

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini anak-anak usia sekolah dasar telah belajar dengan cepat dalam penggunaan perangkat teknologi, seperti ponsel dan laptop yang dapat terhubung ke jaringan internet, sehingga dapat memberikan akses yang sangat mudah ke seluruh dunia untuk berbagi situs dan aplikasi secara free, perkembangan teknologi menggambarkan perubahan sosial dikalangan anak-anak usia sekolah dasar dalam hal hubungan kegiatan sosial atau hubungan antar manusia.

Ada banyak dampak dari perkembangan social media ini baik dampak yang positif maupun negatif terhadap pendidikan anak-anak usia sekolah dasar, terlebih lagi pada dampak yang membuat perubahan perilaku dan sosial anak. Akibat globalisasi perkembangan teknologi telah leluasa hadir di tengah-tengah keluarga, kita diajari membuat apa saja setiap saat, mengubah pola hidup, mendatangkan kebiasaan baru.

Secara positif teknologi seperti social media dapat menjadi perkembangan pembelajaran dan pendidikan dasar di Indonesia. Lembaga pendidikan saat ini akan segera memperkenalkan dan memulai penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir (Wahjono, 2015).

Meskipun teknologi memberikan banyak manfaat bagi manusia, namun di sisi lain kemajuan teknologi akan berpengaruh negatif pada aspek sosial budaya (Ngafifi, 2014). Salah satunya adalah kemerosotan moral di kalangan remaja dan pelajar, selain itu kenakalan dan tindakan menyimpang di kalangan remaja semakin meningkat dan semakin lemahnya kewibawaan tradisi-tradisi adat dan budaya yang ada di masyarakat, pengaruh lainnya adalah pola interaksi antar manusia yang berubah. Kehadiran komputer maupun ponsel pada kebanyakan rumah tangga golongan menengah keatas telah merubah pola interaksi keluarga.

Onong Uchyana Effendi dan Jakob Sumardjono, menyatakan media film sangat mudah untuk dijadikan sebagai media belajar terutama untuk anak-anak. Dengan berbagai keunggulan media film yang memanfaatkan kelebihan audio dan visual, film hadir dengan berbagai genre (jenis film) di antaranya salah satu jenis film (genre) yang paling disenangi oleh anak-anak 5-10 tahun keatas, menyukai film dengan jenis cartoon. Bahkan bukan hanya anak usia 5-10 tahun yang menyukai film cartoon, tidak sedikit orang dewasa pun yang menggemari film animasi dengan alasan sebagai hobi.

Perubahan ruang dan waktu turut berkonsekuensi pada perubahan pola, pendekatan, metodologi, dan karakteristik dakwah. Dakwah menjadi bersifat situasional dan kontekstual sesuai ruang serta waktu yang melingkupinya. Salah satu unsur penting yang tidak dapat diabaikan adalah *mad'u* atau audiens yang merupakan objek dari aktivitas dakwah.

Telah menjadi pengetahuan bersama bahwa hari ini kita menghadapi dunia baru dengan teknologi dan kebiasaan masyarakat yang baru. Kita tidak hanya berhadapan dengan *mad'u* dengan tradisi oral, tetapi juga tradisi baru yang banyak mengandalkan media. Hal ini sama sekali tidak bermaksud menafikan aktivitas dakwah tradisional yang bahkan hingga saat ini masih eksis dan tetap dapat diandalkan pada kelompok masyarakat tertentu. Namun, pola pendekatan baru dalam aktivitas dakwah tentu dibutuhkan pula sebagai pembuktian bahwa islam sebagai agama yang *shalih li kulli zaman wa makan*.

KPI telah meluncurkan beberapa surat teguran kepada program-program acara tertentu yang dianggap kurang positif yakni menayangkan adegan-adegan kekerasan yang tidak layak di lihat oleh anak-anak salah satunya adalah serial animasi Spongebob Squarepants, Bima Sakti, Little Krishna, Tom And Jerry, dan Sinchan.

(<https://entertainment.kompas.com/read/2019/09/15/131531510/selain-spongebob-squarepants-ini-4-animasi-yang-pernah-diteur-kpi?page=all> diakses pada tanggal 6/3/2020 17.03).

Banyak juga tayangan televisi yang dapat mengedukasi anak bangsa, dikutip dari laman inews.id, KPI memberikan penghargaan kepada program tayangan yang berkualitas salah satunya Si Bolang (Trans Tv) dan serial animasi Adit dan Sopo Jarwo (MNC TV) dalam acara Anugrah KPI 2019. (<https://www.inews.id/news/nasional/seputar-inews-siang-rcti-raih-penghargaan-kpi-ini-daftar-lengkapnya> diakses pada tanggal 6/3/2020 19.50)

Dikutip pula dari laman ayosemarang.com serial animasi Nussa meraih penghargaan sebagai film animasi pendek terbaik di ajang Film Festival Indonesia (FFI) 2019 pada tanggal 8 Desember lalu. Serial animasi dengan karakter Nussa dan Rara ini menjadi contoh tontonan yang edukatif bagi anak-anak dan keluarga. Serial Nussa Juga pernah tayang di NET TV dan Astro TV Malaysia selama Ramadhan.

KPI, Kemenpora, MUI, dan Bank Syariah Mandiri menyelenggarakan acara Anugerah Syiar Ramadhan 1440 H/2019 M dan memberikan penghargaan kepada The Little Giantz (rumah produksi Nussa) sebagai Production House Inspirasi Pemuda Indonesia.

(<https://www.ayosemarang.com/read/2019/12/13/48>

829/raih-penghargaan-ffi-2019-serialnussa-bakal-diangkat-ke-layar lebar.

Diakses pada tanggal 6/3/2020 14.50)

Web series animasi Nussa dan Rara yang di ciptakan pada tahun 2018 oleh rumah animasi The Little Giantz bersama 4Stripe Productions adalah salah satu media dakwah yang sangat di gemari dan populer saat ini, pencipta animasi ini mampu menyampaikan pesan dakwahnya dengan sangat menarik terutama untuk kalangan anak-anak. Dimana sang creator menciptakan video animasi dengan tokoh Nussa dan Rara dengan sangat lucu dan unik yang membuat orang yang menontonnya gemas, sang creator juga menyisipkan banyak nilai dakwah di dalam videonya dengan menggambarkan Nussa dan Rara sebagai tokoh utama yang berpakaian islami, berakhlakul karimah.

Creator juga menciptakan karakter tokoh Nussa dan Rara yang berperilaku baik, serta mencontohkan banyak hal yang positif dengan gaya mereka yang lucu dan menggemaskan, yang dapat membangun juga mengajak para penontonnya agar ikut berperilaku baik dan berakhlakul karimah sesuai dengan syari'at islam. Beberapa video Nussa yang telah dirilis diantaranya Tidur Sendiri Ga Takut !, Makan Jangan Asal Makan, Dahsyatnya Basmallah, dan Senyum Itu Sedekah, dll.

Dengan demikian, pembaharuan dalam cara berdakwah dengan menggunakan video animasi harus di perhatikan oleh para da'i, dengan hal ini pesan dakwah yang di terima mad'u akan lebih ringan dan sederhana untuk dimengerti dan juga akan di sukai oleh banyak kalangan..

Seperti uraian diatas saat ini di masyarakat menghadapi permasalahan tentang penanganan anak-anak dalam menghadapi bahaya gadget dan tayangan-tayangan film/video yang kurang memberikan edukasi kepada mereka, saat ini hampir setiap anak-anak sudah mulai dimanjakan gadget oleh orang tuanya dan kurangnya pengawasan dari para orang tua inilah yang menjadi permasalahan serius yang harus segera ditangani bagi generasi anak bangsa kedepan dan diberikan pelayanan edukasi secara maksimal

Oleh sebab itu peneliti termotivasi untuk mengangkat penelitian dengan judul “ Respon Anak-Anak Terhadap Video Animasi Dakwah Nussa dan Rara “ ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka pokok permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah bagaimana respon Anak-Anak SD IT Idrisiyyah Tasikmalaya Terhadap Tayangan Video Animasi Nussa dan Rara

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respon Anak-Anak SD IT Idrisiyyah Tasikmalaya Terhadap Tayangan Video Animasi Nussa dan Rara

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis : Penelitian ini ditujukan bisa memberikan informasi ilmiah, khususnya mengenai sejauh mana pengaruh video animasi dalam membantu perubahan karakter dan gaya hidup seorang penonton setelah mereka menonton film baik di bioskop maupun di TV.
2. Secara Praktis : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan partisipasi pemikiran dan informasi bagi penonton.

D. Kerangka Pemikiran

Dakwah adalah ajaran agama yang ditujukan sebagai rahmat untuk semua seraya membawa nilai-nilai positif. Dalam catatan Nurcholish Madjid (1999: 97), dakwah mengandung ide progresivitas, yakni sebuah proses terus-

menerus kepada yang baik dan yang lebih baik dalam mewujudkan tujuan dakwah itu sendiri. Pada dasarnya dalam dakwah selalu terkandung ide dinamis, sesuatu yang terus tumbuh berkembang sesuai dengan tuntutan ruang dan waktu, seperti firman Allah SWT yang berbunyi

وَمَنْ أَحْسَنُ قَوْلًا مِّمَّنْ دَعَا إِلَى اللَّهِ وَعَمِلَ صَالِحًا وَقَالَ إِنَّنِي مِنَ الْمُسْلِمِينَ

Siapakah yang lebih baik perkataannya daripada orang yang menyeru kepada Allah, mengerjakan amal yang saleh, dan berkata: "Sesungguhnya aku termasuk orang-orang yang menyerah diri?" (QS. Fussilat: 33)

Mad'u yang merupakan *digital natives* atau *digital imigrants* memiliki budaya tersendiri, yakni mereka sangat terikat dengan teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat digital. Cara mereka bicara, bertindak, berfikir dan berinteraksi memiliki pola yang berbeda dengan masyarakat tradisional yang lebih mengandalkan pola komunikasi lisan atau tulisan.

Aktivitas dakwah dituntut untuk mengikuti dan menyiasati laju zaman dengan segala dinamika peradaban yang berkembang. Dalam konteks ini, internet dapat menjadi media sekaligus ruang ekspresi bagi masyarakat untuk terlibat dalam aktivitas dakwah, baik sebagai khalayak (mad'u) maupun sebagai penyeru (da'i) . melalui berbagai *platform* internet, setiap orang dapat menikmati pesan-pesan agama sekaligus mengolah informasi-informasi agama.

Dakwah islam harus dipandang sebagai proses dinamis dalam membangun masyarakat sesuai dengan tuntutan ajaran. Ia membutuhkan

proses transformasi, mulai dari penyebaran informasi pesan-pesan keagamaan hingga upaya pembentukan sikap dan pelurusan perilaku. Dari sisi kepentingan ini media massa relatif lebih mampu untuk menyebarkan pesan-pesan tersebut.

Di Indonesia teknologi audio visual telah memberikan secara khusus program atau kolom “mimbar agama” hampir semua TV menyajikan kuliah subuh setiap pagi dengan istilah yang berbeda-beda. Beberapa pemirsa merasa bingung harus memilih yang sama, karena semua disiarkan pada jam tayang yang sama.

Penggunaan media massa sebagai media dakwah masih kurang optimal. Jika program-program yang lain memiliki efek psiko sosial bagi para pemirsa, pendengar, maupun pembaca, maka penyebaran nilai-nilai agama semestinya harus melakukan hal yang sama. Disinilah diperlukan metode yang tepat untuk mengemas nilai-nilai agama agar mudah diterima dan di cerna oleh semua kalangan.

Penyampaian dakwah melalui media komunikasi memiliki keuntungan yang besar, terutama dalam penyampaian pesan kepada mad'u, satu diantaranya alat komunikasi yang kerap digunakan dalam mengirimkan pesan dakwah yaitu lewat media film. Dakwah melalui film merupakan upaya kreatif dalam memberdayakan media untuk mengantisipasi perkembangan dan dinamika peradaban manusia.

Asep Saepul Muhtadi menyatakan, jika menggabungkan antara dunia film dengan dunia dakwah kita dapat menyebutnya sebagai gairah yaitu spirit dalam menyampaikan nilai-nilai dan etika kehidupan. Dalam hal ini film dapat di jadikan salah satu alat atau media dalam berdakwah dengan catatan di dalamnya terdapat nilai-nilai moral dan kebaikan yang dapat menuntun penonton ke arah yang lebih baik. Berhasil atau tidaknya sebuah komunikasi tergantung feed back atau reaksi yang di berikan si penerima informasi terhadap pesan yang disampaikan. Dalam hal ini kehadiran respon bukan hanya sekedar umpan balik melainkan keharusan dalam proses dakwah dikarenakan respon akan menjadi tolak ukur keberhasilan dakwah itu sendiri

Sebagai salah satu sarana dakwah, Pondok Pesantren Tarekat Idrisiyyah memiliki tingkatan pendidikan, salah satunya Sekolah Dasar Islam Terpadu guna meningkatkan kualitas pendidikan serta keagamaan para santri khususnya siswa SDIT Idrisiyyah yang berlokasi di kp Cidahu, Mekarwangi, Kec Cisayong, Kab Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, salah satu kegiatan belajar mengajar dengan cara menonton film atau video yang menginspirasi dan positif salah satunya video animasi Nussa dan Rara guna menghilangkan kejenuhan dalam kegiatan belajar tapi tetap mengedukasi.

Agar tidak terjadi salah faham dalam pembahasan maka perlu diberikan batasan pengertian dalam judul penelitian. Hal ini sebagai usaha memperjelas ruang lingkup penelitian. Menurut Effendy respon adalah *feedback* atau umpan balik yang diberikan komunikan kepada komunikator. Komunikator dalam hal ini adalah media massa yang menyampaikan pesan

kepada komunikan yaitu khalayak yang menimbulkan efek dan ada umpan balik dari khalayak. Umpan balik atau efek yang terjadi pada khalayak setelah mengkonsumsi media massa itulah yang disebut sebagai respon

Respon Anak-Anak SD IT Idrisiyyah Tasikmalaya Terhadap Tayangan Video Animasi Nussa dan Rara. Suatu tanggapan, sikap, dan reaksi terhadap stimulus atau rangsangan yang diterima oleh komunikan dari komunikator, dalam hal ini tanggapan yang diberikan oleh Anak-Anak SD IT Idrisiyyah Tasikmalaya Terhadap Tayangan Video Animasi Nussa dan Rara. Berbicara pula tentang efek media massa yang meliputi ;

- a. Respon Kognitif, adalah efek secara pengetahuan, terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami atau dipersepsi khalayak. Meliputi indikator ;
 1. Anak – anak mengetahui tentang tayangan video animasi Nussa
 2. Anak – anak menonton tayangan video animasi Nussa
 3. Anak – anak mengamati tayangan video animasi Nussa
 4. Anak – anak mendapatkan informasi atau pengetahuan dari tayangan video animasi Nussa
 5. Pendapat anak – anak tentang materi atau pesan yang diberikan kepada mad'u

- b. Respon Afektif, merupakan perasaan yang timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi atau dibenci khalayak. Meliputi indikator ;
1. Suasana emosional (menerima atau tidak) tayangan animasi Nussa
 2. Pendapat anak – anak setelah menonton tayangan animasi Nussa
 3. Pendapat anak-anak tentang pengaruh (positif dan negatif) setelah menonton tayangan animasi Nussa
- c. Respon Konatif, merupakan suatu sikap nyata yang meliputi tindakan atau kebiasaan. Meliputi Indikator ;
1. Anak – anak tetap melanjutkan menonton video animasi Nussa atau meninggalkan tayangan animasi Nussa
 2. Perilaku mahasiswa setelah menonton video animasi Nussa.

Film animasi Nussa dan Rara merupakan animasi series pilihan yang penulis ambil. Pesan dakwah yang terkandung didalamnya pasti sedikit banyaknya berpengaruh pada orang yang menontonnya khususnya anak-anak. Film animasi Nussa dan Rara sudah banyak ditayangkan di media massa, film animasi series ini banyak tersebar luas baik di akun youtube official Nussa dan Rara ataupun Instagram, dan banyak akun-akun media social lainnya yang mana kedua social media tersebut merupakan media massa.

E. Tinjauan Pustaka Penelitian

Dalam sebuah penelitian di perlukan penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut dan telah ada sebelumnya.

Penelitian pertama dari saudara Penda Wardani pada tahun 2018 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini. Dengan menggunakan metode penelitian Kuantitatif (*Pre-eksperimental design*), penelitian ini memiliki hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun meningkat setelah menggunakan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mempengaruhi kecerdasan linguistik anak sehingga anak dapat bertanya, menjawab pertanyaan, bercerita, dan memberikan ide/gagasan dalam pembelajaran. Persamaan penelitian terletak pada pembahasan penelitian yaitu efektifitas audio Visual Terhadap Anak. Sedangkan untuk perbedaan terletak pada Teori, Subjek, Objek, Lokasi Penelitian, dan Metode Penelitian.

Penelitian ke dua dilakukan oleh saudari Rini Kurnia Pada tahun 2015 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 5. Dengan menggunakan metode penelitian Eksperimen Semu (*Time Series Design*) penelitian ini memiliki hasil pengolahan data yang diperoleh baik dari hasil *pre-test* dan *post-test*, dapat diambil kesimpulan secara umum adalah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berbicara siswa kelas 5 SDN 14

Pontianak Selatan yaitu rata rata kemampuan berbicara siswa sebelum menggunakan audio visual adalah 63,64 dan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa setelah menggunakan media audio visual adalah 78,27. Persamaan penelitian terletak pada Terletak pada pembahasan penelitian yaitu efektifitas audio Visual Terhadap Anak. Sedangkan untuk perbedaan terletak pada Teori, Subjek, Objek, Lokasi Penelitian, Metode Penelitian.

Tinjauan yang ke tiga diambil dari sebuah jurnal yang dibuat oleh M. Ali Musyafak pada tahun 2013 dengan judul Film Religi Sebagai Media Dakwah Islam dalam jurnal Journal Islam Review (Google Scholar) hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa Film religi sebagai medium dakwah dianggap lebih efektif dikarenakan pesan-pesan dakwah yang ingin disampaikan dapat dikemas sedemikian rupa sehingga pesan dakwah dalam film religi yang disampaikan kepada penonton dengan cara yang halus sehingga para penonton tidak merasa digurui dan akhirnya pesan yang ingin disampaikan dapat menyentuh hati para penonton. Persamaan penelitian terletak pada pembahasan Film yang merupakan product audio visual yang dapat di jadikan sebagai media dakwah. Sedangkan perbedaannya terletak pada Teori, Subjek, Objek, Lokasi Penelitian, Metode Penelitian.

Yang terakhir diambil dari jurnal yang di buat oleh Arief Rachman pada tahun 2018 dengan judul Dakwah Melalui Film Animasi dalam jurnal Dakwah dan Komunikasi (Garuda Ristekdikti) persamaan penelitian terletak pada kajian pembahasan sedangkan perbedaan terletak pada Teori, Subjek, Objek, Lokasi Penelitian, Metode Penelitian

TABEL 1 TINJAUAN PUSTAKA

No	Nama	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Penda Wardani	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini 2018	Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun meningkat setelah menggunakan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran.	Terletak pada pembahasan penelitian yaitu efektifitas audio Visual Terhadap Anak	Teori, Subjek, Objek, Lokasi Penelitian, Metode Penelitian
2.	Rini Kurnia	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 5 2015	Hasil pengolahan data yang diperoleh baik dari hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> , dapat diambil kesimpulan secara umum adalah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berbicara siswa meningkat	Terletak pada pembahasan penelitian yaitu efektifitas audio Visual Terhadap Anak	Teori, Subjek, Objek, Lokasi Penelitian, Metode Penelitian
3.	M.Ali	Film Religi	Film religi	Terletak	Teori, Subjek,

	Musyafak	Sebagai Media Dakwah Islam (Journal Islam Review-Google Scholar) 2012	sebagai medium dakwah dianggap lebih efektif dikarenakan pesan-pesan dakwah yang ingin disampaikan dapat dikemas sedemikian rup	pada pembahasan Film yang merupakan product audio visual yang dapat di jadikan sebagai media dakwah	Objek, Lokasi Penelitian, Metode Penelitian
4.	Aref Rachman	Dakwah Melalui Film Animasi (Dakwah dan Komunikasi – Garuda Ristekdikti) 2018	Film animasi dapat dijadikan sebagai media penyampai pesan dakwah	Terletak pada kajian pembahasan	Teori, Subjek, Objek, Lokasi Penelitian, Metode Penelitian
5	Annisa Nuraziza, Chatib Sefullah, Aep Wahyudin	Pengemasan Konsep Film Dakwah Pada Komunitas “ Salman Film ” ITB Tabligh :	Film dapat dijadikan sebagai media dakwah yang efektif	Terletak pada pembahasan film sebagai media dakwah	Teori, Subjek, Objek, Lokasi Penelitian, Metode Penelitian

		Jurnal Komunikas i Penyiaran Islam			
--	--	---	--	--	--

F. Langkah-Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan kepada siswa SDIT Idrisiyyah yang berlokasi di kp Cidahu, Mekarwangi, Kec Cisayong, Kab Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Penentuan lokasi ini didasarkan pada dua pertimbangan. Pertama, lokasi SD IT mudah di jangkau sehingga dapat mudah dalam proses pengumpulan data, dari observasi yang telah dilakukan pada November 2019, SD IT Idrisiyyah merupakan lembaga pendidikan yang di dalamnya memiliki program-program pembinaan keagamaan, yang salah satunya adalah rutinitas nonton bersama untuk selingan belajar agar tidak jenuh dalam pembelajaran. Hal ini menarik untuk diteliti tentang bagaimana peningkatan kualitas keagamaan para siswa setelah melihat tayangan Video Animasi Dakwah Nussa Rara tersebut.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif, yaitu berdasarkan pada data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka, dan tergolong dalam perspektif yang artinya melukiskan variabel demi

variabel, satu demi satu agar di peroleh data yang lebih valid dan menyeluruh (Rakhmat, 2005; 25). Menurut Bogdan dan Tailor metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis (Meleong, 2010; 4).

Spesifikasi penelitian ini adalah penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis, akurat, fakta, dan karakteristik mengenai populasi atau bidang tertentu. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian. Data yang dikumpulkan semata-mata bersifat deskriptif sehingga tidak bermaksud mencari penjelasan menguji hipotesis, membuat prediksi, maupun mempelajari implikasi (Azwar, 2007; 7).

3. Sumber dan Jenis Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data tersebut diperoleh. Sumber data merupakan subyek yang memberi data penelitian yang dibutuhkan. Sumber data bisa berupa manusia, benda situasi dan keadaan dokumen. Dalam penelitian ini sumber data terdiri dari dua bagian yaitu ;

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung oleh objek penelitian perseorangan, perkelompok, dan organisasi (Ruslan, 2006; 29). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara kepada Anak-Anak SD IT Idrisiyyah Tasikmalaya. Disini penulis mengambil informan atau orang yang

akan di wawancarai dari kelas 5 dan 6. Alasan penulis memilih informan dari kelas 5 dan 6 tersebut dianggap matang dan telah melalui masa adaptasi di sekolah, sehingga dapat diasumsikan dalam merespon anak-anak bisa lebih rasional.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi (tersedia) melalui publikasi dan informasi yang dikeluarkan berbagai organisasi atau perusahaan, termasuk majalah, jurnal, perbankan dan keuangan (Ruslan, 2006; 30). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku-buku, majalah, jurnal, hasil penelitian, internet, *youtube*, dan karya-karya lain yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

4. Teknik Penentuan Informan

orang yang memiliki wewenang sehingga bisa menjadi pintu untuk menggali informasi lebih luas. Purposive sampling tidak terkait pada jumlah tertentu sebagaimana sampel yang lain, tetapi berdasarkan pada subjek yang dirasa paling berkompeten dalam memberikan data penelitian (Yahya, 2010: 97). Dalam menentukan pengambilan informan, penulis memilih seseorang informan yang memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. Siswa yang menyaksikan tayangan video animasi dakwah Nussa dan memahami isi tayangan tersebut, sehingga respon yang diberikan bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayatinya.

- b. Siswa yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti.
- c. Siswa yang mempunyai waktu yang memadai untuk diminta informasi.
- d. Siswa yang pada mulanya tergolong cukup asing dengan penulis sehingga lebih menggairahkan untuk dijadikan semacam guru atau narasumber (Sugiono, 2014: 400).

5. Sumber Data

Pengambilan data yang secara langsung dikumpulkan peneliti dikatakan sebagai sumber primer, sedangkan jika melalui orang lain atau tangan orang kedua dapat dikatakan sebagai sumber data sekunder.

Sumber data dari penelitian ini terdiri atas :

- a. Data primer ialah sumber data yang dapat diambil dari ragam subjek seperti orang, binatang, barang dan diambil atau dikumpulkan oleh peneliti. (*Panduan Penyusunan Skripsi*, Bandung: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati, 2013: 83).

Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah Respon siswa SD IT Idrisiyyah

- b. Data sekunder adalah macam-macam kasus baik berupa orang, binatang, barang atau sebagainya yang menjadi sumber dukungan informasi, yang berkaitan dengan masalah penelitian yang sedang berlangsung. (*Panduan Penyusunan Skripsi*, Bandung: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati, 2013: 83).

Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu : Video Animasi Dakwah Nussa dan juga berbagai sumber lain yang berhubungan dengan permasalahan seperti buku, internet, dan lain-lain.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipakai peneliti dalam mengumpulkan data adalah:

a. Wawancara

Wawancara yaitu cara penggalan data melalui dialog antara penulis dengan informan. Metode wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. Sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Tujuan dari wawancara adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara, penulis perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan (sugiono, 2014; 320). Wawancara dilakukan langsung kepada objek penelitian yaitu anak-anak SD IT Idrisiyyah.

b. Dokumentasi

Data sekunder yang bersifat bukti seperti (VCD) Video Animasi Dakwah Nussa dan Rara

c. Studi Pustaka

Dalam penelitian ini studi pustaka dipakai untuk memperkuat hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Peneliti melaksanakan studi pustaka yang berhubungan dengan masalah penelitian lewat buku-buku, koran, internet, majalah, surat kabar dan lainnya guna mendapatkan data-data yang berkaitan dengan masalah penelitian

7. Analisis Data

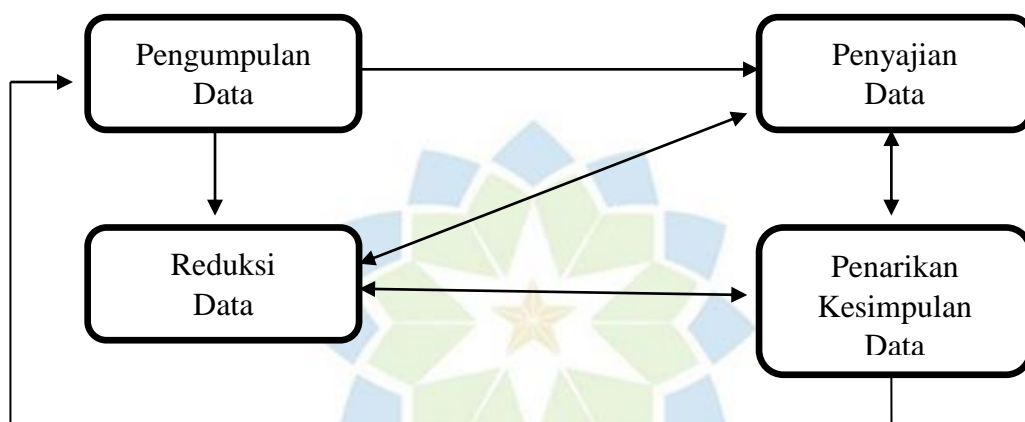
Menurut Bogdan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan wawancara, dan bahan-bahan lain. Hal tersebut bertujuan agar data mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2014: 334).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode model analisis interaktif Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2014: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Model interaktif ini terdiri dari tiga hal utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan/verifikasi. Ketiga kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang jalin-menjalin pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang sejajar.

GAMBAR 1 Proses Teknik Analisis Interaktif Miles

and Huberman (Sugiyono, 2014: 338)



Berikut ini akan dipaparkan masing-masing proses secara selintas:

a. Tahap pengumpulan data

Penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang telah ditentukan sejak awal. Proses pengumpulan data sebagaimana diungkap di muka harus melibatkan sisi aktor (informan), hasil wawancara, dan dokumentasi.

b. Tahap reduksi data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci.

Seperti telah dikemukakan, makin lama penulis di lapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks, dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data

berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dan membuang hal yang tidak perlu. Hasil data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah penulis untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

d. Penarikan kesimpulan/verifikasi

Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil penyajian data. Pada penelitian kualitatif, tahap penarikan kesimpulan mempunyai dua arti. Arti yang pertama, penarikan kesimpulan dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, arti yang kedua penarikan kesimpulan tidak menjawab rumusan masalah. Kesimpulan awal yang dikemukakan dapat bersifat sementara jika masih mengalami perubahan saat pengumpulan data berikutnya dan dapat bersifat kredibel jika sudah didukung bukti yang valid dan konsisten. Kesimpulan hasil penelitian yang diambil dari hasil reduksi dan penyajian data adalah merupakan kesimpulan sementara. Kesimpulan bersifat sementara ini dapat berubah jika ditemukan bukti-bukti kuat lain pada saat proses verifikasi data di lapangan. Langkah verifikasi yang dilakukan penulis masih tetap bersifat terbuka untuk menerima masukan data, meskipun data tersebut adalah data yang tergolong tidak bermakna. Pada tahap ini penulis menentukan antara data yang mempunyai makna dengan data yang tidak diperlukan atau tidak bermakna. Data yang dapat diproses dalam analisis lebih lanjut

seperti data yang absah, berbobot, dan kuat. (Sugiyono, 2014: 337-344).

