

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar mengajar, supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, keagamaan, akhlak mulia, serta keterampilan<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan suatu bagian yang sangat penting dalam proses pembangunan suatu bangsa dan negara. Sebab tanpa adanya pendidikan, pembangunan suatu bangsa tidak akan berkembang atau berjalan dengan baik. Kita dapat melihat perbandingan antara perkembangan di kota dan di desa. Begitu jelas terlihat perbedaannya dimana di kota lebih pesat perkembangannya dibandingkan di desa, sebab sistem pembangunan di kota dipimpin oleh orang-orang yang terpelajar.

Pendidikan sebenarnya harus didapatkan oleh semua lapisan Masyarakat, supaya Pembangunan suatu bangsa dapat berjalan dengan baik. UUD 1945 pasal 31 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak menerima Pendidikan (Amandemen UUD 1945, Bab XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan). Pernyataan pasal 31 tersebut sekaligus merupakan jaminan

---

<sup>1</sup> Desi Pristiwanti dkk, Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol 1, no 1, 2022, 20

dan landasan bagi setiap warga negara Indonesia untuk mendapatkan Pendidikan tanpa adanya perbedaan suku, agama, dan golongan.

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dengan aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”<sup>2</sup>.

Menurut Ki Hajar Dewantara, “Pendidikan ialah tuntutan dalam hidup anak-anak yang bertujuan menuntun segala kodrati pada anak agar mereka menjadi anggota masyarakat yang mampu menggapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi mungkin”. Sedangkan Menurut Carter V. Good berpendapat bahwa “Pendidikan ialah proses perkembangan kecakapan individu dalam sikap dan perilaku bermasyarakat”<sup>3</sup>.

Achmadi berpendapat bahwa “pendidikan islam adalah semua usaha guna memelihara dan mengembangkan fitrah manusia dan SDM yang ada padanya menuju terbentuknya manusia yang seutuhnya sesuai dengan norma-norma Islam”<sup>4</sup>.

Hasil Pendidikan yang didapatkan oleh setiap warga diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia secara

---

5. <sup>2</sup> Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018),

<sup>3</sup> Hasamah dkk, *Pengantar Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2015), 29.

<sup>4</sup> Halid Hanafi dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 3.

sendiri-sendiri atau keseluruhan dimasa kini dan dimasa yang akan datang. Sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas mempunyai beberapa ciri sebagaimana yang terdapat dalam tujuan Pendidikan nasional yakni: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. (UUD RI Sistem Pendidikan Nasional).

Tujuan Pendidikan diatas tersebut menunjukkan bahwa pentingnya dan strategisnya peran Pendidikan dalam membentuk serta membangun generasi penerus bangsa. Untuk mencapai suatu tujuan Pendidikan nasional tersebut, jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah. Pendidikan jalur sekolah mempunyai tujuan yang berhubungan dengan tujuan pendidikan nasional, tujuan kulikuler, tujuan institusional, hingga pada tujuan instruksional. Sedangkan pendidikan jalur luar sekolah mempunyai tujuan yang berhubungan dengan institusi yang menyelenggarakan.

Pada saat ini, Pendidikan di Indonesia masih dikatakan sangat rendah, lebih utama dalam segi minat belajar siswa. Padahal minat belajar adalah suatu komponen yang sangat utama dan pokok dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat dari rendahnya nilai atau hasil belajar siswa yang disebabkan oleh

masih kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran. Banyak siswa yang bermalas-malasan ketika menerima materi pelajaran, dan tidak sedikit pula yang lebih membolos daripada sekolah, itu disebabkan karna minimnya minat belajar siswa.

Semakin berkembangnya zaman, perkembangan teknologi kearah serba digital saat inipun semakin pesat. Teknologi menjadi suatu alat yang mampu membantu meringankan Sebagian besar kebutuhan manusia. Era digital telah membawa perubahan yang sangat baik sebagai dampak positif yang dapat digunakan dengan baik. Namun disisi lain, era digital juga membawa efek baik dan tidak baik, sehingga menjadi sebuah tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital ini.

Tantangan pada era digital telah masuk kedalam berbagai bidang, seperti dibidang politik, social, ekonomi, social budaya, pertahanan, keamanan, teknologi informasi, serta dibidang pendidikan. Semakin canggihnya teknologi digital, membuat perubahan besar terhadap dunia, dengan lahirnya teknologi yang maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi dengan melalui banyak cara, selain itu juga kita dapat menikmati berbagai fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali<sup>5</sup>

Di era digitalisasi penggunaan teknologi digital sudah menjadi kebutuhan, masyarakat dapat dengan mudah mengakses media digital secara

---

<sup>5</sup>Gabriella Marysca Enjel Nikijuluw, *Perilaku Masyarakat Di Era Digital (Studi di Desa Watutumou III Kecamatan Kalawat Kabupaten Minahasa Utara)*, (Manado: 2020), 5.

bebas tak terbatas, hemat biaya dan juga memiliki terjangkauan yang sangat luas. Hal ini didukung dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju dan canggih, sehingga dapat memudahkan masyarakat dalam mengakses dunia digital. Selain itu, di era milenial seperti saat ini, bukan hanya orang dewasa saja yang dapat mengakses internet atau media masa lainnya, akan tetapi anak-anak pun sudah mahir menggunakan teknologi digital. Teknologi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu terapan yang bertujuan memudahkan terjadinya proses belajar mengajar, meningkatkan mutu pembelajaran, serta meningkatkan kinerja<sup>6</sup>. Dunia perfilman juga saat ini sudah mulai berkembang sangat pesat. Salah satunya yaitu film animasi. Animasi tidak jauh kaitannya dengan dunia anak-anak. Film animasi atau film kartun sangat disukai oleh kalangan anak-anak, dengan menonton atau menyaksikan film kartun kesukaan mereka sebenarnya adalah salah satu cara yang cocok untuk mengajari atau memberikan pengajaran kepada anak. Namun disisi lain, tidak semua film mempunyai pengaruh baik bagi anak, ada pula film kartun yang mempunyai pengaruh buruk dan tak seharusnya dipertontonkan seperti adanya adegan kekerasan, pembullyan, kurang empati, dan tutur bahasanya yang cenderung kasar dan tidak sopan yang dapat mendorong anak berperilaku yang tidak baik pula.

Model pembelajaran ialah suatu cara yang digunakan dalam sebuah proses pembelajaran dari tenaga pengajar atau guru kepada peserta didik atau

---

<sup>6</sup> Yalvema Miaz dkk, *Pembelajaran SD Berbasis Teknologi Digital*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 5.

siswa yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar<sup>7</sup> Media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam proses penyaluran ilmu, sehingga bisa merangsang terjadinya suatu proses pembelajaran dalam diri siswa. Seiring dengan berkembangnya teknologi, sangat diharapkan hal itu dapat memberikan pengaruh positif untuk anak-anak, dan semestinya diberikan sesuai dengan usia dan zamannya, yaitu dengan memberikan dan menghadirkan sebuah hiburan atau tayangan yang mendidik, seperti film yang bernuansa islami. Hal ini bukan hanya menyenangkan bagi anak, tetapi anak-anak pun mendapat pelajaran dari film tersebut dengan senang.

Dalam dunia pendidikan seorang tenaga pengajar dituntut harus kreatif dan inovatif dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik, supaya dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik dapat mengembangkan minat belajar serta nyaman dan mudah memahami pelajaran yang diajarkan. Minat ialah kekuatan pendorong yang memaksa individu memberikan perhatian pada situasi atau aktifitas, serta berpartisipasi dalam suatu aktifitas<sup>8</sup>. Menurut M. Ngalim Purwanto dalam Nikolaus Anggal berpendapat bahwa “minat ialah suatu perbuatan yang memusatkan pada sebuah tujuan yang mendorong seorang individu melakukan perbuatan atau kegiatan itu sendiri”<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran*, (Tangerang Selatan: Haja Mandiri, 2014), 1.

<sup>8</sup> Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*, (Malang: Ahlimedia Press, 2021), 10.

<sup>9</sup> Nikolaus Anggal dkk, *Minat Berwirausaha Mahasiswa*, (Samarinda: STKPK Bina Insan Samarinda, 2021), 21.

Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya dalam Airani Demillah berpendapat bahwa “media pembelajaran ialah semua alat dan bahan yang digunakan guna tujuan pendidikan, misalnya radio, koran, buku, televisi, dan lain sebagainya. Menurut Rossi alat semacam radio dan televisi jika dipakai untuk pendidikan, maka itu merupakan media pembelajaran”<sup>10</sup>

Di zaman modern seperti sekarang banyak guru yang melakukan berbagai cara atau metode dalam penyampaian materi, misalnya dengan bantuan metode wayang, komik, juga melalui animasi atau film kartun dan metode-metode lain yang unik yang tentunya bersangkutan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan guna meningkatkan minat belajar peserta didik serta untuk melihat yang mana siswa yang aktif dan siswa yang tidak aktif, karena metode pembelajaran adalah sebagai kombinasi kegiatan siswa dalam belajar<sup>11</sup>.

Menurut Agus Suheri dalam Siwi Widi Asmoro berpendapat bahwa “animasi yaitu sekumpulan dari gambar yang sudah diolah sehingga dapat menghasilkan gerakan”. Animasi dapat diartikan sebagai sekumpulan gambar yang bergerak, dimana memiliki pengaruh yang semakin besar jika dibandingkan dengan hanya gambar biasa (statis), animasi mampu menyampaikan konsep yang kompleks dan membosankan menjadi menarik

---

<sup>10</sup> Airani Demillah, “Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD”, *Jurnal Interaksi*, vol 3, no 2, 2019, 107.

<sup>11</sup> Engeng Muslihah, dkk, *Kebijakan-kebijakan Asosiasi Guru Pendidikan Agama Islam Indonesia (AGPAII) Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Sebagai Tenaga Pendidik di Era Covid-19*, (Serang: Media Madani, 2021), 30.

secara visual dan dinamik sehingga animasi terus berjalan dan berkembang sampai sekarang ini.<sup>12</sup>

Selain itu, menurut Ibiz Fernandes dalam Tonni Limbong dan Janner Simarmata mengatakan bahwa “animasi ialah proses merekam juga memainkan kembali serangkaian gambar guna memperoleh sebuah ilusi pergerakan.”<sup>13</sup> Animasi ialah suatu gambar yang bergerak yang dihasilkan dari proses manipulasi visual.<sup>14</sup>

Film kartun sering kali dipandang sebelah mata oleh sebagian orang, mereka menganggap bahwa menonton film kartun hanya membuang-buang waktu dan tidak berfaedah juga berdampak negatif karena didalam nya banyak adegan yang mengarah pada unsur pembullying, kekerasan, dan adegan negatif lainnya yang memang sebenarnya tidak pantas untuk dipertontonkan, tetapi terlepas dari macam-macam opini tersebut sebenarnya tidak semua film kartun memiliki dampak negatif bagi anak, film kartun juga memiliki nilai pendidikannya terutama pendidikan Islam. Pendidikan islam ini sangat penting untuk diterapkan kepada anak-anak supaya terbentuknya kepribadian yang baik dan bermoral serta memiliki akhlakul kharimah. Maka dari itu, disini seorang tenaga pengajar hendaknya dapat memilih dengan cermat kartun film apa yang akan diperlihatkan kepada siswa.

---

<sup>12</sup> Siwi Widi Asmoro dan Joko Pramono, *Animasi 2D & 3D SMK/MAK Kelas XI*, (Yogyakarta: Andi, 2019), 3.

<sup>13</sup> Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktik*, (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), 102.

<sup>14</sup> Madcoms, *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4*, (Yogyakarta: Andi, 2009), 183.



Pada situasi pembelajaran ada pesan-pesan yang harus disampaikan atau dikomunikasikan. Pesan itu merupakan isi dari tema pembelajaran. Yang mana sampai saat ini masih banyak guru yang mengajar dengan menggunakan metode ceramah. Sehingga anak cenderung bosan dan mengantuk dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini anak memerlukan cara yang baru dalam menerima materi pembelajaran, seperti dengan memanfaatkan adanya film. Film adalah salah satu contoh media pembelajaran audio visual. Audio visual menurut pendapat Indra dalam Sulaiman yaitu “media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu kesatuan media”<sup>15</sup>. Media audio visual ialah salah satu sarana komunikasi yang meliputi suara dan gambar, media ini menyuguhkan informasi dimana penonton mendengarkan informasi sekaligus menyaksikan langsung gambar bergerak dan suara dari orang yang melakukannya<sup>16</sup>. Menurut Miyarso mengemukakan bahwa film merupakan salah satu bentuk teknologi audio visual, semua ide, gagasan, pesan dapat dibuat dan ditayangkan dengan audio visual gerak, baik hal-hal nyata maupun hal-hal fiktif yang berasal dari imajinasi<sup>17</sup>. Pentingnya memanfaatkan film dalam dunia pendidikan didasari karena bahwa film mempunyai kemampuan guna menarik perhatian orang dan film mempunyai kemampuan yang unik dalam menyampaikan pesan. Film merupakan sebuah gambar dimana gambar

---

<sup>15</sup> Muhammad Rusli dkk, *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017), 44

<sup>16</sup> Damayanti, *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong*, (Bengkulu: CV Tatakata Grafika, 2021), 14

<sup>17</sup> Alfitriana Purba dkk, *Proses Pembelajaran Aktif Melalui Media Audivisual Dan Sintaks Pembelajaran*, (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2022), 10

demikian gambar tersebut diproyeksikan melalui lensa proyektor sehingga gambar tersebut terlihat seperti hidup. Kemampuan film menggambarkan suara dan gambar bergerak berbarengan membuat daya tarik tersendiri. Jenis media ini pada umumnya dipakai guna tujuan dokumentasi, hiburan, dan pendidikan. Mereka mampu menayangkan informasi, memaparkan proses, mengajarkan dan menjelaskan mengenai konsep-konsep keterampilan dan sikap.

Bersamaan dengan diperingatinya Maulid Nabi Muhammad SAW pada tanggal 20 November 2018 yang lalu, salah satu film animasi Indonesia dirilis yang bernama animasi Nussa dan Rarra. Animasi Nussa dan Rarra adalah kartun Indonesia yang mengedukasi dan memberikan pesan dan moral tentang kehidupan berselamatkan dengan nilai-nilai keislaman. Menceritakan kehidupan sehari-hari seorang kakak yang bernama Nussa yang mempunyai adik bernama Rarra. Selain dari filmnya yang menyuguhkan nuansa Islami juga mendidik, semua episode yang ditayangkan pun memiliki nilai-nilai Islami, dimana sang kreator selalu menyelipkan bumbu-bumbu yang sederhana tetapi memiliki makna yang tinggi dalam setiap episodenya. Animasi ini pertama kali dirilis di channel YouTube Nussa Official. Animasi ini diproduksi oleh Studio animasi The Little Giantz dan 4 Stripe Production yaitu Aditya Triantoro sebagai *Chief Executive Officer The Little Giantz*, Bony Wirasmoro sebagai *Creative Director*, Yuda Wirafianto sebagai *Executive Producer*, dan Ricky Manopo sebagai *Producer Animasi "Nussa"*. Awalnya hanya

ditayangkan di youtube saja tetapi kemudian animasi ini ditayangkan disejumlah jaringan dan stasiun televisi Indonesia dan Malaysia.

Dari beberapa penjelasan diatas akhirnya peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Nussa Dan Rarra Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Bersih Itu Sehat** (Penelitian Eksperimen di kelas IV A SDN Ranjeng Kab. Serang)”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas tersebut dapat ditentukan permasalahan yaitu:

1. Kurang nya penggunaan media pembelajaran dalam memberikan pengajaran.
2. Kurangnya minat belajar siswa

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas tersebut, penelitian ini dibatasi pada pengaruh media pembelajaran film kartun nussa dan rara terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi bersih itu sehat kelas IV A SDN Ranjeng Kab. Serang.

## **D. Rumusan Masalah**

Berlandaskan identifikasi masalah diatas tersebut, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran film kartun Nussa dan Rarra dalam mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IV A SD Negeri Ranjeng?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas IV A SD Negeri Ranjeng Kab. Serang dalam mata pelajaran PAI Dan Budi Pekerti dengan menggunakan media film kartun Nussa dan Rarra?
3. Seberapa berpengaruh film kartun Nussa dan Rarra terhadap minat belajar siswa Kelas IV A SD Negeri Ranjeng Kab. Serang dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berlandaskan rumusan diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran film kartun Nussa dan Rarra dalam mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IV A SD Negeri Ranjeng.
2. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa kelas IV A SD Negeri Ranjeng Kab. Serang dalam mata pelajaran PAI Dan Budi Pekerti dengan menggunakan media film kartun Nussa dan Rarra
3. Untuk mengetahui seberapa berpengaruh film kartun Nussa dan Rarra terhadap minat belajar kelas IV A SD Negeri Ranjeng Kab. Serang dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

#### **F. Manfaat Penelitian**

## 1. Secara Teoretik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam pembelajaran, dan memberikan pengetahuan baru serta informasi guna meningkatkan pembelajaran.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi Penulis, diharapkan membawa manfaat kepada banyak orang dan memberikan bantuan terhadap peran guru pendidikan agama islam dalam mengatasi kesulitan belajar.
- b. Bagi Lembaga, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan bagi penelitian lanjutan dengan bahasan permasalahan yang sama, serta dapat dijadikan literatur keilmuan.
- c. Bagi Pembaca, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan pedoman mengenai pengaruh media pembelajaran film kartun.

## G. Sistematika Pembahasan

Peneliti membagi sistematika pembahasa menjadi lima bab dan sub bab yang terdiri dari sebagai berikut:

**Bab Kesatu** Pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

**Bab Kedua** Landasan Teoretik, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian yang meliputi: landasan teoretik yang didalam nya terdapat empat sub, sub pertama tentang media pembelajaran yang terdiri dari pengertian

media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, sub kedua tentang minat belajar yang terdiri dari pengertian minat belajar dan faktor yang mempengaruhi minat belajar, sub ketiga tentang film kartun yang terdiri dari pengertian film kartun, jenis-jenis film, unsur-unsur film kartun, sub keempat tentang bersih itu sehat yang terdiri dari pengertian bersih itu sehat, cara hidup sehat, manfaat hidup sehat, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

**Bab Ketiga** Metodologi Penelitian yang meliputi: Tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

**Bab Keempat** Hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi: pembahasan bagaimana penggunaan media pembelajaran film kartun Nussa dan Rarra dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IV A SD Negeri Ranjeng, minat belajar siswa kelas IV A SD Negeri Ranjeng Kab. Serang dalam mata pelajaran PAI Dan Budi Pekerti dengan menggunakan media pembelajaran film kartun Nussa dan Rarra, seberapa berpengaruh film kartun Nussa dan Rarra terhadap minat belajar siswa Kelas IV A SD Negeri Ranjeng Kab. Serang dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pengajuan Hipotesis. Analisis Data Hasil Penelitian yang meliputi: analisis bagaimana penggunaan media pembelajaran film kartun Nussa dan Rarra dalam mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IV A SD Negeri Ranjeng, analisis minat belajar siswa kelas IV A SD Negeri Ranjeng Kab. Serang dalam mata pelajaran PAI dan

Budi Pekerti dengan menggunakan media pembelajaran film kartun Nussa dan Rarra, analisis pengaruh film kartun Nussa dan Rarra terhadap minat belajar siswa kelas IV A SD Negeri Ranjeng Kab. Serang dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

**Bab Kelima** Penutup yang terdiri dari: simpulan dan saran-saran.