya moralitas, ketidakadilan yang merajalela, melemahnya rasa solidaritas, meningkatnya perilaku menyimpang di kalangan remaja, berkembangnya praktik korupsi yang makin kompleks, serta perlakuan tidak pantas terhadap guru. Fenomena ini menyoroti pentingnya peran pendidikan dalam membentuk karakter, terutama melalui penanaman nilai-nilai akhlak kepada masyarakat, termasuk para pelajar di lingkungan sekolah. (Noviyanti. 2022).

Menurut Noviyanti (2022) dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat krisis akhlak anak serta krisis adab yang tengah terjadi terhadap generasi muda. Hal tersebut tercermin dari banyaknya perilaku negatif dari

sebagian mereka dengan terbiasa mengucapkan kata-kata kasar seperti umpatan serta banyak terjadi anak yang melawan orang tua dan guru, dan melakukan aktifitas perundungan (*Bullying*) terhadap teman sebaya. Bahkan banyak pula anak-anak sekarang yang berani melakukan aktifitas kriminalitas seperti tawuran, pencurian, perampokan, pemerkosaan bahkan pembunuhan. Berdasarkan riset dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat bahwa selama 9 tahun terakhir, dari 2011 hingga 2019, terdapat 37.381 terkait laporan kasus kekerasan terhadap anak. Salah satu bentuk kekerasan yang semakin meningkat adalah tindakan perundungan atau bullying, baik yang terjadi di lingkungan sekolah maupun di platform media sosial, telah tercatat dalam 2.473 laporan. Selain itu dilansir dari CNN Indonesia terdapat berita bahwa empat pelajar di bawah umur terlibat dalam kasus pemerkosaan bergilir terhadap seorang siswi SMP di Palembang hingga menyebabkan kematian terhadap korban. Salah satu pelaku mengungkapkan bahwa aksinya tersebut terinspirasi oleh tayangan yang pernah ia tonton, hal ini menunjukkan adanya pengaruh dalam menonton. Fakta ini mencerminkan bahwa krisis moral di masyarakat sudah berada pada level yang sangat memprihatinkan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengawasan dan upaya dalam menangani pembentukan karakter melalui penanaman nilai-nilai akhlak. Contoh dari kekerasan terhadap anak seperti bullying di sekolah adalah ketika seorang siswa secara terus-menerus diintimidasi atau dilecehkan oleh teman-temannya. Sedangkan bullying di media sosial bisa terjadi ketika seseorang diserang secara verbal atau dilecehkan melalui platform online seperti Instagram atau Twitter. Dengan adanya tren kenaikan jumlah kasus kekerasan terhadap anak, perlu untuk meningkatkan kesadaran dan pendidikan mengenai pentingnya nilai-nilai akhlak dalam membentuk karakter anak-anak agar terhindar dari perilaku kekerasan dan bullying (Noviyanti, 2022).

Akhlak adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan istilah mengenai sifat-sifat yang baik maupun buruk yang dimiliki oleh

seseorang. Maka akhlak ini mencakup semua perilaku, kebiasaan serta budi pekerti yang dimiliki seseorang. Akhlak dalam bahasa sehari-hari juga dapat diartikan sebagai karakter atau kepribadian seseorang. Misalnya, apabila seseorang memiliki akhlak yang baik oleh karena itu orang tersebut akan selalu berusaha berbuat baik terhadap orang lain tanpa harus berpikir terlebih dahulu. Sebaliknya jika seseorang memiliki akhlak yang buruk maka orang tersebut cenderung berbuat buruk tanpa memikirkan orang lain akibat dari perbuatannya (Abudin. 2015).

Dalam zaman modern seperti sekarang, teknologi semakin maju dan pengaruhnya terhadap kehidupan anak-anak semakin besar. Anak-anak sekarang lebih sering menghabiskan waktu mereka untuk menonton televisi atau video di Youtube daripada bermain di luar rumah. Menonton Youtube bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga bisa berbahaya jika orang tua tidak mengawasi dengan baik. Menurut Patricia Mars Greenfield dalam bukunya "*Mind and Media*". "Menonton Youtube dapat menjadi aktivitas yang membosankan dan merugikan apabila orang tua tidak mengarahkannya dengan baik. Orang tua perlu membimbing anak-anak agar dapat menyaring dan memahami isi tontonan secara kritis. Seperti halnya saat menonton film, kemampuan anak dalam menangkap pesan menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran mereka. Dengan mengajarkan anak-anak untuk menonton secara kritis, dengan membimbing anak-anak agar dapat menyimak tontonan secara bijak dan penuh pertimbangan, mereka dapat mengembangkan kemampuan analisis dan pemahaman yang lebih baik terhadap konten yang mereka saksikan (Fahmi, dkk. 2021).

Film dapat dijadikan sebagai salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan karena film memiliki cerita yang menarik dan menghibur. Film juga bisa mengajarkan kita nilai-nilai moral dan mempengaruhi perasaan kita. Dengan menonton film, kita bisa belajar tentang akhlak dan nilai-nilai kehidupan dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian,

film tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif. (Noviyanti. 2022)

Film juga dapat memberikan dampak komunikasi yang paling efektif yang dapat diterima semua kalangan. Pada jaman modern seperti saat ini ada istilah tentang film edutainment yakni film sebagai hiburan serta dapat memberikan edukasi mengenai pendidikan pada anak-anak (Elvita. 2023).

Di Indonesia, kemajuan teknologi dan informasi yang pesat, bahkan banyak acara yang ditayangkan di televisi yang menarik perhatian masyarakat. Salah satu jenis acara yang populer adalah film kartun atau animasi, terutama yang ditujukan untuk anak-anak seperti Doraemon, Upin Ipin, Spongebob, Naruto, dan yang sedang populer saat ini adalah Nussa dan Rarra. Film kartun memiliki nilai positif dan negatif. Di satu sisi, sebagian besar film kartun dapat mendidik anak-anak untuk berperilaku religius, jujur, beradab, dan baik. Namun, di sisi lain, banyak juga film kartun yang memperlihatkan kekerasan, perundungan antar teman, serta ada beberapa yang tidak pantas untuk ditonton oleh anak-anak. Sebagai contoh yakni film kartun dengan adanya indikasi pornografi pada film animasi Sinchan yang tidak cocok untuk anak-anak yang masih rentan terhadap pengaruh negatif. Film kartun yang ditayangkan di Youtube juga memiliki dampak yang sama. Misalnya film animasi Nussa dan Rarra dapat memberikan pesan positif kepada anak-anak. Film serial animasi Nussa dan Rarra yang ditayangkan di Youtube adalah sebuah program yang menyajikan cerita-cerita menarik dan menghibur. Dalam film kartun ini, terdapat nilai-nilai positif yang bisa ditemukan. Salah satu nilai positif yang terkandung dalam film ini adalah pesan moral yang disampaikan kepada penonton, seperti nilai persahabatan, kejujuran, dan kebaikan. Contohnya, dalam salah satu episodenya, Nussa dan Rarra belajar pentingnya kerjasama dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Dengan menonton film Nussa dan Rarra, penonton bisa belajar banyak hal positif, namun juga perlu waspada terhadap konten yang mungkin tidak sesuai. Oleh karena itu,

penting untuk selalu melakukan pengawasan saat anak menonton film kartun di Youtube (Fahmi, dkk. 2021).

Media audio visual ialah sebuah jenis media modern yang menggabungkan antara suara dengan gambar. Media visual ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena pesan serta materi yang disuguhkan terhadap anak-anak dapat lebih mudah di pahami bahkan diterima dengan baik oleh anak-anak , media visual ini sangat efektif dalam proses pengajaran terhadap anak agar terlihat lebih menarik bagi sang anak. Media elektronik yang diberikan kepada anak-anak bisa memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap perilaku mereka. Contohnya, menonton acara pendidikan di televisi bisa membuat anak belajar hal-hal baru, tetapi menonton acara yang tidak pantas bisa memengaruhi perilaku buruk anak. Selain itu, media elektronik juga bisa menggantikan peran guru dalam mendidik anak. Misalnya, dalam pembelajaran online, guru berperan sebagai fasilitator yang mempermudah proses belajar anak. Oleh karena itu, orang tua dan guru perlu memantau penggunaan media elektronik anak agar dapat memberikan dampak positif dan mendidik mereka dengan baik (Radhiyatul, dkk. 2017).

Faktor eksternal pada Era globalisasi hal ini sesuai dengan pendapat Olvy dan Sutarman (2024) mengatakan bahwa Era globalisasi membawa perubahan nilai yang berlaku di masyarakat kita. mengenai orang tua harus lebih waspada dalam menghadapi pengaruh negatif terhadap anak-anak mereka. Salah satu cara untuk melindungi anak dari dampak buruk globalisasi adalah dengan memilih dengan cermat teknologi yang digunakan oleh mereka.

Noviyanti (2022) menegaskan dalam skripsinya mengatakan bahwa fenomena krisis akhlak telah terjadi dalam masyarakat, menyebabkan kebutuhan mendesak untuk pembentukan karakter yang baik melalui pendidikan. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi muda

yang lebih unggul dan cerdas, tidak hanya dalam hal pengetahuan, tetapi juga dalam membangun karakter yang baik, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Untuk mengatasi krisis akhlak, memilih Film Nussa dan Rara sebagai media pembelajaran adalah alternatif yang efektif untuk membentuk karakter positif pada anak-anak. Film animasi Nussa dan Rara menonjol karena banyak mengandung pesan-pesan akhlak, serta dirancang sebagai media penyiaran ajaran agama Islam dan pemahaman mengenai akhlak yang baik bagi masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam.

Fenomena krisis pada akhlak dapat di kategorikan banyak terjadi seperti yang telah di jelaskan sebelumnya, maka dalam pendidikan diperlukan untuk membangun anak bangsa menjadi anak yang terarah. Menurut peneliti terkait pengamatan di masyarakat menemukan bahwa ada beberapa anak-anak yang memiliki perilaku kurang sopan. seperti, berbicara menggunakan kata-kata kasar, mengambil barang milik oranglain tanpa izin, tidak mau mengucapkan tolong dan terima kasih, apalagi berteriak kepada orang yang lebih tua. Hal ini menandakan adanya masalah dalam hal sopan santun pada anak-anak. Sopan santun mencakup perilaku dan sikap yang dianggap baik serta sesuai dalam pergaulan sehari-hari. Contohnya, film animasi Nussa mengajarkan nilai-nilai seperti pentingnya berbagi, jujur, dan menghormati orang lain. Semua nilai tersebut memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak sejak usia dini, agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak baik dan memiliki rasa tanggung jawab. Jadi, ketika anak-anak tidak menunjukkan perilaku sopan santun, hal ini bisa menjadi masalah karena mereka mungkin tidak menghormati orang lain atau tidak memahami pentingnya berinteraksi dengan baik dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengajarkan nilai-nilai sopan santun kepada anak-anak sejak dini agar mereka bisa tumbuh menjadi individu yang sopan dan menghargai orang lain. Memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kesopanan

kepada anak sejak usia dini, agar mereka dapat tumbuh menjadi pribadi yang menghormati orang lain dan berperilaku santun. Melihat terjadinya krisis terhadap anak dalam pendidikan maka dari itu film Nussa adalah pilihan film terbaik untuk menjadikan bahan edukasi dalam pembelajaran alternatif agar dapat membentuk karakter baik dalam anak. Dapat di perhatikan perbandingan antara film animasi tersebut dengan film animasi yang lain dalam film Nussa banyak sekali mengandung nilai-nilai agama dari dalam membentuk akhlak. Film animasi ini dibuat untuk sarana edukasi anak agar dapat mempelajari mengenai ajaran-ajaran Islam (Noviyanti. 2022).

Animasi Nussa adalah salah satu karya film asal Indonesia yang dibuat oleh seorang pemuda Indonesia yang memiliki nama Mario Irwinskyah. Film yang diciptakannya ini dilatarbelakangi dengan kecemasan keluarga terhadap kurangnya tontonan anak-anak dalam mengedukasi nilai-nilai keagamaan. Hal ini tercermin dalam penelitian Elvita (2023) dalam skripsinya mengatakan. Upaya membangun masyarakat yang berakhlak, bermoral, religius, dan bermartabat sejalan dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam agama Islam merupakan hal yang penting. Pengembangan nilai-nilai moral dan keagamaan memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Oleh sebab itu, memberikan pendidikan moral dan agama kepada anak-anak menjadi hal yang paling penting.

Animasi Nussa merupakan salah satu film yang dirancang mendalam cerita khas dunia anak dengan menggunakan penyampaian dengan cara yang mudah dimengerti oleh mereka, film ini dapat dikatakan film edukasi dalam menanamkan Akhlak serta nilai-nilai moral terhadap anak. Dari film animasi Nussa, kita bisa belajar banyak tentang kebaikan dan nilai-nilai Islam yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak. Film ini adalah hasil karya putra bangsa yang layak mendapat penghargaan karena berhasil menyampaikan pesan-pesan moral dan ajaran Islam. Contohnya, film ini mungkin mengajarkan tentang pentingnya berbagi, jujur, dan menghormati

orang lain. Nilai-nilai tersebut sangat berperan dalam membentuk karakter anak sejak usia dini, agar tumbuh menjadi pribadi yang beretika dan bertanggung jawab. (Elvita. 2023).

Melihat fenomena diatas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengukuran melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan menggunakan Teori *Stimulus Organisme Respon* (SOR) dengan pengaruh menonton film animasi Nussa dalam menanamkan akhlak anak. Dengan adanya populasi di tempat penelitian tersebut terdapat 56 anak dengan menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak sederhana atau *simple random sampling*. Maka sampel yang di ambil adalah 10% dari 56 anak yakni sekitar 36 anak.

Dengan meneliti topik ini, kita dapat memahami bagaimana pengaruh menonton film animasi Nussa, terhadap penanaman akhlak anak, dan khususnya di RW 10 kelurahan Pekalipan. Hal ini penting untbuk membangun serta menjaga nilai-nilai akhlak anak dan menemukan cara-cara untuk mempertahankan akhlak anak dengan menggunakan media film animasi Nussa tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berfokus pada permasalahan “Pengaruh Menonton Film Animasi Nussa Dalam Episode “Jangan Kalah Sama Setan”, Terhadap penanaman Akhlak pada Anak di RW 10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon”

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan pernyataan dari latar belakang tersebut, oleh sebab itu terdapat identifikasi dari permasalahan yang akan di kaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Terdapat rendahnya penggunaan media audio visual dalam pembelajaran.
- b. Perlunya penerapan audio visual mengenai film animasi terkait nilai-nilai akhlak yang terkandung dalam film animasi Nussa terhadap pembentukan akhlak pada anak.
- c. Perlunya rangsangan agar meningkatkan pemahaman akhlak anak.

2. Pembatasan masalah

Agar skripsi lebih terarah, maka dari itu peneliti membatasi penelitian ini hanya berfokus pada "PENGARUH MENONTON FILM ANIMASI NUSSA DALAM EPISODE “JANGAN KALAH SAMA SETAN”, TERHADAP PENANAMAN AKHLAK PADA ANAK DI RW 10 KELURAHAN PEKALIPAN KOTA CIREBON" , pembatasan nya adalah:

- a. Pembatasan Dalam penelitian ini adalah mengenai hubungan mengenai penanaman akhlak terhadap anak.
- b. Penelitian ini berfokus pada film animasi Nussa yang berjudul "*jangan kalah sama setan*".
- c. Batasan wilayah penelitian ini adalah anak-anak dengan rentan usia 6-12 tahun di RW 10 dengan sampel 10% dari 56 anak yakni 36 anak di Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon.

3. Pertanyaan penelitian

1. Adakah pengaruh menonton animasi nussa terhadap penanaman akhlak pada anak.
2. Seberapa besar pengaruh pada film animasi Nussa terhadap akhlak anak.

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yang akan dilaksanakan adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh dalam menonton animasi nussa terhadap proses terjadinya penanaman akhlak.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang signifikan pada film animasi Nussa dalam penanaman akhlak pada anak.

D. Kegunaan penelitian

Manfaat dari penelitian ini ditujukan untuk memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini mampu Sebagai tambahan informasi pengetahuan mengenai Pengaruh Menonton Film Animasi Nussa Dalam Episode “Jangan Kalah Sama Setan”, Terhadap Akhlak Pada Anak di RW 10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon
2. Sebagai dedikasi pemikiran bagi peneliti yang akan meneliti pembahasan mengenai ilmu pengetahuan bagi sarana yang membutuhkan teori menggunakan media pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan wawasan.

2. Kegunaan Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber masukan bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Anak

- a. Membantu anak-anak dalam meningkatkan imajinasi melalui film animasi Nussa.
 - b. Agar menciptakan semangat dalam belajar terhadap anak-anak dalam proses pembelajaran di RW 10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon.
2. Orang Tua
- a. Orang tua dapat menambahkan media elektronik sebagai sarana media pembelajaran yang lebih variatif.
 - b. Orang tua dapat memiliki pengetahuan mengenai media elektronik yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreatifitas serta semangat dalam belajar.
3. Masyarakat.

Sebagai tambahan wawasan mengenai persepsi masyarakat terhadap Pengaruh Menonton Film Animasi Nussa Dalam Episode “Jangan Kalah Sama Setan”, Terhadap Akhlak Pada Anak di RW 10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon.