

**MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU KELAS
DALAM FILM *ANSATSU KYŌSHITSU***



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)**

Oleh:
LUTFI EKA RAKHMAWATI
NIM. 1522405021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Lutfi Eka Rakhmawati

NIM : 1522405021

Jenjang : S1

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Muatan Kompetensi Pedagogik Guru Kelas dalam Film *Ansatsu Kyōshitsu*” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 10 Juli 2021

Yang menyatakan,



Lutfi Eka Rakhmawati

NIM. 1522405021

IAIN PURWOKERTO



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.ainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU KELAS
DALAM FILM SERIAL ANIMASI *ANSATSU KYŌSHITSU***

Yang disusun oleh: Lutfi Eka Rakhmawati NIM: 1522405021, Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Kamis, tanggal 22 bulan Juli tahun 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Dr. Nurfuadi, M. Pd. I.

NIP. 19711021 200604 1 002

Mawi Khusni Albar, M. Pd.

NIP. 19830208 201503 1 001

Penguji Utama,

Abu Dharifi, M. Pd.

NIP. 19741202 201101 1 001

Mengetahui :

Dekan,



Dr. H. Suwito, M. Ag.

NIP. 19710424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 10 Juli 2021

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdri. Lutfi Eka R.

Lampiran :-

Kepada Yth.

Dekan FTIK IAIN Purwokerto

di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Lutfi Eka Rakhmawati

NIM : 1522405021

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

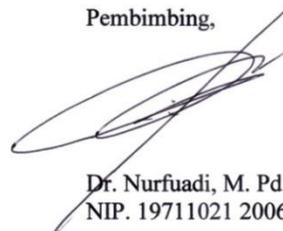
Judul : MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM
FILM *ANSATSU KYOSHITSU*

sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

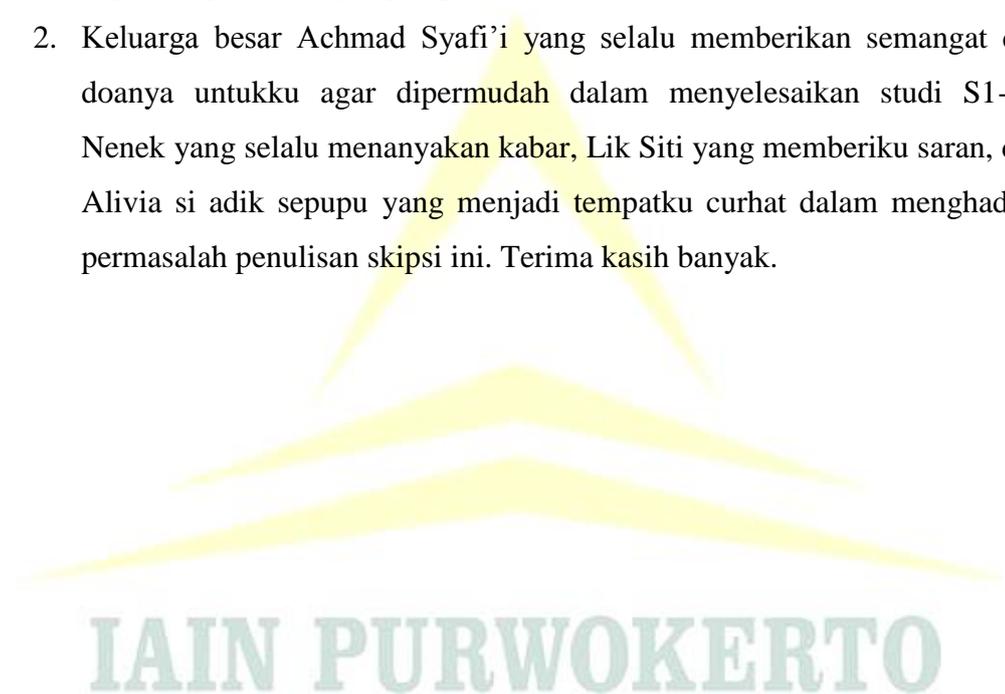


Dr. Nurfuadi, M. Pd. I.
NIP. 19711021 200604 1 002

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Yefri Sani dan Ibu Septiningsih yang selalu memberi dukungan dan doa tiada henti untukku. Terima kasih yang tiada henti akan selalu terhantar kepadamu, segala perjuangan dan rasa lelah kalian akan menjadi penyemangat bagiku untuk terus menjadi manusia yang lebih baik. Terutama ibu yang amat sangat sabar dalam menghadapi segala tingkah laku yang kuperbuat selama ini.
2. Keluarga besar Achmad Syafi'i yang selalu memberikan semangat dan doanya untukku agar dipermudah dalam menyelesaikan studi S1-ku. Nenek yang selalu menanyakan kabar, Lik Siti yang memberiku saran, dan Alivia si adik sepupu yang menjadi tempatku curhat dalam menghadapi permasalahan penulisan skripsi ini. Terima kasih banyak.



IAIN PURWOKERTO

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ... ١١

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”¹



¹ Potongan ayat Q. S. Ar-Ra'd (13) ayat 11.

MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU KELAS DALAM FILM *ANSATSU KYŌSHITSU*

Lutfi Eka Rakhamawati
1522405021

Abstrak

Salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki siswa untuk menjadi bekal di kehidupannya. Perangkat pendidikan yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan siswa adalah guru. Dengan pentingnya posisi guru terhadap perkembangan siswa mengharuskan guru harus menguasai empat kompetensi dasar guru yang salah satunya adalah kompetensi pedagogik.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*. Latar belakang dari penelitian ini adalah kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk merubah siswanya menjadi lebih baik. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*.

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian pustaka atau *library research* dengan sumber data primer yaitu film *Ansatsu Kyōshitsu* dan sumber data sekunder yaitu jurnal, buku, maupun sumber lain yang berhubungan dengan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dengan teknik analisis data yaitu *content analysis*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* dengan komponen – komponen yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yaitu, menguasai karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar dan prinsip – prinsip pembelajaran yang mendidik, pengembangan kurikulum, kegiatan pembelajaran yang mendidik, pengembangan potensi peserta didik, komunikasi dengan peserta didik, serta penilaian dan evaluasi.

Kata kunci: kompetensi pedagogik, guru kelas, film *Ansatsu Kyōshitsu*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*”. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad Saw., keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Dengan terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, nasihat dan motivasi kepada penulis dari berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. H. Moh. Roqib, M. Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Dr. H. Suwito, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Suparjo, M. A., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Dr. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
5. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
6. Dr. H. Siswadi, M. Ag. selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Dr. Maria Ulpah, M. Si. selaku Pembimbing Akademik PGMI A 2015.
8. Dr. Nurfuadi, M. Pd. I., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
9. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
10. Keluarga PGMI A angkatan 2015 yang selalu memberi dukungan dan semangat.
11. Teman – teman seperjuangan mahasiswa baru, Ayusyah, Dwi, Della, Dian, yang selalu membantu memberikan saran dan semangatnya.

12. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu.

Kepada mereka semua, penulis tidak dapat memberikan suatu apa pun. Hanya ungkapan terima kasih dan permohonan maaf yang setulus-tulusnya serta do'a yang tiada hentinya, semoga Allah Swt, senantiasa menjaga dan meridhai setiap langkah mereka.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat penulis harapkan demi perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada umumnya. Akhiran hanya kepada Allah Swt. penulis mohon petunjuk dan berserah diri serta memohon ampunan dan perlindungan. Aamiin yaa rabbal aalamiin.

Purwokerto, 09 Juni 2021

Penulis,



Lutfi Eka Rakhmawati

NIM. 1522405021

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |

BAB I : PENDAHULUAN

| | |
|--|----|
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Definisi Operasional | 9 |
| C. Rumusan Masalah | 12 |
| D. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 12 |
| E. Kajian Pustaka | 13 |
| F. Metode Penelitian | 14 |
| G. Sistematika Pembahasan | 16 |

BAB II : MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU KELAS DAN FILM

| | |
|--|----|
| A. Kompetensi Guru Kelas | |
| 1. Pengertian kompetensi guru kelas..... | 18 |
| 2. Macam-macam kompetensi guru kelas | 21 |
| 3. Tujuan kompetensi guru kelas | 24 |
| 4. Fungsi kompetensi guru kelas | 25 |
| B. Kompetensi Pedagogik | |
| 1. Pengertian kompetensi pedagogik | 25 |
| 2. Tujuan kompetensi pedagogik | 26 |
| 3. Indikator kompetensi pedagogik | 29 |

| | |
|---|---|
| C. Kajian Film | |
| 1. Pengertian Film | 33 |
| 2. Unsur – unsur Film..... | 34 |
| 3. Jenis – jenis Film | 35 |
| 4. Genre Film | 36 |
| BAB III | : FILM ANIMASI <i>ANSATSU KYŌSHITSU</i> |
| A. Asal film..... | 39 |
| B. Tokoh dan penokohan | 40 |
| C. Setting | 49 |
| D. Alur cerita..... | 50 |
| BAB IV | : MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU KELAS DALAM FILM <i>ANSATSU KYŌSHITSU</i> SERTA IMPLEMENTASINYA TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN |
| A. Muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film <i>Ansatsu Kyōshitsu</i> | 66 |
| B. Implementasi muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film <i>Ansatsu Kyōshitsu</i> terhadap dunia pendidikan | 98 |
| BAB V | : PENUTUP |
| A. Kesimpulan | 103 |
| B. Saran-saran..... | 104 |
| DAFTAR PUSTAKA | 105 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 108 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 12 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) BAB 1 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.² Sedangkan menurut John Dewey, pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia.³ Sehingga dapat disimpulkan pendidikan adalah suatu usaha sadar melalui kegiatan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi dalam dirinya agar memiliki kekuatan berupa intelektual maupun emosional.

Suatu proses pendidikan memiliki sebuah tujuan yang harus tercapai. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan tentang fungsi dan tujuan pendidikan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴ Dari tujuan pendidikan nasional yang dikemukakan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dapat dipahami bahwa pendidikan bertujuan untuk membentuk pribadi seorang peserta didik yang kuat dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik serta mampu bertanggung jawab dalam setiap perilakunya.

² Sumiarti, *Ilmu Pendidikan* (Purwokerto: STAIN Press, 2016), hlm. 2.

³ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), hlm. 2.

⁴ Uyoh Sadulloh, *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 74-75.

Tujuan pendidikan jenjang pendidikan dasar sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 tahun 1990 tentang pendidikan dasar disebutkan bahwa tujuan pendidikan dasar adalah untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara, dan mengikuti pendidikan menengah.⁵ Tujuan pendidikan untuk jenjang pendidikan dasar ini lebih menekankan kepada pengembangan ranah afektif dimana peserta didik harus mampu mengetahui norma dan nilai yang terdapat dilingkungan sekitarnya. Dalam perkembangan psikologi peserta didik perkembangan ranah kognitif masih bersifat konkrit dan peserta didik mencontoh apa yang dilakukan orang dewasa untuk perkembangan ranah afektifnya. Oleh karena itu, pemberian pendidikan yang berfokus pada perkembangan ranah afektifnya menjadi prioritas.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan pendidikan adalah dengan adanya kurikulum. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989, mengartikan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar.⁶ Sedangkan menurut Nasution bahwa kurikulum dinyatakan ada beberapa penafsiran lain tentang kurikulum. Diantaranya kurikulum sebagai produk (hasil pengembangan kurikulum), kurikulum sebagai program (alat yang dilakukan sekolah untuk mencapai tujuan), kurikulum sebagai hal-hal yang diharapkan akan dipelajari oleh siswa (sikap, ketrampilan tertentu).⁷ Singkatnya, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dan tujuan pendidikan dimana kurikulum dapat ditafsirkan dalam bentuk produk, program, maupun hal-hal yang diharapkan akan dipelajari siswa.

⁵ Mohammad Lamsuri, *Memahami Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 100.

⁶ Soetjipto dan Rafli Kosasi, *Profesi Keguruan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm.148.

⁷ Abd. Aziz, *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Gagasan Membangun Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 155-156.

Sejalan dengan berubahnya zaman, pendidikan juga ikut mengalami berbagai perubahan. Salah satunya adalah kurikulum. Hal ini dilakukan agar peserta didik mampu bersaing dikehidupannya kelak dan memiliki kompetensi yang memadai untuknya mampu berkontribusi dalam perubahan zaman. Pada saat ini, dunia berada di abad ke-21 dimana kemampuan yang dituntut adalah mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi untuk inovasi berbagai hal yang berkaitan dengan kebutuhan hidup manusia pada saat ini. Fokus pembelajaran yang sebelumnya terpaku pada seorang guru kini mulai beralih pada siswa. Banyak metode pembelajaran saat ini yang menuntut keaktifan dari seorang siswa dan guru memberi fasilitas kepada siswanya dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam proses pendidikan guru merupakan perangkat pendidikan yang paling dekat dengan siswa. Dapat disimpulkan bahwa guru merupakan posisi paling penting dalam proses pendidikan. Guru menurut Undang-undang Guru dan Dosen No 14 tahun 2005 adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.⁸ Zakiyah Drajat mengatakan pendidik adalah individu yang akan memenuhi kebutuhan pengetahuan sikap dan tingkah laku peserta didik.⁹

Tugas pokok guru dalam pembelajaran yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil dan proses pembelajaran.¹⁰ Hal tersebut merupakan hal penting yang tidak bisa dilepaskan dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu memahami, menguasai, dan melaksanakan teori-teori dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan baik. Siswa juga mampu belajar dengan

⁸ Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), hlm. 19.

⁹ Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*,, hlm. 20.

¹⁰ A. Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran Sains*, (Bandung: Pustaka Rineka Cipta, 2013), hlm. 133.

maksimal apabila guru dapat membimbing siswanya dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu posisi urgen guru adalah sebagai pembimbing. Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya, bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan itu.¹¹ Di luar dari pembelajaran, guru juga memiliki peran terhadap tahap perkembangan peserta didiknya baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagian kehidupan peserta didik berada di sekolah yang mana panutannya dalam bertindak terpengaruh oleh teman dan perlakuan guru. Dan pastinya guru juga harus mampu membimbing proses belajar siswa tahap demi tahap agar pengetahuan yang didapatnya mampu diserapnya dengan baik.

Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang mana kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 mengidealkan pembelajaran yang berpusat pada: *kontekstualitas dengan kehidupan, ketuntasan materi dan pemahaman, dan peran dan partisipasi aktif siswa*.¹² Walaupun sebagian besar proses pembelajaran ada pada siswa partisipasi guru tetap dibutuhkan dalam mengarahkan perkembangan pengetahuan siswa. Guru juga harus memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran baik dalam hal metode maupun media pembelajaran. Kreatifitas guru ikut berpengaruh terhadap pengembangan metode maupun media pembelajaran.

Hal terpenting lainnya yang harus dikuasai oleh guru adalah kompetensi dasar guru. Untuk konteks Indonesia, dewasa ini telah dirumuskan syarat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru menurut Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Pada pasal 10 undang-undang tersebut disebutkan bahwa kompetensi guru meliputi

¹¹ Sitiatava Rizema Putra, *Prinsip Mengajar Berdasarkan Sifat-sifat Nabi*, (Jogjakarta: Diva Press, 2014), hlm. 31.

¹² Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm.5.

kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.¹³

Selama proses pembelajaran kompetensi pedagogik memiliki pengaruh terhadap perkembangan penyerapan materi pelajaran para peserta didik. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik di sekolah dalam mengelola interaksi pembelajaran bagi peserta didik. Kompetensi pedagogik ini mencakup: pemahaman dan pengembangan potensi peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta sistem evaluasi pembelajaran.¹⁴

Kompetensi pedagogik menuntut seorang guru untuk memahami siswanya lebih baik. Guru mengajar di depan kelas tidak semata-mata hanya menyampaikan materi pelajaran akan tetapi memahami karakteristik siswanya sendiri. Dengan guru memahami lebih baik kondisi siswanya, guru dapat menentukan metode pembelajaran yang cocok dan media yang dapat mendukung metode yang telah dipilih. Pengkondisian ruang kelas yang sesuai juga mampu menjadi faktor lain keberhasilan suatu pembelajaran.

Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segi kehidupan.¹⁵ Tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi mulai digunakan dan diintegrasikan kedalam proses pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu jalan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Film menjadi salah satu contoh teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan oleh guru.

Film dapat dikatakan sebagai media untuk menyampaikan gagasan dan pesan. Tidak hanya itu, film juga layaknya seperti karya sastra seperti

¹³ Arif Rohman, *Memahami Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm.152.

¹⁴ Arif Rohman, *Memahami Ilmu Pendidikan*,, hlm.152.

¹⁵ Daryanto dan Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2017), hlm. 1.

prosa, puisi, dan drama karena film sudah termasuk ke dalam genre sastra.¹⁶ Cerita dalam sebuah film terkadang memiliki sebuah makna yang memang ditujukan kepada seluruh penontonnya atau hanya sekedar hiburan yang jalan ceritanya mudah untuk diterima oleh penonton dan tidak memiliki makna tertentu yang ditujukan kepada penontonnya. Ada batasan umur dalam menonton sebuah film. Hal ini dikarenakan cerita yang terkandung dalam film itu sendiri.

Film memiliki sejarah yang panjang mulai dari awal penemuannya, pengembangan kualitas gambar dan suara, penambahan alur cerita, hingga film berteknologi tinggi yang saat ini kita nikmati. Perkembangan film dimulai dengan ditemukannya gambar bergerak yang ditemukan pada 1877 oleh Eadweard Muybridge. Kemudian Auguste bersaudara dan Louis Lumière pada tahun 1895 menambahkan jalan cerita ke dalam gambar bergerak yang sudah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Pembuat film dari Prancis, George Méliès, mulai membuat cerita gambar bergerak, yaitu suatu film yang bercerita. Sampai dengan akhir tahun 1890-an, dia mulai membuat dan menampilkan film satu adegan, film pendek, namun segera setelah itu dia mulai membuat cerita berdasarkan gambar yang diambil secara berurutan di tempat-tempat yang berbeda.¹⁷

Semakin berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan film bukan hanya sekedar gambar bergerak sederhana dan cerita yang sederhana. Ada beberapa jenis film yang beredar saat ini. Film untuk konteks pembelajaran mempunyai banyak jenis yang variatif, diantaranya adalah film dokumenter, dokudrama, dan drama dan semidrama.¹⁸ Selain itu, salah satu jenis film lainnya adalah animasi. Jenis film animasi dalam proses pembuatannya mengandalkan bantuan komputer dan teknologi lainnya yang mendukung.

¹⁶ Zul Fitrah, "Pengantar Film", dikutip dari https://www.academia.edu/35389172/Pengantar_Film, diakses pada Senin, 24 Juni 2019 pukul 13.00 WIB.

¹⁷ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media dan Budaya*, terj. S. Rouli Manalu, (Jakarta: Erlangga, 2012), I, hlm. 214.

¹⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hlm.117-118.

Film animasi diperankan oleh tokoh dua dimensi bukan manusia, sehingga terkadang banyak tokoh yang memiliki bentuk tubuh aneh dan jalan cerita yang tidak masuk akal.

Animasi sendiri memiliki beberapa jenis, yaitu animasi 2 dimensi, 3 dimensi, dan *stop motion*. Diluar itu, ada sebutan tersendiri untuk animasi buatan Jepang, yaitu anime. Anime sendiri pernah menjadi tontonan favorit anak-anak di Indonesia dan menjadi acara utama di beberapa stasiun televisi. Animasi menjadi tontonan favorit anak-anak pada masa itu karena jalan cerita yang menarik dan tokoh utama yang memiliki karakter ceria dan pantang menyerah.

Salah satu film animasi asal Jepang yang masuk ke Indonesia adalah *Ansatsu Kyōshitsu*. Animasi ini diadaptasi dari komik yang berjudul sama. *Ansatsu Kyōshitsu* yang diterbitkan di Indonesia dengan judul *Assassination Classroom*, adalah sebuah seri manga bergenre fiksi ilmiah yang ditulis dan diilustrasikan oleh *Yūsei Matsui*. Manga ini mulai dimuat dalam majalah *Weekly Shōnen Jump* terbitan *Shueisha* sejak bulan Juli 2012 hingga Maret 2016 dan telah dilisensi dalam bahasa Inggris oleh Viz Media.¹⁹ Adaptasi animasinya sendiri terdiri dari 2 season dan 1 OVA. Animasi ini diproduksi oleh *Lerche* studio dengan durasi per episode adalah 23 menit. Episode pertama animasi ini tayang pada tanggal 10 Januari 2015.

Seri ini mengisahkan tentang kehidupan sehari-hari dari seorang makhluk mirip gurita berkekuatan luar biasa yang bekerja sebagai seorang wali kelas di sebuah sekolah menengah pertama, dan para siswa didiknya berusaha membunuhnya demi melindungi Bumi dari kehancuran. Para siswa ini dianggap "tidak pantas" berada di sekolah mereka dan juga diberikan pelajaran di gedung terpisah. Kelas yang menjadi perwaliannya adalah kelas 3-E.²⁰

¹⁹ Diambil dari https://id.wikipedia.org/wiki/Assassination_Classroom. Diakses pada Selasa, 25 Juni 2019 pukul 22.20 WIB.

²⁰ Diambil dari https://id.wikipedia.org/wiki/Assassination_Classroom. Diakses pada Selasa, 25 Juni 2019 pukul 22.20 WIB.

Banyak siswa kelas 3-E yang putus asa dengan keadaan mereka. Kelas 3-E adalah kelas yang dikhususkan untuk para siswa yang mendapatkan nilai terendah atau memiliki karakter yang buruk. Hal ini ditujukan agar mereka tidak mengganggu para siswa lainnya yang memiliki nilai yang bagus dan karakter yang baik. Mereka selalu mendapatkan perlakuan diskriminasi dari teman-temannya dan bahkan pihak sekolah. Mereka selalu diremehkan dan dianggap tidak memiliki masa depan. Kelas mereka juga dipisahkan dan berada di atas sebuah gunung sehingga mereka kurang mendapatkan fasilitas pembelajaran yang memadai.

Pada suatu hari ada seorang guru baru yang akan menjadi wali kelas mereka. Dia memiliki bentuk tubuh yang aneh, yaitu menyerupai gurita yang berwarna kuning. Guru ini memiliki sifat yang sombong dan suka pamer akan tetapi dibalik sifatnya itu dia juga memiliki kecerdasan yang luar biasa dan selalu memantau perkembangan anak didiknya. Hingga pada suatu hari anak didiknya memberinya nama Koro-sensei yang berasal dari kata *korosenai* yang artinya tidak bisa dibunuh. Dia akan selalu menyemangati dan memberikan nasehat kepada siswanya yang merasa tidak percaya diri atau putus asa. Ketika siswanya ditindas atau diperlakukan dengan tidak adil ia akan bertindak membela siswanya.

Demi merubah anak didiknya agar menjadi lebih baik ia selalu mencoba merubah suatu keadaan yang buruk menjadi keuntungan bagi siswanya. Ketika para siswanya mendapat perlakuan buruk ia akan menantang para siswanya apakah mereka bisa melewati hal itu atau tidak. Ia juga terkadang memberikan hadiah kepada siapa saja yang dapat meraih nilai tertinggi di kelas maupun sekolah. Tidak hanya itu, ia selalu membuat soal ulangan yang berbeda untuk tiap siswa tergantung kemampuan tiap individu. Ia akan memanfaatkan lingkungan sekitarnya menjadi bahan materi pembelajaran. Ia tidak akan menyerah dalam membantu merubah para siswanya untuk berubah kearah yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merasa tertarik untuk menganalisis muatan kompetensi pedagogik guru yang

terkandung dalam film animasi series *Ansatsu Kyōshitsu*. Film ini banyak menampilkan adegan mengenai dunia pendidikan, mulai dari siswa, guru, lingkungan sekolah, hingga wali murid. Bagaimana para siswa menghadapi kesulitan dalam belajar, hingga bagaimana seorang guru mampu memfasilitasi berbagai bakat dan potensi siswanya serta menciptakan lingkungan belajar yang nyaman agar siswanya mudah untuk belajar.

B. Definisi Operasional

1. Kompetensi Pedagogik Guru Kelas

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dijelaskan bahwa: “kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan”.²¹ Guru menurut Undang-undang Guru dan Dosen No. 14 tahun 2005 adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.²² Secara terminologi, Zakiah Drajat, mengatakan pendidik adalah individu yang memenuhi kebutuhan pengetahuan sikap dan tingkah laku peserta didik.²³ Dalam jenjang pendidikan dasar seorang guru biasanya akan dijuluki guru kelas karena tugasnya yang mengajar sebagian besar mata pelajaran dan juga merangkap menjadi guru bimbingan konseling.

Kompetensi guru adalah hasil dari penggabungan dari kemampuan-kemampuan yang banyak jenisnya, dapat berupa seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam menjalankan tugas keprofesionalannya.²⁴ Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyebut macam-macam kompetensi

²¹ E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*,, hlm. 25.

²² Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*,, hlm. 19.

²³ Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*,, hlm. 20.

²⁴ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik*,, hlm. 25.

yang harus dimiliki oleh tenaga guru. Kompetensi yang dimaksud mencakup empat hal, antara lain: kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial, yang semuanya terintegrasi dalam kinerja guru.²⁵

Kata kompetensi secara harfiah dapat diartikan sebagai kecakapan atau kemampuan. Dalam bahasa Arab kompetensi disebut dengan *kafaah*, dan juga *al ahliya*, yang berarti memiliki kemampuan dan keterampilan dalam bidangnya sehingga ia mempunyai kewenangan atau otoritas untuk melakukan sesuatu dalam ilmunya tersebut.²⁶ Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dijelaskan bahwa: “kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan”.²⁷

Pedagogik berasal dari kata Yunani “*paedos*”, yang berarti anak laki-laki, dan “*agagos*” artinya mengantar, membimbing. Jadi pedagogik secara harfiah berarti pembantu anak laki-laki pada jaman Yunani kuno, yang pekerjaannya mengantarkan anak majikannya ke sekolah. Menurut J. Hoogveld (Belanda) yang dikutip Imas Kurniasih dan Berlin Sani, pedagogik adalah ilmu yang mempelajari masalah membimbing anak ke arah tujuan tertentu, yaitu supaya ia kelak mampu secara mandiri menyelesaikan tugas hidupnya.²⁸

Dalam Standar Nasional Pendidik tentang pengertian kompetensi pedagogik guru, menyatakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan

²⁵ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik*,, hlm. 25.

²⁶ Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*,, hlm. 37.

²⁷ E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 25.

²⁸ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik*, (t.k: Kata Pena, 2017), hlm. 44.

pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.²⁹

Dari beberapa pengertian mengenai kompetensi pedagogik yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik dalam membimbing para peserta didiknya selama proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran agar potensi yang ia miliki dapat berkembang. Oleh karena itu seorang pendidik harus merencanakan pembelajaran dengan melihat kemampuan dari para peserta didiknya.

2. Film *Ansatsu Kyōshitsu*

Menurut UU No. 23 tahun 2009 tentang perfilman, pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.³⁰

Film atau gambar merupakan kumpulan gambar-gambar dalam *frame*. Dalam media ini, setiap *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visualisasi yang kontinu.³¹

Film mempunyai nilai tertentu, seperti dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya, sebagai pelengkap catatan, menjelaskan hal-hal abstrak, mengatasi rintangan bahasa, dan lain-lain.³²

²⁹ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik*, (t.k: Kata Pena, 2017), hlm. 45.

³⁰ Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 1.

³¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 64.

³² Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 19.

Ansatsu Kyōshitsu adalah film animasi series yang diadaptasi dari komik dengan nama yang sama yang ditulis oleh *Yūsei Matsui*. Film ini bercerita tentang keseharian seorang guru yang memiliki bentuk tubuh aneh yang menyerupai gurita dan berwarna kuning serta memiliki kekuatan aneh berupa kecepatan 20 mach. Dia menjadi wali kelas di suatu SMP atau *chuugakkoo* yang kelasnya diasingkan oleh sekolah dan berada di atas sebuah gunung yaitu kelas 3-E. Kelas ini berisikan siswa-siswa yang memiliki nilai rendah dan memiliki perilaku yang buruk. Banyak sindiran dan cemoohan mereka terima, baik dari teman mereka sendiri hingga para guru. Mereka tidak pernah mendapatkan fasilitas sekolah yang memadai. Hal itu berakibat seisi kelas 3-E menjadi putus asa dan bahkan bersikap apatis terhadap orang-orang disekitarnya. Akan tetapi hal itu tidak menyurutkan semangat *Koro-sensei* untuk merubah kelas 3-E menjadi lebih baik.

Dapat diambil kesimpulan dari beberapa pengertian di atas bahwa muatan kompetensi pedagogik guru dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* adalah kemampuan seorang guru dalam membimbing peserta didiknya dalam proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran agar potensi yang ia miliki dapat berkembang yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis mengajukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*?
2. Bagaimana implementasi muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* pada dunia pendidikan?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Menganalisis muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*.
 - b. Menganalisis muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* dan implementasinya pada dunia pendidikan.
2. Manfaat Penelitian
- a. Memberi informasi tentang muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* serta implementasinya pada dunia pendidikan.
 - b. Dapat menjadi sumber informasi bagi pendidik dan orang tua untuk mengetahui muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*.
 - c. Dapat menjadi sumber ilmiah bagi civitas akademika, pendidik, maupun orang tua untuk mengetahui muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*.

E. Kajian Pustaka

Berupa penjelasan singkat tentang penelitian/ teori terkait yang telah ada sebelumnya (baik berupa penelitian skripsi, penelitian lainnya atau teori) dan keterkaitan dan perbedaannya dengan judul skripsi yang diajukan diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Elani Dwi Lestari (2019) dalam skripsinya yang berjudul “*Nilai Pendidikan Profetik Dalam Film Sang Kiai*”.³³ Skripsi ini meneliti mengenai nilai pendidikan profetik dalam film *Sang Kiai* dan kontekstualisasinya dalam jiwa nasionalisme dan patriotisme. Penelitian ini memiliki perbedaan dalam objek penelitian yaitu penulis meneliti mengenai muatan kompetensi pedagogik dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Azkiya Elmaas M. (2020) dalam skripsinya yang berjudul “*Pendidikan Pembebasan Dalam Film Taare*”

³³ Elani Dwi Lestari, “*Nilai Pendidikan Profetik Dalam Film Sang Kiai*”, skripsi, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2019)

Zamaen Par”.³⁴ Skripsi ini memiliki objek penelitian berupa pendidikan pembebasan yang menitikberatkan pada pembelajaran yang memanusiakan manusia. Berbeda dengan penulis yang menitikberatkan objek penelitian pada muatan kompetensi pedagogik guru kelas.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Amri Fadhilah Ahmad (2017) dalam skripsinya yang berjudul “*Nilai-nilai Edukatif dalam Anime Ansatsu Kyōshitsu Karya Yusei Matsui*”.³⁵ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu film animasi series *Ansatsu Kyōshitsu*. Perbedaannya terdapat pada objek penelitian dimana penulis menitikberatkan pada muatan kompetensi pedagogik guru kelas sedangkan milik saudara Amri lebih ke arah pendidikan secara umum.

Dari beberapa referensi yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang sedang dilakukan penulis belum diteliti oleh peneliti lain. Penelitian yang sedang dilakukan adalah mengenai muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* sedangkan dalam penelitian lain ada yang sama – sama melakukan penelitian dengan menggunakan media film. Akan tetapi terdapat banyak perbedaan dalam pembahasan objek penelitian yang mana penulis meneliti mengenai muatan kompetensi pedagogik guru kelas yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun metode yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara yang ditempuh untuk melaksanakan penelitian agar memperoleh hasil yang dipertanggung jawabkan sesuai dengan objek dan tujuan penelitian.

³⁴ Azkiya Elmaas M., “*Pendidikan Pembebasan Dalam Film Taare Zamaen Par*”, skripsi, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2020)

³⁵ Amri Fadhilah Ahmad, “*Nilai-nilai Edukatif dalam Anime Ansatsu Kyōshitsu Karya Yusei Matsui*”, skripsi, (Semarang: Universitas Diponegoro Semarang, 2017)

1. Jenis Penelitian

Ditinjau dari objek penelitian ini, maka penelitian ini termasuk dalam kategori pustaka sebab yang diteliti adalah bahan dokumen berupa film. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.³⁶ Penelitian ini melakukan kajian terhadap film *Ansatsu Ansatsu Kyōshitsu* karena itu penelitian ini disebut sebagai penelitian kepustakaan (*library research*).

Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif-kualitatif dimana penelitian dilakukan untuk berupaya memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi. Hasil penelitian ditujukan untuk membuat penggambaran tentang suatu keadaan secara objektif dalam suatu deskripsi situasi.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan strukturalisme, yaitu kajian yang membahas karya sastra secara otonom, yang terpenting dari analisis ini adalah menganalisis dalam keterpaduan struktur yang total keseluruhan makna yang unik, yang terkandung dalam karya sastra, dan tugas dan tujuan analisis struktur adalah mengupas sedetail mungkin keseluruhan makna yang padu itu.³⁷

Penelitian ini dikatakan menggunakan pendekatan strukturalisme karena penelitian ini meneliti struktur film secara keseluruhan mulai dari shot, adegan (*scene*), sekuen (*sequence*) dan dialog antar tokoh sehingga menghasilkan data-data yang di perlukan dalam penelitian ini yang disajikan ke dalam bentuk narasi.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah muatan kompetensi pedagogik guru kelas yang terdapat dalam film *Ansatsu Ansatsu Kyōshitsu*.

³⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.329.

³⁷ Heru Kurniawan, *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), hlm. 68.

4. Sumber Data

a. Sumber Primer

Sumber primer dalam penelitian ini adalah film *Ansatsu Ansatsu Kyōshitsu*.

b. Sumber Sekunder

Sumber sekunder merupakan hasil penggunaan sumber-sumber lain yang tidak langsung dan sebagai dokumen yang murni ditinjau dari kebutuhan peneliti dalam melakukan penelitian tentang muatan kompetensi pedagogik guru dalam film *Ansatsu Ansatsu Kyōshitsu*. Adapun sumber sekunder dalam penelitian ini yaitu buku-buku, internet, maupun sumber lain yang berkaitan dengan kompetensi pedagogik guru.

5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah dokumentasi. Metode dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang sudah didokumentasikan, seperti buku-buku, arsip, atau dokumen-dokumen yang diperlukan.³⁸ Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang terdapat pada film *Ansatsu Kyōshitsu*.

6. Teknik Sampling

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (pengambilan sampel berdasarkan tujuan).

7. Analisis Data

Dalam menganalisis data yang sudah terkumpul, penulis menggunakan jenis analisis berupa *content analysis*. *Content analysis* yaitu penelitian yang dilakukan terhadap informasi, yang didokumentasikan dalam rekaman, baik dalam gambar, suara maupun tulisan.³⁹

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta: 1993), hlm. 135.

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 309.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan kerangka dari penelitian yang digunakan untuk gambaran dan petunjuk tentang pokok-pokok yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun bagiannya adalah sebagai berikut:

Bab pertama merupakan pendahuluan dimana bab ini berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua merupakan muatan kompetensi pedagogik guru kelas dan film. Pada bab ini akan dipaparkan kerangka teoritik yang menjadi kaca pandang pemahaman terhadap objek kajian dalam penelitian ini, yaitu *Muatan Kompetensi Pedagogik Guru Kelas dalam Film Ansatsu Kyōshitsu*.

Bab ketiga merupakan gambaran terhadap film *Ansatsu Kyōshitsu* yang berisi tentang asal film, tokoh dan penokohan, setting, dan alur cerita.

Bab keempat, muatan kompetensi pedagogik guru kelas dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* serta implementasi dalam dunia pendidikan. Dalam bab ini menyajikan penyajian dan analisis data yang berkaitan dengan muatan kompetensi pedagogik guru dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*.

Bab kelima, penutup. Berisi simpulan dari hasil pembahasan dalam penelitian ini dan saran kepada berbagai pihak baik secara langsung atau tidak langsung.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Film merupakan salah satu sarana untuk menyampaikan sebuah pesan. Dalam film serial animasi *Ansatsu Kyōshitsu* sendiri juga mengandung pesan yang berkaitan dengan dunia pendidikan dan perkembangan psikologi peserta didik. Film ini juga mengandung muatan kompetensi pedagogik guru yang bisa dijadikan sebuah contoh untuk diaplikasikan ke dalam dunia pendidikan yang sesungguhnya. Muatan kompetensi pedagogik guru yang terdapat dalam film ini, yaitu:

1. Menguasai karakteristik peserta didik.
2. Menguasai teori belajar dan prinsip – prinsip pembelajaran yang mendidik.
3. Pengembangan kurikulum.
4. Kegiatan pembelajaran yang mendidik.
5. Pengembangan potensi peserta didik.
6. Komunikasi dengan peserta didik.
7. Penilaian dan evaluasi.

Implementasi muatan kompetensi pedagogik guru dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* terhadap dunia pendidikan yaitu guru mampu memahami segala karakteristik siswanya baik sifatnya, potensinya, kelebihan maupun kekurangannya, dan berbagai hal yang berhubungan dengannya. Selain itu, seorang guru juga mampu memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai alat untuk memudahkan siswa memahami materi yang sedang diajarkan. Bukan hanya pemanfaatan lingkungan yang harus guru kuasai, akan tetapi tentang teori – teori belajar dan prinsip – prinsip pembelajaran yang mendidik, mengembangkan kurikulum yang ada, serta pelaksanaan penilaian dan evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan untuk guru dan siswa dalam mencapai target pembelajaran.

B. Saran

Saran yang dapat penulis berikan terkait dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai penikmat film, penulis berharap bahwa akan terus ada film – film semacam ini yang memberikan pesan edukasi kepada penontonnya walaupun tujuan awal dari sebuah film sendiri adalah hiburan, akan tetapi tidak ada salahnya selalu mencoba untuk mencari sudut pandang lain yang bisa dijadikan sebuah contoh yang baik untuk ditiru.
2. Guru dan semua orang yang terlibat dalam dunia pendidikan harus terus berusaha untuk memajukan pendidikan dengan berbagai cara sesuai dengan kapasitas yang tersedia. Tidak menjadi alasan juga kalau sebuah keterbatasan menjadi penghambat perkembangan pendidikan untuk menjadi lebih baik.
3. Penulis berharap bahwa penelitian ini mampu menyadarkan kembali arti penting sebuah pendidikan bagi setiap orang. Pendidikan bukan hanya sekedar materi pelajaran dan hafalan semata, akan tetapi tentang bagaimana mengubah seseorang menjadi lebih baik. Maka dari itu, setiap pendidik juga harus mengetahui tugasnya dengan baik dan menguasai segala keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi peserta didiknya.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Amri Fadhilah. 2017. “Nilai-nilai Edukatif dalam Anime Ansatsu Kyōshitsu Karya Yusei Matsui”, Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 1993. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, Abd. *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Gagasan Membangun Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Teraz.
- Baran, Stanley J. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media dan Budaya*, terj. S. Rouli Manalu. Jakarta: Erlangga.
- Chatib, Munif. 2011. *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto & Syaiful Karim. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fitrah, Zul. tt. “Pengantar Film”,
https://www.academia.edu/35389172/Pengantar_Film. Diakses pada
Senin, 24 Juni 2019 pukul 13.00 WIB.
- Hasbullah. 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Assassination_Classroom. Diakses pada Selasa, 25
Juni 2019 pukul 22.20 WIB.
- Jufri, A. Wahab. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Rineka Cipta.

- Kurniasih, Imas. & Berlin Sani. 2017. *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik: Teori dan Praktik*. tk: Kata Pena.
- Kurniawan, Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- _____. 2009. *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kustandi, Cecep. & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lamsuri, Mohammad. 2013. *Memahami Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Lestari, Elani Dwi. 2019. "Nilai Pendidikan Profetik Dalam Film Sang Kiai", Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- M., Azkiya Elmaas. 2020. "Pendidikan Pembebasan Dalam Film Taare Zamaen Par", Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Meria, Aziza, 2016, "Kompetensi Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. Vol. 6 Edisi 02.
- Mulyasa, E. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musrifah, Jejen. 2011. *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktek*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Nurfuadi. 2020. *Profesionalisme Guru*. Yogyakarta: Cinta Buku.

- Nurhayati, 2014, “Perbedaan Fungsi Guru (Guru Bidang Studi dan Guru Kelas) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Tingkat IQ Siswa”, *Jurnal Formatif*. Vol. 4 No. 2,
- Pratista, Himawan. 2018. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2014. *Prinsip Mengajar Berdasarkan Sifat-sifat Nabi*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rohman, Arif. 2013. *Memahami Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- S, Nasrul H. 2014. *Profesi dan Etika Keguruan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sadulloh, Uyoh. 2011. *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Soetjipto & Raflis Kosasi. 2011. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sopiatin, Popi. tt. *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiarti. 2016. *Ilmu Pendidikan*. Purwokerto: STAIN Press.
- Sumiati, 2018, “Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Tarbawi*. Vol. 3 No. 2.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

1. Nama lengkap : Lutfi Eka Rakhmawati
2. NIM : 1522405021
3. Tempat/ Tanggal Lahir : Banyumas, 01 Juni 1997
4. Alamat Rumah : Singasari RT 02 RW 01, Kec.
Karanglewas, Kab. Banyumas
5. Nama Ayah : Warsito
6. Nama Ibu : Septiningsih

Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD/ MI, tahun lulus : MI Muhammadiyah Singasari, 2009
 - b. SMP/ MTs, tahun lulus : SMP Negeri 4 Purwokerto, 2012
 - c. SMA/ MA, tahun lulus : MA Negeri 2 Purwokerto, 2015
 - d. S1 IAIN Purwokerto : Lulus Teori 2019

Pengalaman Organisasi

IMM Ahmad Dahlan IAIN Purwokerto, 2016

IAIN PURWOKERTO