

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia. Dengan pendidikan manusia dapat belajar dari masa ke masa untuk kehidupan yang lebih baik dengan mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan bermutu. Sistem pendidikan di Indonesia ada sejak tahun 1922 saat Taman Siswa didirikan oleh Ki Hajar Dewantara. Pendidikan dapat diartikan sebuah proses pembelajaran dengan menggunakan metode-metode tertentu sehingga memperoleh berbagai pengetahuan, pemahaman dan cara tingkah laku yang sesuai dengan peraturan di Indonesia.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Manusia terus berkembang seiring berjalannya waktu, termasuk dalam bidang pendidikan. Jika dahulu manusia belajar dan sekolah menggunakan buku, kini manusia berkembang karena adanya globalisasi. Globalisasi yang melanda berbagai bidang termasuk salah satunya di bidang pendidikan. Segala informasi dan pengetahuan dapat dicari hanya dengan menggunakan satu klik yang ada pada komputer, laptop atau *handphone* yang mereka punya. Melalui

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) menghimbau kepada seluruh warga sekolah untuk melakukan proses belajar dari rumah. Dampaknya pada sekolah yakni terpaksa merubah sistem dan metode pembelajaran menjadi serba online atau daring. Dengan menggunakan berbagai metode, aplikasi dan media yang mendukung proses pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat tidak dapat dipungkiri mempunyai andil atau peran besar bagi proses dan perkembangan mutu di masa pandemic virus covid 19.

Sumber pendidikan tidak hanya didapat dari jalur informal (sekolah) akan tetapi pendidikan juga dapat diperoleh dari media lain baik cetak maupun elektronik. Sekolah sudah menerapkan pendidikan karakter kepada siswanya dengan memberikan contoh-contoh dan kebiasaan yang baik kepada siswanya, namun metode yang digunakan guru dalam mengajarkan pendidikan karakter disampaikan hanya dengan metode verbal. Metode tersebut kurang menarik perhatian siswa dan membosankan, misalnya dengan bercerita/kisah teladan secara verbal didepan kelas, memberi teguran atau nasehat, dan pembiasaan-pembiasaan lain disekolah seperti berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dan lain sebagainya. Guru juga dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan siswa. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi internet lewat aplikasi *YouTube* dan *Google Drive*.

Melihat situasi yang membuat anak menjadi jenuh karena hanya berada di rumah pastinya membuat tingkat minat belajar anak menjadi menurun dan lebih menyukai melihat media-media yang ada pada internet. Hal ini seharusnya tidak menjadi kendala bagi guru karena ada banyak media-media yang dapat mendukung minat belajar anak, salah satunya adalah Film Animasi. Film sebagai media audio visual jelas memiliki kelebihan dibanding media-media yang lain. Film dengan cerita yang menarik gabungan antara ketegangan dan kelucuan, gambar animasi yang menarik. Disamping nilai edukatif yang dapat dicerna oleh penonton akan menambah wahana dalam mengaplikasikan nilai-nilai yang ada dalam film tersebut.

Hasil penelitian Triwardani (2006) menunjukkan bahwa: “Anak-anak berada dalam masa-masa pembelajaran diri sekaligus sosialisasi nilai-nilai dari agen sosialisasi yang diidentifikasikannya sehingga mereka juga rentan terhadap pengaruh-pengaruh tertentu. Kecenderungan anak meniru apa yang dilihat dan apa yang anak dengar akan membentuk pola perilaku anak tersebut”. Dengan demikian media film adalah media yang cukup ampuh karena melalui media dapat langsung dilihat gerak-gerik dan tingkah laku pemain, sehingga kemungkinan mudah untuk ditiru. Film mempunyai dampak yang sangat besar terhadap perkembangan jiwa manusia, karena penonton tidak hanya terpengaruhi saat menonton saja melainkan yang di tonton akan terekam dalam memori mereka.

Di tengah maraknya per-filman dengan tema “cinta”. Di Indonesia film kartun masih di dominasi oleh produk impor. Proses pembuatan yang cukup

lama dan membutuhkan biaya yang cukup mahal dalam setiap produksi menjadikan produk lokal masih jarang diproduksi oleh produsen film kartun dalam negeri. Film-film kartun populer yang sering ditonton anak-anak diantaranya seperti Naruto, Upin Ipin, Spongebob, Doraemon, Tom and Jerry dan sebagainya. Munculah film animasi 2D, drama, aksi sejarah Indonesia yang fenomenal dan erat dengan nilai nasionalisme yaitu film animasi yang berjudul *Battle Of Surabaya*.

Film yang diproduksi oleh MSV Pictures ini mengangkat peristiwa 10 November melalui animasi 2D yang didalamnya mengulik sejarah peristiwa penjajahan di Indonesia, menampilkan kembali soal persahabatan, kerja keras, optimisme, kejujuran, kasih sayang, nasionalisme, dan perjuangan para pejuang dan arek-arek suroboyo yang bersatu dalam menggapai cita-cita Indonesia yang merdeka, dikemas dengan tampilan yang menarik lewat kacamata anak-anak dan remaja. Dari sekian muatan edukatif yang terkandung di film animasi *Battle Of Surabaya* ada satu hal yang ingin disampaikan kepada audience khususnya anak-anak dan remaja agar kembali menumbuhkan rasa nasionalisme.

Secara etimologi, nasionalisme berasal dari kata “nasional” dan “isme” yaitu paham kebangsaan yang mengandung makna kesadaran dan semangat cinta tanah air, memiliki kebanggaan sebagai bangsa atau memelihara kehormatan bangsa, memiliki rasa solidaritas terhadap musibah dan kekurangan-beruntungan saudara setanah air, sebangsa dan senegara, serta persatuan dan kesatuan.

Menurut Ensiklopedi Indonesia, Nasionalisme adalah sikap politik dan sosial dari sekelompok

bangsa yang mempunyai kesamaan kebudayaan, bahasa, wilayah serta kesamaan cita-cita dan tujuan dengan meletakkan kesetiaan yang mendalam terhadap kelompok bangsanya. Maka dapat disimpulkan bahwa nasionalisme adalah paham yang meletakkan kesetiaan tinggi individu yang harus diberikan kepada negara dan bangsanya, dengan maksud bahwa individu sebagai warga negara memiliki suatu sikap atau perbuatan untuk mencurahkan segala tenaga dan pikirannya demi kemajuan, kehormatan dan tegaknya kedaulatan negara dan bangsa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba untuk mendalami nilai-nilai nasionalisme yang ada dalam Animasi *Battle Of Surabaya* agar penulis dapat mengetahui karakteristik jiwa nasionalisme pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono.

B. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar analisis nilai-nilai nasionalisme dalam film animasi *Battle Of Surabaya*.
2. Informasi yang disajikan yaitu: Nilai nilai nasionalisme yang terkandung di dalam animasi *Battle Of Surabaya*, Pengertian nasionalisme dan informasi seputar film animasi *Battle Of Surabaya*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana nilai-nilai nasionalisme yang terkandung dalam film animasi *Battle Of Surabaya*?
2. Adakah dampak nilai nasionalisme yang terkandung dalam film animasi *Battle Of Surabaya* terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk menganalisis nilai-nilai nasionalisme yang terkandung dalam film animasi *Battle Of Surabaya*
2. Untuk mengetahui dampak nilai nasionalisme yang terkandung dalam film animasi *Battle Of Surabaya* terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan pengetahuan dan wawasan baru mengenai media film animasi sebagai media pembelajaran yang memuat pesan-pesan edukatif yang dikemas secara menarik sehingga tidak hanya bersifat sebagai hiburan saja.

b. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang khususnya nilai nasionalisme dalam film yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, mengetahui lebih dalam mengenai nilai-nilai nasionalisme yang terdapat dalam film animasi *Battle Of Surabaya* karya Aryanto Yuniawan.
- b. Bagi guru, diharapkan guru dapat memilih penggunaan media yang tepat bagi pembelajaran siswa agar efektif meski dalam masa pandemic covid 19.
- c. Bagi siswa, dapat memperoleh pengalaman dari tayangan film kartun untuk meningkatkan jiwa nasionalisme serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan.