



Nilai-Nilai Religius dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Alternatif Media Pembelajaran di SD

¹Dewi Maryanti, ²Ezik Firman Syah

^{1,2}(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Esa Unggul Jakarta)

¹Yanti.dewi2262@gmail.com

Abstrak

Permasalahan dari penelitian ini adalah kurangnya penerapan nilai-nilai religius dikalangan anak sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan nilai-nilai religius dalam film animasi Nussa dan Rara sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori Glock dan Strak dalam menganalisis nilai-nilai religius yang terdapat dalam film animasi Nussa dan Rara. Hasil temuan dari penelitian ini terdapat lima aspek dalam film animasi Nussa dan Rara yaitu aspek keyakinan adanya Allah, aspek praktik ibadah dengan menjalankan solat dan berqurban, aspek pengalaman dan penghayatan dengan merasakan tentram saat berdoa, takut berbuat dosa, dan bersyukur kepada Tuhan, aspek pengetahuan dengan mengetahui tata cara beribadah seperti adab masuk ke kamar mandi dan adab bertetangga, aspek perilaku dengan melakukan perbuatan yang disukai Allah sesuai dengan aturan agama dan norma yang berlaku di masyarakat seperti menjaga kebersihan, tolong menolong, bersedekah, mengucapkan maaf, menjadi pemaaf, menjaga silaturahmi dengan setia kawan dan kebersamaan. Berdasarkan nilai-nilai religius yang terdapat pada film animasi Nussa dan Rara dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran sastra di sekolah dasar untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Nilai-Nilai Religius, Film Animasi, Media Pembelajaran

Abstrack

The problem with this research is the lack of application of religious values among elementary school children. Purpose of this study is to describe religious values in the animated film Nussa and Rara as an alternative learning media in elementary schools. Method used in this research is content analysis. Data collection techniques were carried out by observation and documentation. This study uses the theory of Glock and Strak in analyzing the religious values contained in the animated film Nussa and Rara. The findings of this study contained five aspects in the animated film Nussa and Rara, namely aspects of belief in the existence of God, aspects of worship practices by praying and making sacrifices, aspects of experience and appreciation by feeling peaceful when praying, being afraid to sin, and being grateful to God, aspects of knowledge. by knowing the procedures for worship such as etiquette into the bathroom and neighbour's manners, behavioral aspects by doing things that Allah likes in accordance with religious rules and norms that apply in society such as maintaining cleanliness, helping, giving charity, saying sorry, being forgiving, maintaining friendship with loyal friends and togetherness. Based on the religious values contained in the animated film Nussa and Rara, it can be used as an alternative as a medium for learning literature in elementary schools to be applied in everyday life.

Kata Kunci: Religious Values, Animasi film, Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Undang-undang Dasar Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 menerangkan bahwa pendidikan sebagai tempat untuk peserta didik mengembangkan potensi dirinya dalam proses pembelajaran untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dapat mengubah seseorang atau kelompok menjadi pribadi yang memiliki pemikiran luas sehingga dapat menciptakan manusia yang unggul untuk bersaing di era globalisasi dengan mengedepankan etika dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Dengan demikian, pendidikan bukan hanya sekadar mendapatkan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga sebagai tempat untuk membentuk seseorang memiliki akhlak mulia serta beriman kepada Tuhan melalui transfer nilai-nilai religius yang terkandung dalam proses pendidikan.

Nilai-nilai religius merupakan hal penting yang harus dimiliki semua orang karena menyangkut pada kehidupan yang damai dan tentram. Namun, perkembangan zaman telah menjadikan nilai-nilai tersebut menjadi tidak penting untuk dipelajari karena kebanyakan orang beranggapan nilai intelektual yang lebih menarik untuk dipelajari. Kurangnya rasa peduli terhadap nilai-nilai religius mengakibatkan penyimpangan perilaku terjadi di lingkungan sekolah dasar. Hal ini, masih ditemukannya penyimpangan di lingkungan sekolah seperti *bullying*, berkata kasar kepada guru, tidak menghormati guru, lalai terhadap perintah guru, selain itu tidak sedikit siswa yang abai terhadap perintah agama yang dianutnya. Hal tersebut memperlihatkan penyimpangan perilaku pada anak yang semakin banyak, tempat kejadian semakin luas, dan penyimpangan tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga di lingkungan masyarakat. Selain itu, penyimpangan perilaku tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak seperti perzinahan, tawuran, berjudi, mabuk-mabukan dan berpakaian terbuka bagi anak perempuan. Oleh karena itu, menjadi perhatian khusus untuk semua pihak betapa pentingnya menanamkan nilai-nilai religius pada anak sejak dini agar jadi penguat di masa depan.

Segala upaya yang dilakukan pemerintah bentuk menanamkan nilai religius pada peserta didik, salah satunya dengan menetapkan rambu-

rambu Kurikulum 2013 sebagai pedoman mengajar. Rambu-rambu tersebut dituangkan pada Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 melalui kompetensi inti sebagai standar kelulusan yang harus dimiliki peserta didik tingkatan kelas. Hal itu sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai melalui Kurikulum 2013 untuk membentuk karakter yang unggul bagi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Adapun fungsinya adalah sebagai acuan untuk mengorganisasi kompetensi dasar. Artinya, seluruh kegiatan pembelajaran yang dikembangkan melalui kompetensi dasar harus tunduk dan selaras dengan kompetensi inti.

Salah satu aspek yang terdapat pada kompetensi inti ialah aspek spiritual. Aspek ini menerangkan tentang menerima dan mengajarkan agama yang dianut. Pada aspek ini, peserta didik diajarkan nilai-nilai religius untuk mengenal siapa Tuhannya dan menjalankan kehidupan sesuai dengan aturan Tuhan sebagai bentuk rasa syukur dan patuh terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Kompetensi ini bukan hanya diajarkan dalam satu mata pelajaran, melainkan juga pada setiap mata pelajaran harus memiliki tujuan yang sama dengan memperhatikan karakteristik serta kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, nilai-nilai religius dapat menjadikan peserta didik mengenal, menghayati, dan menjalankan perintah sesuai dengan kepercayaan yang dianut. Dengan demikian, nilai religius selain berkaitan dengan pembelajaran agama juga dapat berkaitan dengan karya sastra.

Karya sastra merupakan salah satu bentuk untuk menanamkan nilai-nilai religius peserta didik karena sastra menyuguhkan kisah-kisah yang menggiring penikmat sastra untuk melakukan sesuatu. Dalam sastra terdapat unsur-unsur yang akan memberikan pengetahuan mengenai kebenaran, adat istiadat, agama, dan kebudayaan. Menurut Riana (2020) pengajaran sastra pada dasarnya mengemban misi efektif, yaitu memperkaya pengalaman siswa dan menjadikannya lebih tanggap terhadap peristiwa-peristiwa di sekelilingnya. Tujuan akhirnya adalah menanamkan, menumbuhkan, dan mengembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah manusiawi, pengenalan dan rasa hormatnya terhadap tata nilai, baik dalam konteks individual, maupun sosial. Menurut Syah (2020) sastra dapat berfungsi sebagai sarana hiburan dan media untuk mendidik anak dalam mengembangkan wawasan keterampilan berbahasa

anak. Dengan demikian, karya sastra diharapkan dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik melalui sebuah pembelajaran di kelas.

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang dijadikan sarana siswa dalam mengapresiasi sebuah karya sastra. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Riana (2020) bahwa standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra. Hal tersebut terlihat dari materi yang terdapat di setiap tema sekolah dasar terutama pada kelas tinggi. Siswa diajak untuk mengapresiasi sebuah karya sastra dalam bentuk kalimat deskriptif dengan mencermati isi yang terkandung dalam karya sastra seperti tokoh-tokoh atau perwatakan. Melalui unsur-unsur yang terkandung dalam karya sastra, siswa dapat menemukan nilai-nilai kehidupan dari cerita yang disuguhkan. Menurut Firmansyah, (2020) karya sastra perlu diperkenalkan pada anak untuk memberikan kesempatan berimajinasi, bermain, dan menjadi manusia pembelajar. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran sastra yang kreatif dan inovatif dibutuhkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Media yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai religius dalam pembelajaran sastra salah satunya film animasi Nussa dan Rara. Film animasi memiliki unsur yang sama dengan karya sastra berbentuk bacaan seperti alur, plot, tema, tokoh, latar, dan pesan sosial. Film animasi bukan hanya digunakan sebagai media hiburan melainkan juga, dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai religius terhadap anak. Guru dapat memanfaatkan film animasi sebagai media pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media film animasi Nussa dan Rara yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai religius mampu memberikan dampak positif dalam membentuk karakter siswa sebagai makhluk ciptaan Tuhan.

Film animasi Nussa dan Rara merupakan salah satu tayangan yang menyuguhkan nilai-nilai religius dalam setiap episodenya. Dalam hal ini, kemunculan film animasi Nussa dan Rara dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran daring dengan harapan untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa dan

mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Animasi Nussa dan Rara memiliki cerita yang dapat mengajarkan anak pada kebaikan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjalankan solat lima waktu, berbakti kepada orang tua, berdoa sebelum melakukan aktivitas, mengucapkan salam, toleransi, sopan santun, berpakaian sopan, dan saling menyayangi sesama makhluk ciptaan Tuhan. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin mengangkat film animasi Nussa dan Rara sebagai alternatif media pembelajaran sastra di SD dengan maksud untuk mengetahui nilai-nilai religius yang terkandung dalam episode film animasi Nussa dan Rara. Dengan demikian, nilai-nilai religius tersebut dapat diterapkan dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sebagai pembentukan karakter siswa yang berlandaskan Tuhan Yang Maha Esa.

Nilai berasal dari bahasa latin *vale're* yang artinya berguna, mampu akan, berdaya, berlaku sehingga nilai diartikan sebagai sesuatu yang dipandang baik, bermanfaat dan paling benar menurut keyakinan seseorang atau sekelompok orang. Menurut Nawali (2018) nilai adalah kualitas suatu hal yang menjadikan hal itu disukai, diinginkan, dikejar, dihargai, berguna dan dapat membuat orang yang menghayatinya menjadi bermartabat. Seseorang yang memiliki nilai akan memengaruhi kehidupannya di masyarakat. Nilai tersebut yang akan diingat oleh orang lain sebagai bentuk kebaikan.

Nilai adalah standar atau ukuran yang digunakan manusia untuk mengukur segala sesuatu sehingga menciptakan kehidupan yang harmonis dan bahagia. Nilai tidak terlepas dari sebuah apresiasi terhadap pencapaian seseorang akan sesuatu yang diinginkan. Nilai memiliki konsep yang merujuk pada sesuatu yang dianggap berharga dan bernilai tinggi dalam kehidupan dan diterima oleh masyarakat. Menurut Hariko (2016) Pada dasarnya nilai merupakan standar penuntun dalam menentukan apa saja yang berkaitan dengan hal-hal baik, indah, layak, berharga kemudian dijadikan sebagai petunjuk dalam melakukan suatu tindakan. Nilai akan selalu muncul dalam kehidupan manusia seiring dengan proses interaksi yang dilakukan dalam kegiatan bermasyarakat.

Nilai dapat dikatakan sebagai nilai ekonomis yang bersifat material dengan penghargaan tertinggi seperti nilai produk, kesejahteraan, dan harga. Selain itu nilai juga sering digunakan untuk mewakili gagasan, pendapat, atau makna yang

abstrak dan tak terukur seperti keadilan, kejujuran, kebebasan, kedamaian dan persamaan. Menurut pendapat dari Diyah (2020) nilai merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan objek atau persepsi dari sudut pandang tertentu yang mengharuskan manusia menjalankannya secara seimbang agar terwujud kesejahteraan dan keindahan dalam hidup. Nilai mempunyai elemen yang membawa manusia mengenal hal baik dan benar yang berlandaskan pada agama dan tradisi. Dengan demikian tingkah laku dan tindakan manusia dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal karena manusia berada di kehidupan sosial yang memiliki aturan atau norma yang berlaku. Oleh karena itu nilai yang baik akan menjadikan manusia mempunyai ketenangan dan terlepas dari tuduhan tidak baik di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa nilai menjadi sangat penting bagi kehidupan karena dapat dijadikan pedoman hidup yang menguntungkan karena nilai memiliki kebaikan di dalamnya. Selain itu, nilai sangat berperan penting dalam mengambil keputusan dalam sebuah tindakan. Nilai tersebut yang akan memberikan pengalaman dan petunjuk bagi siapa saja yang memercayainya. Dengan demikian, manusia perlu menerapkan nilai dalam mengambil keputusan dari suatu tindakan agar menemukan petunjuk yang lurus sebagai pedoman hidup. Dari nilai yang dicapai manusia dapat menciptakan kehidupan yang sejahtera, damai dan tentram. Oleh karena itu, peneliti akan menganalisis nilai-nilai religius dalam film animasi Nussa dan Rara.

Religius ialah pengabdian seseorang untuk menjalankan segala apa yang telah diatur dalam agama. Menurut KKBI memiliki arti sifat seseorang yang berkaitan dengan religi atau keagamaan, segala suasana kehidupan seseorang selalu berkaitan dengan nilai-nilai keagamaan. Berbeda dengan agama yang berarti ajaran atau sistem yang harus dilaksanakan atau dipatuhi bagi siapa saja yang menganut sebuah kepercayaan. Ajaran atau sistem tersebut berkaitan dengan bagaimana seseorang berhubungan dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan. Menurut Munasir (2019) religius adalah agama yang mempunyai aturan-aturan dan wajib untuk dilaksanakan manusia sebagai bentuk keyakinan. Biasanya manusia yang memiliki penghayatan religius yang tinggi akan memperlihatkan sikap yang akan berpengaruh pada segala tindakan dan pandangan hidupnya. Berdasarkan pendapat ahli dapat

disimpulkan bahwa religius adalah suatu sikap yang dimiliki seseorang dalam memeluk dan menjalankan sebuah aturan sebagai bentuk penghayatan terhadap keyakinan dan kepercayaan yang dianut.

Menurut Irma Irma (2016) religius merupakan suatu norma yang mengatur segala sesuatu berlandaskan pada agama atau keagamaan yang didasari oleh jiwa (psikis) seseorang. Manusia yang memiliki nilai religius tinggi akan menjalankan kehidupannya sesuai dengan perintah Tuhan dan menjauhi segala perbuatan yang tidak disukai Tuhan. Sebuah pengabdian itu yang akan membawanya kepada manusia yang memiliki hubungan baik dengan sesama makhluk ciptaan tuhan. berdasarkan pendapat ahli bahwa religius adalah rasa yang dimiliki seseorang terhadap tuhan yang diwujudkan dalam tindakan sebagai bentuk kepatuhan terhadap aturan yang berlaku di kehidupan. Sebuah keyakinan tidak hanya diyakini, tetapi juga perlunya tindakan nyata dalam kehidupan sebagai bentuk perwujudan dari sebuah keyakinan. Begitu pun dengan pendapat Fatimah (2017) seorang yang religius dapat diartikan sebagai manusia yang memiliki hati nurani yang akan membawanya pada kesalehan, teliti, dan penuh pertimbangan spiritual.

Religius manusia terpancar dari perbuatan yang dilakukannya, tidak gegabah dalam melakukan sesuatu, dan lebih tenang dalam menyikapi masalah yang dihadapinya. Menurut Meliani (2017) mengatakan religius merupakan nilai yang berkaitan dengan agama, keimanan seseorang dan tanggapan terhadap nilai yang diyakini serta tindakan yang memancarkan keimanan terhadap sang pencipta. Religius seseorang tercermin pada sikap dan perilaku dalam berbagai situasi di tempat organisasi individu berada. Seseorang yang religius dalam kehidupannya, maka dapat dikatakan beriman kepada tuhan. Berdasarkan pendapat ahli bawa religius adalah perbuatan yang berasal dari hati nurani yang akan membawa seseorang pada ketenangan sehingga akan berpengaruh pada perilaku seseorang dalam menjalani hidup di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa religius adalah bentuk pengabdian seseorang yang terwujud dalam perbuatan berlandaskan pada ajaran agamanya sehingga berpengaruh dalam tindakan dan pandangan hidupnya. Religius berperan penting

dalam kehidupan manusia, karena religius merupakan pondasi awal dalam pembentukan karakter. Jika manusia memiliki pondasi yang baik pasti akan memengaruhi pondasi lainnya. Dalam hal ini diharapkan manusia mampu memiliki dan berperilaku yang baik dengan ukuran pada ketentuan dan ketetapan agama.

Religius seseorang dipengaruhi oleh faktor internal yang meliputi pengalaman emosional keagamaan, kebutuhan individu, seperti kebutuhan cinta kasih, harga diri, dan kebutuhan yang timbul karena adanya ancaman kematian. Kemudian faktor eksternal yang dapat memengaruhi religiositas seseorang meliputi pendidikan agama, pendidikan formal, pendidikan keluarga dan lingkungan, tradisi sosial yang berlandaskan keagamaan dan tekanan-tekanan lingkungan sosial dari setiap individu. Dengan demikian, faktor inilah yang menjadikan nilai-nilai religius dapat terbentuk dalam diri seseorang sehingga akan memengaruhi sikap untuk lingkungan sekitar.

Menurut Glock dan Strak dalam Subandi (2019) ada lima macam aspek religius antara lain sebagai berikut.

1. Aspek Keyakinan adalah tingkat sejauh mana seseorang memiliki keyakinan terhadap agama yang dianutnya.
2. Aspek Praktik Ibadah adalah aspek yang mengukur sejauh mana seseorang menjalankan ritual agamanya. Seseorang yang memiliki ketekunan dalam menjalankan praktik agama dapat dilihat dari seberapa jauh seseorang tersebut berkomitmen terhadap perintah yang sudah ditetapkan.
3. Aspek Pengalaman dan Pengkhayatan adalah aspek yang membuat seseorang merasakan dan mengalami peristiwa atau pengalaman keagamaan. Aspek tersebut akan timbul seiring dengan pengalaman religius yang dialami dan dirasakan oleh seseorang.
4. Aspek Pengetahuan adalah aspek yang mengukur sejauh mana seseorang mengetahui dan memahami pengetahuan tentang agama yang dianutnya.
5. Aspek Perilaku adalah tingkat sejauh mana seseorang teraspek yang mengukur sejauh mana perilaku seseorang termotivasi dalam melakukan kebaikan berdasarkan ajaran-ajaran yang Tuhan telah berikan.

Nilai-nilai religius adalah nilai yang akan menjadi tolak ukur manusia dalam menjaga kemurnian dari kepercayaan yang dianutnya dengan menjalankan semua yang

diperintahkan Tuhan kemudian menerapkannya dalam aktivitas kehidupan. Nilai tersebut yang akan menjadikan manusia mempunyai standar atau ukuran dalam hidup sebagai makhluk ciptaan Tuhan sehingga nilai religius tidak selalu merujuk pada agama tertentu, akan tetapi seluruh agama di dunia ini.

Film animasi dapat dikatakan hasil karya tangan yang diproduksi sendiri berupa gambar yang dioperasikan melalui sentuhan ahli desain komputer sehingga gambar tersebut bisa menghasilkan sebuah gerakan, suara dan cerita. Menurut Bagus (2019) film animasi adalah penggabungan audio dan visual yang menghasilkan efek dan gerak serta diiringi oleh perubahan warna dan objeklainnya hingga akhirnya menghasilkan sebuah cerita yang dapat di tonton. Pendapat yang disampaikan Muning, (2019) Film animasi adalah media komunikasi modern yang efektif dalam menyampaikan pesan dan hiburan yang akan berpengaruh pada sikap dan pola pikir penonton sehingga memiliki wawasan yang luas. Menurut Krisnella (2018) film animasi memiliki keunggulan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, diantaranya pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan imajinasi dan pikiran anak, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik, sangat kuat memengaruhi emosi anak, sangat baik dalam menjelaskan suasana proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Film animasi dapat dijadikan sarana hiburan dan pendidikan bagi semua kalangan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan film animasi ialah film yang berasal dari gambar tangan yang tersusun secara beraturan, diolah dengan menggabungkan audio dan visual melibatkan sentuhan animator yang dioperasikan dengan menggunakan komputer sehingga menghasilkan gambar yang memiliki nyawa bergerak secara berulang dalam waktu tertentu. Dengan adanya efek gerak dari sebuah gambar, film animasi memiliki cerita yang dapat dijadikan sarana hiburan dan pesan yang terdapat sebuah film animasi dapat dijadikan sarana pendidikan.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Tafanoa (2018) bahwa media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga terciptalah suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Selanjutnya pendapat dari Syazali (2017) media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bermaksud untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dari segi kualitas. Melalui media pembelajaran, diharapkan materi yang disampaikan guru dapat mendukung keberhasilan peserta didik dalam mendapatkan pemahaman yang mendalam akan sebuah materi pelajaran dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Proses tersebut yang akan menciptakan peserta didik yang cerdas, berprestasi dan memiliki karakter yang baik.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah perantara berupa alat atau benda yang digunakan guru untuk difungsikan sebagai merantara penyampaian pesan dari materi pelajaran dengan tujuan agar peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran lebih kondusif. Media pembelajaran menjadikan suasana belajar mengajar menjadi interaktif serta menyenangkan bagi siapa saja yang terlibat. Media belajar dapat membantu membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat pada diri siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Diharapkan dengan media pembelajaran guru dan siswa dapat memperoleh pengetahuan lebih luas karena media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode analisis isi. Menurut Syah (2020) analisis isi (content analysis) adalah penelitian yang digunakan untuk mencari informasi mendalam sehingga menemukan makna yang terdapat dari informasi tersebut. Dengan analisis isi peneliti dapat menemukan makna sesungguhnya dari sebuah informasi yang dapat dijadikan bahan penelitian. Alasan peneliti menggunakan metode analisis isi karena rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini ingin mendeskripsikan nilai-nilai religiusitas dari film animasi Nussa dan Rara. Nilai

religiusitas akan dianalisis secara mendalam berdasarkan teori Glock dan Strak tentang lima dimensi religius. Oleh karena itu, dibutuhkan metode analisis isi untuk menggali lebih dalam nilai religiusitas yang terdapat pada film animasi Nussa dan Rara. Data diperoleh berdasarkan hasil pengamatan dialog-dialog serta tindakan-tindakan yang terdapat pada film animasi Nussa dan Rara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Film animasi Nussa dan Rara merupakan serial anak karya anak bangsa yang diproduksi oleh rumah produksi The Little Giantz yang bekerjasama dengan 4 Stripe Productions. Film animasi Nussa dan Rara menceritakan satu keluarga yang diperankan oleh Nussa, Rara, Umma, dan Anta kucing peliharaan. Nussa merupakan anak penyandang disabilitas Tuna Daksa yang memiliki satu kaki dan Rara yang berperan sebagai adik Nussa berusia lima tahun yang memiliki karakter periang, lucu, dan suka bertanya. Selanjutnya terdapat tokoh umma yang memiliki karakter penyayang dan sabar dalam merawat dan mendidik anak-anaknya sesuai dengan ajaran islam dan anta yang merupakan hewan peliharaan Rara yang lucu dan menggemaskan. Selain tokoh Nussa dan Rara, terdapat pula tokoh lain yang menghiasi animasi religi ini diantaranya Uma, Anta, dan Abdul serta Syifa. Kehadiran keenam karakter tersebut mampu menciptakan sebuah kolaborasi yang menarik dan juga menggambarkan sebuah keluarga muslim yang taat kepada agama dan Negara serta interaksi sosial yang sarat akan pesan.

Keluarga Nussa dan Rara dalam animasi ini diciptakan sebagai gambaran keluarga yang taat dalam beragama dan sesuai dengan anjuran serta ajaran dalam agama Islam. Dalam berperilaku, bersikap dan berpikir mereka sangat sesuai dengan anjuran dari agama Islam. Beberapa alur cerita yang tertuang dalam setiap episode pada Channel Nussa Official dikemas dengan sangat ringan agar mudah dipahami oleh semua kalangan penonton mulai dari anak-anak, remaja hingga orangtua. Film animasi Nussa dan Rara selalu memiliki cerita yang menyenangkan untuk keluarga karena cerita yang disuguhkan sesuai dengan kehidupan nyata. Film animasi Nussa dan Rara selain sebagai tontonan yang memberikan hiburan juga mengandung pesan-pesan yang dapat diambil kemudian diaplikasikan ke kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, film animasi Nussa ini tidak hanya sekedar tontonan untuk menghibur, namun juga tuntunan bagi para

penontonnya. Hal ini berhubungan dengan tujuan dibuatnya animasi Nussa dan Rara selain sebagai media hiburan, animasi Nussa dan Rara diharapkan mampu menjadi tayangan yang dapat mengedukasi masyarakat luas ditengah maraknya tayangan animasi anak yang kurang mengedukasi.

Hal menarik yang dapat ditemui dalam animasi Nussa ini salah satunya ialah karakter Nussa yang dibuat sebagai penyandang disabilitas tunadaksa atau mengalami kekurangan pada anggota tubuhnya. Kekurangan yang terjadi pada Nussa terletak pada kakinya, oleh sebab itu Nussa digambarkan dengan seorang anak yang menggunakan kaki palsu (brace) untuk membantu melakukan segala aktivitasnya. Meskipun memiliki kekurangan Nussa digambarkan sebagai sosok anak yang kuat, sabar, soleh dan selalu banyak ingin tahu dan mengabaikan keadaannya untuk tetap maju. Hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan pesan bahwa dari ketidaksempurnaan yang dimiliki tokoh Nussa tidak menghambatnya dalam meraih prestasi dan tetap beraktivitas untuk melakukan hobinya seperti anak normal pada umumnya.

Film animasi yang mengusung tema Islami ini mengajarkan prinsip-prinsip hidup, etika, akhlak, budi pekerti, sosial, budaya hingga ajaran Islam yang dikemas secara menarik, apik dan rapih tanpa mengandung unsur SARA (suku, agama, ras, antar golongan). Nilai-nilai religius yang terdapat dalam film animasi Nussa dan Rara ialah pertama aspek keyakinan. Hal tersebut dapat digambarkan dalam kutipan berikut ini *"Tuh, bener kan janji Allah.. kalo minta apa-apa, mintanya ke Allah.. pasti dikabulin.."* Berkat rasa percaya kepada Allah yang dimiliki Nussa dan Rara, akhirnya mereka mendapatkan apa yang diinginkan selama ini. Kedua aspek praktik ibadah yang dapat digambarkan dalam kutipan berikut ini *"Ma syaa Allah.. jadi sekarang setiap Idul Adha kita dianjurkan untuk berkorban ya Umma ? Nanti kita antar Dompu ke masjid ya ra ? Dompu terimakasih ya udah jadi teman Rara, Rara gak akan lupa sama Dompu, Umma bilang.. berkorban itu untuk Allah"*. Hari Idul Adha merupakan hari umat Islam untuk berhaji dan berkorban. Rara berbesar hati untuk melepaskan hewan peliharaannya untuk disembelih demi melaksanakan perintah Allah sebagai bentuk ketaatan. Berqurban merupakan wujud dari kisah nabi Ibrahim dan nabi sulaiman dalam melaksanakan perintah Allah. Ketiga aspek pengalaman dan pengkhayatan yang dapat digambarkan dalam kutipan berikut ini *"Sini ra sini*

ra.. doa Nussa terkabul Ra.. Nussa kepilih ngewakilin sekolah untuk tanding bola sejabodetabek Ra". Nussa merasa sangat senang karena keinginannya untuk mengikuti pertandingan bola sejabodetabek dikabulkan oleh Allah. Keempat aspek pengetahuan yang digambarkan dalam kutipan berikut ini *"sahabat yang paling baik disisi Allah adalah yang paling baik sikapnya terhadap sahabatnya dan tetangga yang paling baik disisi Allah adalah yang paling baik sikapnya terhadap tetangganya"*. Dialog tersebut menjelaskan bahwa seorang muslim harus bersikap baik terhadap sahabat dan tetangganya. Hadist tersebut termasuk aspek pengetahuan yang harus dimiliki seorang muslim sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan di masyarakat. Kelima aspek perilaku yang digambarkan dalam kutipan berikut ini *"apa yang Nussa bilang benar wi.. pakai resep rasul.. jadilah pemaaf.. kalo ada yang berbuat jahat, ngetawain, atau ngomongin kita.. In syaa Allah proses gratis pahala sedang berlangsung"*. Kutipan tersebut menggambarkan sikap pemaaf yang dimiliki Nussa terhadap orang-orang yang telah mengejeknya. Nussa sudah memaafkan perilaku orang-orang tersebut sebagai transfer pahala. Berdasarkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam episode film animasi Nussa dan Rara tokoh menggambarkan nilai-nilai religius yang dimiliki para tokoh. Oleh karena itu film animasi Nussa dan Rara bukan hanya menjadi hiburan saja, tetapi dapat dijadikan sebagai media untuk menerapkan nilai-nilai religius kepada anak.

PEMBAHASAN

Nilai-nilai religius yang terdapat dalam film animasi Nussa dan Rara yaitu aspek keyakinan yang meliputi sikap percaya dengan kebesaran Allah dan menerima takdir Allah memiliki kutipan sebanyak enam kutipan. Aspek praktik ibadah yang meliputi sikap menjalankan solat lima waktu dan berqurban memiliki kutipan sebanyak enam kutipan. Aspek pengalaman dan pengkhayatan meliputi takut berbuat dosa, bersyukur atas nikmat Allah, tentram saat berdoa, dan perasaan senang saat doa terkabul memiliki kutipan sebanyak tujuh kutipan. Aspek pengetahuan meliputi ilmu tentang tata cara beribadah seperti adab tidur, adab di kamar mandi, adab bertetangga dan pengetahuan tentang bagian-bagian Ka'bah memiliki kutipan sebanyak lima kutipan. Aspek perilaku meliputi sikap tolong menolong, meminta maaf, saling memaafkan, bersedekah, menjaga kebersihan, berkata jujur, dan menjaga silaturahmi memiliki kutipan sebanyak 16 kutipan. Hasil temuan menunjukkan bahwa aspek

perilaku paling dominan dalam film animasi Nussa dan Rara. Aspek perilaku memiliki 16 kutipan dengan mencakup sikap tolong menolong, menjaga silaturahmi atau persahabatan, menjaga kebersihan dan bersedekah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa tokoh dalam film animasi Nussa dan Rara telah termotivasi untuk menerapkan ajaran agama yang dianutnya ke dalam perilaku sehari-hari. Menurut Ahsanulhaq (2019) aspek perilaku merupakan aspek yang mengukur sejauh mana perilaku seseorang termotivasi dalam melakukan kebaikan berdasarkan ajaran-ajaran yang Tuhan telah berikan. Oleh karena itu, film animasi Nussa dan Rara dapat dijadikan media yang dapat digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam melakukan kebiakan sesuai dengan kepercayaan yang dianutnya.

Selanjutnya, aspek pengetahuan dalam film animasi Nussa dan Rara memiliki jumlah yang paling rendah dibandingkn dengan aspek lainnya yaitu berjumlah lima kutipan. Aspek pengetahuan dalam film animasi Nussa dan Rara meliputi hal-hal yang berkaitan dengan ajaran dalam Al Qur'an dan hadist seperti adab sebelum tidur, adab bertetangga, dan pengetahuan tentang Ka'bah. Hal ini menunjukkan episode film animasi Nussa dan Rara memberikan pengetahuan kepada penonton tentang ajaran-ajaran yang terdapat dalam hadist. Menurut Almu'tasim, (2016) aspek pengetahuan adalah aspek yang menerangkan seberapa jauh seseorang mengetahui tentang ajaran-ajaran agamanya, terutama yang ada di dalam kitab sucinya. Aspek ini bertujuan untuk memberikan infomasi kepada penganut agama mengenai dasar-dasar keyakinan, tata cara beribadah dan tradisi agama lainnya. Aspek tersebut mengajarkan siswa mengenal tata cara beribadah menurut ajaran Islam seperti tata cara masuk dan keluar kamar mandi, mengenal sejarah Ka'bah, adab bertetangga, dan tata cara sebelum tidur. Film animasi Nussa dan Rara berkontribusi dalam memberikan pengajaran mengenai dasar pengetahuan menurut yang Islam ajarkan. Oleh karena itu, film animasi Nussa dan Rara dapat memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar tata cara dalam beribadah sesuai dengan ajaran Islam, sehingga siswa dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek Keyakinan dan Praktik Ibadah adalah aspek yang memiliki jumlah kutipan sama yaitu berjumlah 6 kutipan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa tokoh dalam film animasi Nussa dan Rara memiliki aspek keyakinan dan

aspek praktik ibadah dari cerita yang disuguhkan. Menurut Subandi, (2019) aspek keyakinan adalah aspek yang berhubungan dengan tingkatan sejauh mana seseorang menerima, mengakui, dan mempercayai hal-hal yang berhubungan dengan keberadaan Tuhan. Seseorang yang religius akan selalu yakin dan mengakui kebenaran dari ajaran agamanya seperti adanya surga-neraka, malaikat, dan kitab. Sedangkan, Menurut pendapat Nur (2017) bahwa aspek praktik ibadah adalah aspek yang berhubungan dengan perilaku atau ritual seseorang terhadap sebuah keyakinan dan kepercayaan yang dianutnya. Aspek ini berhubungan dengan perilaku atau ritual seseorang terhadap sebuah keyakinan dan kepercayaan seperi hal-hal yang berkaitan dengan peribadatan seseorang terhadap agama yang dianutnya. Tokoh dalam film animasi Nussa dan Rara memberikan pemahaman kepada siswa untuk senantiasa percaya terhadap kebesaran dan takdir Allah. Selain itu, tokoh dalam film animasi Nussa dan Rara mengajarkan siswa untuk menjalankan ibadah sebagai bentuk tanggung jawab terhadap kepercayaan yang dianut. Oleh karna itu film animasi Nussa dan Rara dapat memberikan pemahaman terhadap siswa tentang keyakinan dan praktik ibadah seperti percaya akan kebesaran Allah dan ikhlas dalam menerima ketetapan Allah.

Hal tersebut menandakan film animasi Nussa dan Rara tidak hanya mengajarkan tentang aspek-aspek yang berkaitan dengan agama tertentu, melainkan mengajarkan perilaku yang baik kepada anak khususnya anak sekolah dasar sesuai dengan ajaran agama yang dianut. Seperti pendapat Hurriyah (2019) yang menyatakan bahwa masa anak-anak paling mudah untuk menanamkan nilai-nilai religius karena cenderung meniru suatu hal yang meraka lihat dan dengar. Anak yang diajarkan nilai-nilai religius sejak kecil akan mempunyai pedoman dalam mejalani hidup sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Maka dari itu, sangatlah penting menanamkan nilai-nilai religius pada anak khususnya usia sekolah dasar melalui sebuah tontonan film animasi yang menayangkan cerita menarik sehingga nilai-nilai yang ingin disampaikan dapat dipahami siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Krisnella, (2018) bahwa film animasi memiliki keunggulan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, di antaranya pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat anak, mengembangkan imajinasi anak, memperjelas

hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik, sangat kuat memengaruhi emosi anak, sangat baik dalam menjelaskan suasana proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Tokoh dalam film animasi Nussa dan Rara menerapkan nilai-nilai religius dalam kehidupan sehari-hari membuat point tersendiri bagi film tersebut karena dapat memberikan contoh kepada penonton khususnya anak-anak dalam membantu menerapkan nilai-nilai religius dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu film animasi Nussa dan Rara dapat dijadikan media pembelajaran sastra karena terdapat nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terhadap Nilai-Nilai Religius dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Alternatif Media pembelajaran di SD, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa film animasi Nussa dan Rara memiliki nilai-nilai religius yang meliputi aspek keyakinan, praktik ibadah, pengalaman dan penghayatan, pengetahuan, dan perilaku. Lima aspek tersebut meliputi sikap dan perasaan yang dapat dijadikan contoh dalam membentuk karakter anak khususnya usia sekolah dasar. Tokoh dalam film animasi Nussa dan Rara dapat memberikan contoh perilaku pada anak sekolah dasar tentang percaya adanya Allah, menjalankan solat, berqurban, bersyukur kepada Allah, takut berbuat dosa, bersedekah, tolong menolong, toleransi, saling memaafkan, dan menjaga kebersihan. Selain itu, nilai-nilai religius yang ada pada animasi Nussa dan Rara sesuai dengan kurikulum 2013 dan tujuan pendidikan yang mengutamakan nilai-nilai religius dalam pembentukan karakter di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, film animasi Nussa dan Rara dapat dijadikan alternatif media pembelajaran di SD untuk menanamkan nilai-nilai religius kepada siswa agar dapat diterapkan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang telah dilakukan terhadap “Nilai-Nilai Religius dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Alternatif Media Pembelajaran Sastra di SD”, maka penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam menanamkan nilai-nilai religius disetiap pembelajaran khususnya pada pembelajaran sastra di sekolah dasar.

2. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi pada penelitian selanjutnya dalam menganalisis nilai-nilai religius dari sebuah film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsanulhaq, M. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1), 21–33.
- Almu'tasim, A. (2016). PENCIPTAAN BUDAYA RELIGIUS PERGURUAN TINGGI ISLAM (Berkaca Nilai Religius UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 105–120. <https://doi.org/10.18860/jpai.v3i1.3994>
- Bagus, G. (2019). Character Education and Moral Value in 2D Animation Film Entitled “Pendeta Bangau.” *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 10(2), 57–70. <https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2449>
- Diyah, H. (2020). *Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Multikultural* (pertama; T. Lestari, Ed.). Retrieved from <http://jagad.id/jagadmedia@gmail.com>
- Fatimah, N. (2017). *Nilai-nilai Religiusitas dalam Novel Bulan Terbelah di Langit Amerika Karya Hanum Salsabiela Rais dan Hanum dan Rannga*. 1(2), 39–54.
- Firmansyah, E. (2020). Terjun Perkembangan Puisi dengan Pendekatan Moral dan Psikologi. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul Jakarta*, 3, 258–264.
- Hariko, R. (2016). Ilmu Bimbingan dan Konseling, Nilai dan Kesejahteraan Individu: Studi Literatur. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(2), 118–123. Retrieved from <http://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/165/142>
- Irma, A. S. (2016). *Analisis Nilai Religiusitas Dalam Novel Tuhan, Maaf Engkau Kumadu Karya Aguk Irawan*. 6(1).
- Krisnella, F. W. (2018). *Indikator pencapaian Perkembangan Nilai Agama dan Moral Permendibud 146 tahun 2014 Pada Film Animasi Nussa dan Rara*. 298–311.
- Meliani, E. (2017). *Nilai-nilai Religiusitas Dalam Film Hijrah Cinta Karya Hanung Bramantyo dan Ahsanulhaq, M.* (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1), 21–33.

- Almu'tasim, A. (2016). PENCIPTAAN BUDAYA RELIGIUS PERGURUAN TINGGI ISLAM (Berkaca Nilai Religius UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 105–120. <https://doi.org/10.18860/jpai.v3i1.3994>
- Bagus, G. (2019). Character Education and Moral Value in 2D Animation Film Entitled “Pendeta Bangau.” *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 10(2), 57–70. <https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2449>
- Diyah, H. (2020). *Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Multikultural* (pertama; T. Lestari, Ed.). Retrieved from <http://jagad.id/jagadmedia@gmail.com>
- Fatimah, N. (2017). *Nilai-nilai Religiusitas dalam Novel Bulan Terbelah di Langit Amerika Karya Hanum Salsabiela Rais dan Hanum dan Rannga*. 1(2), 39–54.
- Firmansyah, E. (2020). Terjun Perkembangan Puisi dengan Pendekatan Moral dan Psikologi. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul Jakarta*, 3, 258–264.
- Hariko, R. (2016). Ilmu Bimbingan dan Konseling, Nilai dan Kesejahteraan Individu: Studi Literatur. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(2), 118–123. Retrieved from <http://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/165/142>
- Irma, A. S. (2016). *Analisis Nilai Religiusitas Dalam Novel Tuhan, Maaf Engkau Kumadu Karya Aguk Irawan*. 6(1).
- Krisnella, F. W. (2018). *Indikator pencapaian Perkembangan Nilai Agama dan Moral Permendibud 146 tahun 2014 Pada Film Animasi Nussa dan Rara*. 298–311.
- Meliani, E. (2017). *Nilai-nilai Religiusitas Dalam Film Hijrah Cinta Karya Hanung Bramantyo dan Implikasinya Sebagai Bahan Pendidikan Karakter di Madrasah Aliyah*. Universitas Lampung.
- Munasir. (2019). Nilai-nilai Religius Dalam Film Hijrah Cinta Karya Hanung Bramantyo dan Implikasinya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Muning, O. (2019). Film Animasi “Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah” sebagai Sarana Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 164–171. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29093>
- Nawali, A. K. (2018). Hakikat, Nilai-Nilai Dan Strategi Pembentukan Karakter (Akhlak) Dalam Islam. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i1.885>
- Nur, R. (2017). *Religiusitas Dalam Novel Bidadari Bermata Bening Karya Habiburrahman El Shirazy*.
- Riana, R. (2020). Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia Di Sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 418–427. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i3.825>
- Subandi. (2019). *Psikologi Agama dan Kesehatan Mental* (III). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, E. F. (2020). *Representasi Kerusakan Lingkungan Pada Cerita Anak The Time Travelling River Karya Parinita Shetty: Kajian Ekokritik Sastra*.
- Syah, E., & Zuriyati. (2020). *Dinamika Budaya Betawi Pada Pantun-Pantun Bang Sapri Di Acara Pesbukers (Kajian Semiotik Budaya)*. 17(1), 175–184.
- Syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Tafanoa, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).