

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok sebagai usaha mendewasakan manusia melalui pengetahuan baru dalam kehidupannya. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan spritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan bangsa. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan sebuah proses atau kegiatan yang dirancang tidak hanya berfokus terhadap pengetahuan saja, tetapi juga pada pengembangan potensi dan pembentukan karakter peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam mencapai hal tersebut, maka seorang guru memiliki peran penting dalam mengasah dan melatih ketiga aspek tersebut, sehingga peserta didik mampu mengetahui dan mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya dengan tepat.

Dalam upaya mengetahui dan memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, guru perlu menyesuaikan proses pembelajaran pada setiap perubahan dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya pada era digital saat ini.¹ Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan memberikan stimulus kepada peserta didik.² Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menarik perhatian peserta didik dalam memahami dan mengikuti kegiatan pembelajaran.³

¹ Unik Hanifah Salsabila et al., "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Disrupsi," *Journal on Education* Vol.3, no. 1 (2021): 108.

² Hiskia Ndraha and Agnes Renostini Harefa, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara," *Journal on Education* Vol.6, no. 1 (2023): 31–32.

³ Najwa Rohima, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," *Publikasi Pembelajaran* Vol.1, no. 1 (2023): 10.

Melalui penggunaan media pembelajaran yang baik, peserta didik dapat menerima pengetahuan secara langsung, sehingga peserta didik dapat mengenal kemampuan yang ada pada dirinya dalam meningkatkan. Media pembelajaran terdiri dari tiga jenis diantaranya ialah media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio merupakan media yang menyampaikan pesan dan diterima melalui indra pendengaran seperti radio, telepon, *tape recorder* dan lainnya. Sementara media visual merupakan media yang menyampaikan pesan dan diterima melalui indra penglihatan seperti peta, foto, video, dan lainnya. Sedangkan media audio visual diterima melalui indra pendengaran dan penglihatan, sehingga dapat menyampaikan pesan melalui gambar yang memiliki suara seperti video, televisi, film, dan lainnya. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami proses pembelajaran ialah melalui media audio visual.⁴ Hal ini didukung oleh Enjel Merianti dan Lasari Yufi Latmini, yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah.⁵ Menurut Lucyana Rahmi penggunaan media audio visual membantu peserta didik dalam menerima pengetahuan yang bersikap abstrak⁶ dan dapat membantu kata maupun tulisan dalam menyalurkan pengetahuan kepada peserta didik. Media audio visual memiliki efek suara dan gambar-gambar menarik yang mendukung dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam memahami. Salah satu contoh media audio visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran ialah film, karena film menyediakan gambar yang dapat menimbulkan suara dan salah satu film yang dapat dipakai ialah film Superbook.⁷

⁴ Hery Setiawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* Vol.3, no. 2 (2021): 199.

⁵ Yufi Lutmini Lasari Enjel Merianti, "Peran Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SD/MI," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Vol.3, no. 1 (2023): 28.

⁶ Lucyana Rahmi et al., "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19" Vol.9, no. 3 (2021): 588.

⁷ M Tudang and Y Janis, "Film Superbook Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Sekolah Minggu Gereja Alkitab Anugerah (GAA) Jemaat Filipi Manado," *Montessori: Pendidikan Kristen Anak Usia Dini* Vol.1, no. 1 (2020): 38.

Superbook merupakan film animasi dari *Christian Broadcasting Network* (CBN) yang menyampaikan pesan Alkitab untuk anak-anak www.superbookindonesia.com. Film Superbook dirancang dengan animasi menarik dan alur cerita yang ringan sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Dalam perkembangannya, CBN melihat bahwa perkembangan teknologi yang berkembang pesat dapat memberikan bahaya bagi anak-anak generasi saat ini. Sebagai langkah untuk menjawab kebutuhan generasi saat ini, CBN merancang film

Superbook menjadi kurikulum sekolah minggu yang disesuaikan dengan konteks lingkungan budaya dan bahasa Indonesia. Seiring berjalannya waktu, CBN memiliki komitmen untuk menjalankan misi pemuridan dan bekerja sama dengan ketua sinode, sponsor, dan gembala gereja untuk bersama memuridkan anak-anak.⁸

Selain menjadi media pembelajaran di sekolah minggu, film Superbook juga memiliki potensi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) di sekolah, melalui kegiatan Rohani Kristen (Rohkris). Rohkris merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, yang diikuti oleh maupun katholik peserta didik yang beragama Kristen. Rohkris mempunyai peran penting yang bertujuan memfasilitasi pertumbuhan rohani peserta didik sebagai langkah efektif dan berdampak positif terhadap karakter peserta didik.⁹ Rohkris memiliki tujuan sebagai tempat yang berfungsi bagi peserta didik dalam memelihara kehidupan rohani dan pengetahuan Alkitab sesuai dengan ajaran firman Tuhan. Rohkris memiliki beberapa bentuk kegiatan seperti pendalaman Alkitab, persekutuan doa, pelayanan sosial, kemah rohani/retreat, dan lain sebagainya. Film Superbook dapat diterapkan dalam ruang lingkup sekolah khususnya melalui kegiatan rohkris, karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan, serta membantu peserta didik dalam memahami kisah tokoh Alkitab.

Salah satu bentuk kegiatan rohkris yang diterapkan di SDN Penggilingan 01 Jakarta yaitu pendalaman Alkitab melalui film Superbook. Pada umumnya film Superbook digunakan dalam kegiatan sekolah minggu, namun implementasi

⁸ Christian Broadcasting Network (CBN), "Superbook Indonesia," *CBN Indonesia*.

⁹ Timotius Sukarna Ganda Karya Situmorang, "Peranan Pembinaan Rohani Kristen Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik SMA Negeri 1 Citeureup Di Era Modernisasi IPTEK," *Jurnal Kades* Vol.6, no. 2 (2024): 133.

penggunaan film Superbook dalam pembelajaran PAK di sekolah masih terbatas. Hal ini mendorong penulis untuk mengeksplorasi peran penggunaan film Superbook terhadap pemahaman peserta didik melalui kisah tokoh Alkitab dalam kegiatan rohkris di SDN Penggilingan 01 Jakarta. Berdasarkan pengalaman penulis yang berhasil mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui salah satu programnya yaitu Kampus Mengajar - Angkatan 7 dengan tempat penugasan SDN Penggilingan 01 Jakarta (Februari – Juni 2024), penulis mendapatkan temuan bahwa di sekolah tersebut tidak memiliki guru yang mengampu mata pelajaran PAK, sehingga peserta didik tidak menerima mata pelajaran PAK.

Melalui kondisi tersebut sekolah meminta mahasiswa yang memiliki latar belakang sebagai calon guru PAK mengisi kegiatan pembelajaran PAK melalui kegiatan rohkris dengan mengajarkan nilai-nilai kristiani melalui kisah tokoh Alkitab. Dalam beberapa pertemuan awal, penulis melihat bahwa peserta didik merasa jenuh ketika kegiatan berlangsung. Hal ini terjadi karena dalam kegiatan rohkris metode yang digunakan ialah metode konvensional. Penggunaan metode konvensional atau ceramah, merupakan sebuah metode yang berfokus dengan satu arah. Melalui kondisi yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis melihat bahwa peserta didik membutuhkan sebuah media yang tepat untuk menciptakan kegiatan yang interaktif dan berjalan dengan sistem dua arah. Penulis memilih menggunakan salah satu jenis media pembelajaran, yaitu media audio visual. Jenis media audio visual yang dipakai adalah film animasi Superbook yang pada umumnya digunakan dalam kegiatan sekolah minggu.

Berdasarkan masalah di atas penulis merasa penting untuk melakukan penulisan yang berjudul *Peran Penggunaan Film Superbook Terhadap Pemahaman Peserta Didik Melalui Kisah Tokoh Alkitab Dalam Kegiatan Rohkris di SDN Penggilingan 01 Jakarta*.

1.2 Fokus dan Sub Fokus

Fokus penulisan ini adalah untuk mengetahui “Peran Penggunaan Film Superbook Terhadap Pemahaman Peserta Didik Melalui Kisah Tokoh Alkitab

Dalam Kegiatan Rohkris Di SDN Penggilingan 01 Jakarta”. Adapun sub fokus penulisan ialah:

1. Peran penggunaan film Superbook dalam kegiatan Rohkris di SDN Penggilingan 01 Jakarta.
2. Pemahaman peserta didik melalui kisah tokoh Alkitab dalam kegiatan rohkris di SDN Penggilingan 01 Jakarta.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana peran penggunaan film Superbook dalam kegiatan rohkris di SDN Penggilingan 01 Jakarta?
2. Bagaimana pemahaman peserta didik terhadap kisah tokoh Alkitab dalam kegiatan rohkris di SDN Penggilingan 01 Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak diharapkan oleh penulis dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana peran penggunaan film Superbook dapat membantu peserta didik dalam memahami kisah tokoh Alkitab di SDN Penggilingan 01 Jakarta.
2. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik pada kisah tokoh Alkitab dalam kegiatan rohkris di SDN Penggilingan 01 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, penulisan teoritis dan penulisan praktis:

1. Manfaat secara teoritis, yaitu:
 - a. Mengembangkan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya dalam penggunaan film animasi.

- b. Memberikan referensi baru untuk penulisan-penulisan selanjutnya yang berhubungan dengan peran penggunaan film Superbook terhadap pemahaman kisah tokoh Alkitab bagi peserta didik di sekolah.

2. Manfaat secara praktis, yaitu:

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi penulis, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai penggunaan media pembelajaran audio visual dalam hal ini film Superbook, dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. Bagi program studi Pendidikan Agama Kristen, menjadi salah satu opsi pilihan dalam memanfaatkan film Superbook dalam kegiatan pembelajaran, dan memperluas ruang lingkup film Superbook selain di gereja.

