

**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

## 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 Khushn Albar, M. Pd.  
NIP. 19830208 201503 1 001

Penguji Utama,



Abu Dharif, M. Pd.  
NIP. 19741202 201107 1 001

Mengetahui :

Dekan,



Dr. H. Suwito, M. Ag.  
NIP. 19424 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

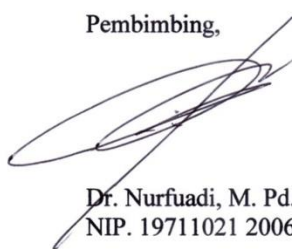
Judul : MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM  
FILM *ANSATSU KYŌSHITSU*

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 بِأَنفُسِهِمْ ۗ... ١١

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



---

<sup>1</sup> 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
<b>BAB III</b>	<b>: FILM ANIMASI <i>ANSATSU KYŌSHITSU</i></b>
A. Asal film.....	39
B. Tokoh dan penokohan .....	40
C. Setting .....	49
D. Alur cerita.....	50
<b>BAB IV</b>	<b>: MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU KELAS DALAM FILM <i>ANSATSU KYŌSHITSU</i> SERTA IMPLEMENTASINYA TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN</b>
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
<b>BAB V</b>	<b>: PENUTUP</b>
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran-saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	105
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	108
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	125

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Okuda memberikan racun kepada Koro-sensei.
- Gambar 2. Okuda bercerita tentang dirinya.
- Gambar 3. Koro-sensei menyemangati Okuda.
- Gambar 4. Asano Gakuhou menjelaskan kelebihan para siswanya.
- Gambar 5. Koro-sensei memberikan les khusus.
- Gambar 6. Koro-sensei sedang mengingatkan siswanya.
- Gambar 7. Siswa kelas 3-E melakukan tugas dari Koro-sensei.
- Gambar 8. Siswa kelas 3-E menghadap Karasuma.
- Gambar 9. Asano Gakuhou memberi penawaran ke Ikeda.
- Gambar 10. Asano Gakuhou mengingatkan kembali Koro-sensei.
- Gambar 11. Koro-sensei mengingatkan siswanya untuk tidak terlena.
- Gambar 12. Asano Gakuhou menjelaskan tujuannya mengajar kepada siswanya.
- Gambar 13. Karasuma memberikan misi pembunuhan.
- Gambar 14. Nagisa menunjukkan tempat bersejarah di Kyoto.
- Gambar 15. Koro-sensei sedang mengobrol bersama Red Eye.
- Gambar 16. Asano Gakuhou memberi pengertian kepada Nagai.
- Gambar 17. Koro-sensei memeriksa tubuh Sugino.
- Gambar 18. Sugino berlatih melempar bola bersama Nagisa.
- Gambar 19. Sugino bermain dalam turnamen baseball.
- Gambar 20. Asano Gakuhou memberi saran kepada Ikeda ketika sedang bermain basket.
- Gambar 21. Nagisa sedang konsultasi dengan Koro-sensei.
- Gambar 22. Koro-sensei menanyakan kembali keputusan Nagisa.
- Gambar 23. Sakura memberi tahu Nagisa kalau ia mengikuti nasehatnya
- Gambar 24. Koro-sensei sedang membuat soal ujian.
- Gambar 25. Karasuma sedang melatih kemampuan bela diri siswa.
- Gambar 26. Nagisa mengamati hasil tes Sakura

## **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.<sup>2</sup> Sedangkan menurut John Dewey, pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia.<sup>3</sup> 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.<sup>4</sup> 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.

---

<sup>2</sup> Sumiarti, *Ilmu Pendidikan* (Purwokerto: STAIN Press, 2016), hlm. 2.

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

<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup> Tujuan pendidikan untuk jenjang pendidikan dasar ini lebih menekankan kepada pengembangan ranah afektif dimana peserta didik harus mampu mengetahui norma dan nilai yang terdapat di lingkungan 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.<sup>6</sup> 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).<sup>7</sup> 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.

---

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

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

<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup> Zakiyah Drajat mengatakan pendidik adalah individu yang akan memenuhi kebutuhan pengetahuan sikap dan tingkah laku peserta didik.<sup>9</sup>

Tugas pokok guru dalam pembelajaran yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil dan proses pembelajaran.<sup>10</sup> 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

---

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

<sup>9</sup> Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*, ....., hlm. 20.

<sup>10</sup> 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.<sup>11</sup> 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*.<sup>12</sup> 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

---

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

<sup>12</sup> 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.<sup>13</sup>

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.<sup>14</sup>

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.<sup>15</sup> 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

---

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

<sup>14</sup> Arif Rohman, *Memahami Ilmu Pendidikan*, ....., hlm.152.

<sup>15</sup> 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.<sup>16</sup> 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.<sup>17</sup>

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.<sup>18</sup> Selain itu, salah satu jenis film lainnya adalah animasi. Jenis film animasi dalam proses pembuatannya mengandalkan bantuan komputer dan teknologi lainnya yang mendukung.

---

<sup>16</sup> Zul Fitrah, "Pengantar Film", dikutip dari [https://www.academia.edu/35389172/Pengantar\\_Film](https://www.academia.edu/35389172/Pengantar_Film), diakses pada Senin, 24 Juni 2019 pukul 13.00 WIB.

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

<sup>18</sup> 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.<sup>19</sup> 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.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Diambil dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Assassination\\_Classroom](https://id.wikipedia.org/wiki/Assassination_Classroom). Diakses pada Selasa, 25 Juni 2019 pukul 22.20 WIB.

<sup>20</sup> Diambil dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Assassination\\_Classroom](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”.<sup>21</sup> 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.<sup>22</sup> Secara terminologi, Zakiah Drajat, mengatakan pendidik adalah individu yang memenuhi kebutuhan pengetahuan sikap dan tingkah laku peserta didik.<sup>23</sup> 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.<sup>24</sup> Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyebut macam-macam kompetensi

<sup>21</sup> E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, ...., hlm. 25.

<sup>22</sup> Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*, ....., hlm. 19.

<sup>23</sup> Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*, ....., hlm. 20.

<sup>24</sup> 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.<sup>25</sup>

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.<sup>26</sup> 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”.<sup>27</sup>

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.<sup>28</sup>

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

---

<sup>25</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik*, ...., hlm. 25.

<sup>26</sup> Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*, ....., hlm. 37.

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

<sup>28</sup> 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.<sup>29</sup>

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.<sup>30</sup>

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.<sup>31</sup>

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.<sup>32</sup>

---

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

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

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

<sup>32</sup> 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*”.<sup>33</sup> 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*

---

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

Zamaen Par”.<sup>34</sup> 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*”.<sup>35</sup> 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.

---

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

<sup>35</sup> 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.<sup>36</sup> 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.<sup>37</sup>

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*.

---

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

<sup>37</sup> 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.<sup>38</sup> 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.<sup>39</sup>

---

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

<sup>39</sup> 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 II

### MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU KELAS DAN FILM

#### A. Kompetensi Guru Kelas

##### 1. Pengertian Kompetensi 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”.<sup>40</sup> Sejalan dengan penjelasan di atas, Surat Keputusan Mendiknas nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Perguruan Tinggi menjelaskan bahwa kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggungjawab yang dimiliki oleh seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu.<sup>41</sup>

Kompetensi dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris (*competence*) yang berarti kecakapan dan kemampuan.<sup>42</sup> Sedangkan menurut Hall dan Jones yang dikutip oleh Nurfuadi kompetensi adalah pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur.<sup>43</sup>

Guru merupakan salah satu unsur penting dalam dunia pendidikan. Bukan hanya menyalurkan ilmu akan tetapi memiliki tugas untuk membimbing peserta didiknya untuk menjadi lebih baik. Pengertian 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

---

<sup>40</sup> E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, ..., hlm. 25.

<sup>41</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik: Teori dan Praktik*, (tk: Kata Pena, 2017), hlm. 25.

<sup>42</sup> Jejen Musrifah, *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktek*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), hlm. 27.

<sup>43</sup> Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, (Yogyakarta: Cinta Buku, 2020), hlm. 73.

didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.<sup>44</sup>

Secara umum guru biasa juga disebut pendidik. Dari segi bahasa, menurut Poerwadarminta yang dikutip dari Abd. Aziz, pendidik adalah orang yang mendidik.<sup>45</sup> Pendidik dalam pandangan Islam adalah orang – orang yang bertanggungjawab terhadap anak didiknya dengan mengupayakan seluruh potensinya, baik potensi afektif, kognitif, maupun psikomotorik agar menjadi lebih baik.<sup>46</sup>

Guru dalam pendidikan dasar adalah guru kelas yang artinya seorang guru harus dapat mengajarkan berbagai materi pelajaran.<sup>47</sup> Dalam jenjang pendidikan dasar seorang guru kelas hampir mengajarkan semua mata pelajaran kecuali PAI dan Olahraga. Guru bidang mata pelajaran yang bersangkutan yang mengajarkan mata pelajaran ini. Sebagai guru khususnya guru pada jenjang pendidikan dasar harus dapat menjadi guru yang efektif dengan bercirikan:<sup>48</sup>

- a. Memiliki pengetahuan yang berhubungan dengan iklim atau suasana belajar di kelas.
- b. Memiliki kemampuan yang berkaitan dengan manajemen strategi pembelajaran.
- c. Memiliki kemampuan dalam pemberian umpan balik dan penguatan dalam pembelajaran.
- d. Memiliki kemampuan terkait dengan peningkatan kemampuan diri.

Seorang guru bukan hanya menyampaikan ilmu dan sekedar membimbing siswanya menjadi lebih baik, akan tetapi seorang guru juga menjadi panutan bagi siswanya. Seorang panutan setidaknya memiliki

---

<sup>44</sup> Nasrul HS, *Profesi dan Etika Keguruan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), hlm. 19.

<sup>45</sup> Abd. Aziz, *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Gagasan Membangun Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Teraz, 2009), hlm. 173.

<sup>46</sup> Abd. Aziz, *Filsafat Pendidikan Islam:....*, (Yogyakarta: Teraz, 2009), hlm. 175.

<sup>47</sup> Nurhayati, Perbedaan Fungsi Guru (Guru Bidang Studi dan Guru Kelas) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Tingkat IQ Siswa, *Jurnal Formatif*, Vol. 4 No. 2, 2014, hlm. 143.

<sup>48</sup> Aziza Meria, Kompetensi Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, Vol. 6 Edisi 02, 2016, hlm. 611.



karakter yang baik untuk ditiru oleh seseorang. Dengan karakter yang baik guru akan lebih mudah mendidik siswanya untuk memiliki akhlak yang mulia. Peran guru yang akan dikemukakan disini adalah peran yang dianggap paling dominan dan klasifikasi guru sebagai:

- a. Konservator atau pemelihara sistem nilai yang merupakan sumber norma kedewasaan.
- b. Transmisor atau penerus sistem nilai ilmu pengetahuan kepada peserta didik.
- c. Transformator atau penterjemah sistem – sistem nilai tersebut melalui penjelmaan dalam pribadinya dan perilakunya, dalam proses interaksi dengan sasaran didik.
- d. Organisator atau penyelenggara terciptanya proses edukatif yang dapat dipertanggungjawabkan, baik secara formal yaitu kepada pihak yang mengangkat dan menugaskannya ataupun secara moral yaitu kepada sasaran didik, serta Tuhan yang menciptakannya.<sup>49</sup>

Demi membimbing siswanya untuk menjadi lebih baik seorang guru harus kompeten. Kompetensi guru adalah perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual, yang secara kaffah membentuk kompetensi standar profesi guru, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi, dan profesionalisme.<sup>50</sup> Sedangkan dalam pengertian lain kompetensi guru adalah hasil dari penggabungan beberapa kemampuan yang banyak jenisnya, dapat berupa seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam menjalankan tugas keprofesionalannya.<sup>51</sup> Dapat disimpulkan bahwa kompetensi guru adalah gabungan dari beberapa kemampuan yang

---

<sup>49</sup> Sumiati, Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Tarbawi*, Vol. 3 No. 2, Juli-Desember 2018, hlm. 149-150.

<sup>50</sup> E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 26.

<sup>51</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...*, hlm. 25.



beragam, dapat berupa pengetahuan, keterampilan, maupun spiritual yang dapat memudahkannya dalam menjalankan tugas keprofesionalannya sebagai pendidik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## 2. Macam-macam Kompetensi Guru Kelas

Guru yang memiliki tugas membimbing siswanya untuk menjadi lebih baik haruslah berkompenten. Dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.<sup>52</sup> Kompetensi itulah yang harus terpenuhi ketika menjadi seorang guru yang berkompenten. Dengan terpenuhinya kompetensi pada diri seorang guru, maka hasil yang diinginkan dari proses pembelajaran akan tercapai.

Keempat kompetensi guru tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

### a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan seorang guru dalam mengelola pembelajaran. Kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru merincikan kembali kemampuan yang berkaitan dengan kompetensi pedagogik menjadi 7 (tujuh), yaitu:<sup>53</sup>

- 1) Menguasai karakteristik peserta didik.
- 2) Menguasai teori belajar dan prinsip – prinsip pembelajaran yang mendidik.
- 3) Pengembangan kurikulum.

<sup>52</sup> Popi Sopiadin, *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*, (Bogor: Ghalia Indonesia, tt.), hlm. 67.

<sup>53</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...*, hlm. 45.

- 4) Kegiatan pembelajaran yang mendidik.
  - 5) Pengembangan potensi peserta didik.
  - 6) Komunikasi dengan peserta didik.
  - 7) Penilaian dan evaluasi.
- b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan individu yang mencerminkan kepribadian sebagai seorang guru. Kepribadian menurut Zakiah Drajat yang dikutip oleh Nurfuadi disebut sebagai sesuatu yang abstrak yang sulit untuk dilihat oleh mata, akan tetapi dapat diketahui lewat penampilan, tindakan, dan ucapan ketika menghadapi suatu persoalan.<sup>54</sup> Kepribadian seorang guru harus diperhatikan karena guru menjadi idola bagi siswanya sendiri. Semua tindakan dan perkataan seorang guru akan selalu diperhatikan oleh siswanya sendiri. Oleh karena itu seorang guru harus memperlihatkan kepribadian yang positif agar mampu memengaruhi siswanya menjadi pribadi yang positif juga.

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru menjelaskan kompetensi kepribadian yang harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu:<sup>55</sup>

- 1) Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
- 2) Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
- 3) Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa.
- 4) Menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.
- 5) Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

---

<sup>54</sup> Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*,....., hlm. 80.

<sup>55</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik*... , hlm. 53.

c. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial berkaitan dengan guru sebagai sosok manusia. Dimana manusia sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Untuk itulah manusia membutuhkan kemampuan berkomunikasi yang baik agar tercipta interaksi antar manusia yang kondusif. Pada UU Guru dan Dosen pasal 10 ayat (1) menegaskan maksud kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/ wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.<sup>56</sup>

Terjalannya komunikasi yang baik antar guru dan siswa mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, suasana kerja yang nyaman dapat terbentuk apabila komunikasi antar guru terjalin dengan baik. Hal tersebut juga berlaku kepada wali murid dan masyarakat sekitar, hubungan yang baik akan terwujud apabila komunikasi dengan guru berjalan dengan baik.

d. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional berhubungan dengan kemampuan seorang guru dalam menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan beserta konsep – konsep dasar keilmuannya. Kompetensi ini diperoleh dan dikembangkan melalui pendidikan formal, pelatihan, dan pengalaman profesional untuk meningkatkan kualitas seorang guru dalam mengajar. Dalam Permendiknas No. 16 Tahun 2007 menyebutkan lima aspek yang harus dimiliki dalam kompetensi profesional, yaitu:<sup>57</sup>

- 1) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampunya.
- 2) Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran atau bidang pengembangan yang diampu.

---

<sup>56</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...* , hlm. 64.

<sup>57</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...* , hlm. 57.

- 3) Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif.
  - 4) Mengembangkan keprofesionalannya secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
  - 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.
3. Tujuan Kompetensi Guru Kelas

Guru yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan diharapkan mampu untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan meningkatnya kualitas pendidikan maka sumber daya manusia yang ada mampu meningkat. Oleh karena itu kompetensi guru juga sangat penting dalam membangun kualitas pendidik yang baik.

Pasal 40 ayat 2 UU No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa setiap pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis, mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan, memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.<sup>58</sup> Dengan tuntutan guru yang mengharuskan untuk selalu dinamis dan profesional maka kompetensi guru menjadi hal yang dasar dimiliki seorang pendidik. Kompetensi guru menjadi tolak ukur kualitas seorang pendidik dalam menjalankan tugasnya. Semakin menguasai kompetensi guru yang ada maka akan semakin baik pula seorang pendidik dalam mengajar.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 juga menjelaskan 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,

---

<sup>58</sup> A. Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran Sains*, (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2013), hlm. 155.

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>59</sup> Fungsi dan tujuan pendidikan yang tercantum dalam undang-undang tersebut menjadi acuan bagi seorang guru untuk terus meningkatkan kompetensi yang ada pada dirinya. Dan dengan adanya kompetensi guru yang sudah tercantum dalam undang-undang memudahkan seluruh pendidik untuk mengetahui kekurangan yang dimilikinya dan mencoba untuk meningkatkannya.

#### 4. Fungsi Kompetensi Guru Kelas

Kompetensi guru menjadi pedoman untuk seorang pendidik dalam mengukur kualitas pribadinya. Pendidik yang menguasai kompetensi guru memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan yang masih kurang menguasai. Hal ini akan berdampak pada proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan inovatif apabila pendidik tersebut menguasai kompetensi guru dengan baik.

Di era moderen seperti sekarang ini, pendidik dituntut untuk terus profesional. Pendidik harus mampu menyesuaikan cara mengajarnya dengan tuntutan masyarakat saat ini. Kreatifitas pendidik menjadi poin penting dalam pengembangan proses pembelajaran.

Kompetensi guru di era moderen juga mampu membantu pemerintah dalam merencanakan kebijakan yang akan dibuat. Pemerintah dapat menyesuaikan kebijakan yang akan dibuat dengan kompetensi guru yang ada dan kondisi masyarakat saat ini. Dengan membaiknya kualitas pendidik melalui kompetensi guru akan meningkatkan kualitas peserta didiknya.

### **B. Kompetensi Pedagogik**

#### 1. Pengertian kompetensi pedagogik

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

---

<sup>59</sup> Uyoh Sadulloh, *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 74-75.

melaksanakan tugas keprofesionalan”.<sup>60</sup> Kompetensi dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris (*competence*) yang berarti kecakapan dan kemampuan.<sup>61</sup> Secara singkatnya kompetensi adalah kemampuan dan kecakapan seseorang dalam menjalankan tugas keprofesionalannya.

Pedagogik berasal dari bahasa Yunani “*paedos*” yang artinya anak laki-laki dan “*agogos*” yang berarti mengantar, membimbing.<sup>62</sup> Secara harfiahnya paedagogi berarti pembantu anak laki-laki yang mengantarkan anak majikannya ke sekolah pada jaman Yunani kuno. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan paedagogi melahirkan istilah pedagogik yang dapat diartikan sebagai ilmu dan seni dalam mengajar. Sedangkan definisi pedagogik menurut J. Hoogveld yang dikutip Imas Kurniasih dan Berlin Sani menyebutkan bahwa pedagogik adalah ilmu yang mempelajari masalah membimbing anak ke arah tujuan tertentu sehingga kelak mampu secara mandiri menyelesaikan tugas hidupnya.<sup>63</sup> Kesimpulannya, pedagogik adalah ilmu yang berhubungan dengan mendidik anak agar menjadi manusia yang lebih baik.

Berdasarkan UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pengertian kompetensi pedagogik adalah kemampuan seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran yang berhubungan dengan peserta didik.<sup>64</sup> Kompetensi pedagogik menurut Munif Chatib adalah kemampuan mengelola pembelajaran siswa yang meliputi pemahaman terhadap siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan potensi yang dimiliki siswa.<sup>65</sup> Dari beberapa penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan seorang guru dalam mengelola

---

<sup>60</sup> E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, ...., hlm. 25.

<sup>61</sup> Jejen Musrifah, *Peningkatan Kompetensi Guru.....*, hlm. 27.

<sup>62</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...*, hlm. 44.

<sup>63</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...*, hlm. 9.

<sup>64</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...*, hlm. 89.

<sup>65</sup> Munif Chatib, *Gurunya Manusia*, (Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka, 2011), hlm. 28.

pembelajaran yang mendidik dan mampu merubah siswanya menjadi pribadi yang lebih baik.

## 2. Tujuan kompetensi pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan seorang guru atau pendidik dalam mengelola proses pembelajaran dimulai dari perencanaan hingga evaluasi yang bertujuan untuk merubah siswanya atau peserta didiknya menjadi lebih baik. Dari pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa kompetensi pedagogik adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik apabila menginginkan kualitas peserta didik yang baik dan mampu berkompetisi dalam perkembangan zaman.

Kompetensi guru sendiri memiliki arti penting dalam dunia pendidikan yaitu:<sup>66</sup>

### a. Sebagai alat seleksi penerimaan guru

Adanya kompetensi guru dapat menjadi pedoman bagi administrator dalam menyeleksi penerimaan guru yang dibutuhkan untuk satu sekolah. Asumsi yang mendasari kriteria ini adalah bahwa setiap calon guru yang memenuhi syarat tersebut diharapkan mampu mengemban tugasnya dengan baik dan benar serta berhasil sebagai seorang pelaku pengajar di sekolah.

### b. Pembinaan guru

Informasi mengenai penguasaan kompetensi guru menjadi sangat penting untuk mengembangkan kemampuannya sebagai seorang pendidik. Para administrator sangat memerlukan hal ini dalam usahanya membina dan mengembangkan kompetensi para guru.

### c. Penyusunan kurikulum

Berhasil atau tidaknya pendidikan terletak pada pelaksanaan berbagai komponen pendidikan. Salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum pendidikan guru harus disesuaikan dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh setiap guru. Tujuan, program pendidikan, sistem penyampaian, evaluasi, dan sebagainya harus direncanakan

---

<sup>66</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...*, hlm. 27.



dengan baik agar relevan dengan tuntunan kompetensi guru secara umum.

d. Kegiatan dan hasil belajar siswa

Proses belajar dan hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulum, akan tetapi juga oleh kompetensi guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu mengelola kelasnya, sehingga kegiatan belajar dan mengajar siswa dalam tingkat yang optimal.

Kompetensi guru sangat diperlukan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. Terlebih lagi kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik berhubungan dengan proses pembelajaran. Dengan proses pembelajaran yang berkualitas mampu mengindikasikan bagaimana hasil pembelajaran akan tercapai. Dalam pedagogik sendiri kegiatan pembelajaran harus mendidik yang membantu peserta didik berkembang menjadi pribadi yang baik. Karena pada prinsipnya, pedagogik adalah cara mendidik yang memanusiakan manusia.

Pendidikan yang pada prinsipnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak – anak melalui proses pembimbingan yang optimal menuju pendewasaannya. Pendidikan harus mampu menjadikan manusia menjadi pribadi yang berkepribadian yang baik. Dengan tujuan pendidikan yang menginginkan peserta didiknya memiliki kepribadian yang baik maka kompetensi pedagogik harus dikuasai oleh seorang pendidik. Oleh karena itu, kompetensi pedagogik guru memiliki tujuan, yaitu: <sup>67</sup>

- a. Untuk memahami fenomena pendidikan secara sistematis.
- b. Memberikan petunjuk tentang apa yang seharusnya dilaksanakan oleh pendidik.
- c. Menghindari terjadinya kesalahan-kesalahan dalam praktik mendidik anak.
- d. Mengetahui diri sendiri dan melakukan koreksi diri.

---

<sup>67</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...* , hlm. 21.



### 3. Indikator kompetensi pedagogik

Kompetensi pedagogik guru merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam mengajar. Kompetensi pedagogik sendiri yaitu kemampuan seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran yang lebih mementingkan kebutuhan dari peserta didiknya. Seorang guru yang menguasai kompetensi pedagogik mampu membuat suasana pembelajaran lebih aktif dan kreatif.

Indikator kompetensi pedagogik menurut Nurfuadi adalah:<sup>68</sup>

- a. Memahami pemahaman wawasan atau landasan kependidikan.
- b. Memiliki pemahaman terhadap peserta didik.
- c. Mampu mengembangkan kurikulum atau silabus.
- d. Mampu menyusun rancangan pembelajaran.
- e. Melaksanakan pembelajaran yang mendidik dan dialogis.
- f. Melakukan evaluasi hasil belajar dengan prosedur yang benar
- g. Mampu mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia no. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menjelaskan lebih rinci mengenai aspek dan indikator yang berkaitan dengan kompetensi pedagogik, yaitu:<sup>69</sup>

- a. Menguasai karakter peserta didik. Indikatornya adalah:
  - 1) Guru dapat mengidentifikasi karakteristik belajar setiap peserta didik di kelasnya.
  - 2) Guru memastikan bahwa semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
  - 3) Guru dapat mengatur kelas untuk memberikan kesempatan belajar yang sama kepada semua peserta didiknya.

<sup>68</sup> Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, (Yogyakarta: Cinta Buku, 2020), hlm. 78.

<sup>69</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik...*, hlm. 45.

- 4) Guru mencoba mengetahui penyebab penyimpangan perilaku peserta didik.
  - 5) Guru membantu mengembangkan potensi dan mengatasi kekurangan peserta didik.
  - 6) Guru memperhatikan peserta didik dengan kelemahan fisik tertentu agar dapat mengikuti aktivitas pembelajaran dengan baik.
- b. Mengetahui teori dan prinsip – prinsip pembelajaran yang mendidik. Indikatornya adalah:
- 1) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran sesuai usia dan kemampuan belajarnya melalui pengaturan proses pembelajaran dan aktivitas yang bervariasi.
  - 2) Guru selalu memastikan tingkat pemahaman peserta didik untuk menyesuaikan dengan pembelajaran selanjutnya.
  - 3) Guru dapat menjelaskan alasan pelaksanaan kegiatan atau aktivitas yang dilakukannya.
  - 4) Guru menggunakan berbagai teknik untuk memotivasi kemauan belajar peserta didik.
  - 5) Guru menrencanakan kegiatan pembelajaran yang berkaitan satu sama lain, dengan memperhatikan tujuan maupun proses belajar peserta didik.
  - 6) Guru memperhatikan respon peserta didik yang belum atau kurang memahami materi pembelajaran dan memperbaikinya di pembelajaran selanjutnya.
- c. Pengembangan kurikulum. Indikatornya adalah:
- 1) Guru dapat menyusun silabus yang sesuai dengan kurikulum.
  - 2) Guru merancang rencana pembelajaran sesuai dengan silabus untuk membahas materi ajar tertentu agar peserta didik mampu mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan.
  - 3) Guru mengikuti urutan materi pembelajaran dengan memperhatikan tujuan pembelajaran.

- 4) Guru memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajara, tepat dan mutakhir, sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan belajar, dapat dilaksanakan di kelas, dan sesuai dengan konteks kehidupan sehari – hari peserta didik.
- d. Kegiatan pembelajaran yang mendidik. Indikatornya adalah:
- 1) Guru melakasankan aktivitas pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan pelaksanaan aktivitas tersebut mengindikasi bahwa guru mengetahui tentang tujuannya.
  - 2) Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik.
  - 3) Guru mengkomunikasikan informasi baru sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan belajar peserta didik.
  - 4) Guru menyikapi kesalahan yang dilakukan peserta didik sebagai tahapan proses pembelajaran.
  - 5) Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai isi kurikulum dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari – hari peserta didik.
  - 6) Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dengan waktu yang cukup untuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan belajar dan mempertahankan perhatian peserta didik.
  - 7) Guru mengelola kelas dengan efektif agar semua waktu peserta didik dapat termanfaatkan secara produktif.
  - 8) Guru mampu audio – visual (termasuk TIK) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
  - 9) Guru memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, mempraktekkan, dan berinteraksi dengan peserta didik lain.
  - 10) Guru mengatur pelaksanaan aktivitas pembelajaran secara sistematis untuk membantu proses belajara peserta didik.

- 11) Guru menggunakan alat bantu mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Pengembangan potensi peserta didik. Indikatornya adalah:
- 1) Guru menganalisis hasil belajar peserta didik dalam berbagai bentuk penilaian untuk mengetahui tingkat kemajuan masing – masing.
  - 2) Guru merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecakapan dan pola belajar masing – masing.
  - 3) Guru merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang mampu memunculkan kreativitas dan kemampuan berfikir kritis peserta didik.
  - 4) Guru secara aktif membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memberi perhatian kepada setiap individu.
  - 5) Guru dapat mengidentifikasi bakat, minat, potensi, dan kesulitan masing – masing peserta didik dengan baik.
  - 6) Guru memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik sesuai dengan cara belajar masing – masing.
  - 7) Guru memusatkan perhatian pada interaksi dengan peserta didik dan mendorongnya untuk memahami dan menggunakan informasi yang disampaikan.
- f. Komunikasi dengan peserta didik. Indikatornya adalah:
- 1) Guru menggunakan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman dan menjaga partisipasi peserta didik.
  - 2) Guru memberikan perhatian dan mendengarkan semua pertanyaan dan tanggapan peserta didik.
  - 3) Guru menganggapi pertanyaan peserta didik secara tepat, benar, dan mutakhir, sesuai tujuan pembelajaran dan isi kurikulum.
  - 4) Guru menyajikan kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kerja sama yang baik antar peserta didik.

- 5) Guru mendengarkan dan memberikan perhatian terhadap semua jawaban peserta didik, baik yang benar maupun yang dianggap salah untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.
  - 6) Guru memberikan perhatian terhadap pertanyaan peserta didik dan meresponnya secara lengkap dan relevan untuk menghilangkan kebingungan pada peserta didik.
- g. Penilaian dan evaluasi. Indikatornya adalah:
- 1) Guru menyusun alat penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mencapai kompetensi tertentu.
  - 2) Guru melaksanakan penilaian dengan berbagai teknik dan jenis penilaian.
  - 3) Guru menganalisis hasil penilaian untuk mengidentifikasi topik atau kompetensi dasar yang sulit sehingga diketahui kekuatan dan kelemahan masing-masing peserta didik untuk keperluan remedial dan pengayaan.
  - 4) Guru memanfaatkan masukan dari peserta didik dan merefleksikannya untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya.
  - 5) Guru memanfaatkan hasil penilaian sebagai bahan penyusunan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya.

### C. Kajian Film

#### 1. Pengertian Film

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.<sup>70</sup> Film 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

---

<sup>70</sup> Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 1.

visualisasi yang kontinu.<sup>71</sup> Secara sederhananya film adalah karya seni yang berupa gambar berjalan yang disertai atau tidak disertai dengan suara.

## 2. Unsur – unsur Film

Film secara umum memiliki dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan dalam membentuk sebuah film. Dapat dikatakan bahwa unsur naratif merupakan bahan/ materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik merupakan cara/ gaya untuk mengolahnya. Dalam film fiksi sendiri unsur naratif merupakan motor penggerak sebuah cerita, sedangkan unsur sinematik adalah aspek teknis pembentuk film.<sup>72</sup>

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membantu unsur naratif secara keseluruhan. Elemen – elemen tersebut kemudian saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk suatu jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan.<sup>73</sup>

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film, seperti *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang ada di depan kamera yang memiliki empat elemen pokok, yakni latar, tata cahaya, kostum, serta pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar ke gambar lainnya. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran.<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 64.

<sup>72</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Montase Press, 2018), hlm. 23.

<sup>73</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ..... , hlm. 24.

<sup>74</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ..... , hlm. 24.

### 3. Jenis – jenis Film

Secara umum film dibagi menjadi tiga jenis, yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini berdasarkan pada cara bertuturnya yakni cerita dan noncerita. Film yang masuk ke dalam kategori noncerita adalah film dokumenter yang memiliki konsep realisme/ nyata dan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme/ abstrak. Sedangkan film fiksi masuk ke dalam kategori film cerita karena berada diantara film dokumenter dan film eksperimental di mana film fiksi memiliki jalan cerita yang jelas dan cerita yang direka atau dibuat – buat.<sup>75</sup>

Film dokumenter memiliki kunci utama berupa penyajian fakta. Film jenis ini tidak mencitakan suatu peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh – sungguh terjadi (otentik). Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta – fakta yang disajikan. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan.<sup>76</sup>

Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Cerita biasanya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Dari segi produksi juga memakan banyak waktu karena persiapan sebelum produksi dan setelah produksi. Film fiksi juga membutuhkan banyak perlengkapan dan peralatan yang bervariasi serta mahal.<sup>77</sup>

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film yang sebelumnya. Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film ekperimental juga umumnya tidak

---

<sup>75</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Montase Press, 2017), hlm. 29.

<sup>76</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ....., hlm. 29-30.

<sup>77</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ....., hlm. 31 – 32.



bercerita tentang apa pun bahkan kadang menentang kausalitas. Film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol – simbol personal ciptaan para sineas sendiri.<sup>78</sup>

#### 4. Genre Film

Genre sendiri memiliki arti bentuk atau tipe yang berasal dari bahasa Prancis. Kata genre sendiri mengacu pada istilah biologi, *genus*, yang merupakan sebuah klasifikasi untuk flora dan fauna yang memiliki kesamaan ciri – ciri fisik tertentu. Dalam film, genre diklasifikasikan dari sekelompok film yang memiliki kesamaan karakter maupun pola yang khas, seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, dan lainnya. Fungsi utama genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Film yang diproduksi dari awal perkembangan sinema hingga saat ini jumlahnya sangat banyak. Genre memudahkan penonton untuk mengklasifikasi sebuah film. Dalam dunia industri film, genre sering dipakai sebagai strategi marketing.<sup>79</sup>

Pembahasan genre berikut ini akan lebih mengutamakan genre populer pada dua dekade terakhir menurut urutan abjad:

##### a. Aksi

Film aksi umumnya berisi adegan kejar – mengejar, perkelahian, tembak – menembak, ledakan, serta adegan aksi – aksi lainnya. Film aksi juga pada umumnya memiliki karakter protagonis dan antagonis yang jelas, serta konflik tegas berupa konfrontasi fisik.<sup>80</sup> Film aksi akan membawa para penontonnya merasa tegang dan bersemangat. Unsur aksi merupakan elemen yang paling banyak terdapat dalam sebuah film. Dalam film yang bergenre romantis pun biasanya disisipkan unsur aksi walau hanya sedikit. Berbeda dengan film aksi murni dimana kebanyakan unsur yang terdapat dalam filmnya adalah yang berhubungan dengan fisik.

<sup>78</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Montase Press, 2017), hlm. 34

<sup>79</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ...., hlm. 39 – 40.

<sup>80</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ...., hlm. 44.

b. Bencana

Film bencana berhubungan dengan tragedi, atau musibah baik skala besar maupun kecil yang mengancam banyak jiwa manusia. Secara umum film bencana dibagi menjadi dua jenis yaitu bencana alam dan bencana buatan manusia. Bencana alam adalah aksi bencana yang melibatkan kekuatan alam yang merusak dalam skala besar, seperti angin topan, gunung meletus, banjir, dan lain sebagainya. Sedangkan bencana buatan manusia umumnya berhubungan dengan tindak kriminal atau faktor kesengajaan manusia, seperti aksi terorisme, kecelakaan pesawat terbang, kebocoran reaktor nuklir, dan lain sebagainya.<sup>81</sup>

c. Biografi

Film biografi menceritakan penggalan kisah nyata atau kisah hidup seorang tokoh berpengaruh di masa lalu maupun masa kini. Film dokumenter biasanya mengambil kisah berupa suka duka perjalanan hidup tokoh sebelum ia menjadi orang besar, atau keterlibatan sang tokoh dalam sebuah peristiwa penting.<sup>82</sup>

d. Fantasi

Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter rekaan yang tidak nyata. Film fantasi juga berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi. Film genre ini umumnya ditujukan untuk penonton remaja dan anak – anak, namun sering kali mampu memikat kalangan dewasa.<sup>83</sup>

e. Fiksi Ilmiah

Fiksi ilmiah sering kali berhubungan dengan teknologi canggih yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini. Fiksi ilmiah juga biasanya berhubungan dengan karakter nonmanusia atau artifisial,

---

<sup>81</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Montase Press, 2017), hlm. 44 – 45.

<sup>82</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ....., hlm. 45 – 46.

<sup>83</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ....., hlm. 46 – 47.

seperti makhluk asing, robot, monster, serta hewan purba.<sup>84</sup> Film bergenre seperti ini biasanya berhubungan dengan masa depan, percobaan ilmiah, perjalanan ke luar angkasa, dan sebagainya. Fiksi ilmiah biasanya bercerita tentang suatu hal yang berhubungan dengan bumi yang apabila dihubungkan dengan masa sekarang menjadi tidak masuk akal. Film seperti ini selalu menarik perhatian penonton karena cerita yang dibawakan seolah menunjukkan bahwa perkembangan teknologi di bumi menjadi sangat canggih.

f. Komed

Film komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penonton. Film komedi biasanya merupakan drama ringan yang lebih – lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya.<sup>85</sup> Unsur komedi selalu ditambahkan diberbagai genre film. Biasanya di dalam film, unsur komedi menambah keragaman suasana. Komedi juga memberikan kesan santai dalam sebuah film apabila genre utamanya adalah aksi, horor, bencana, dan lain – lain yang biasanya harus berpikir keras atau berkesan serius.

IAIN PURWOKERTO

---

<sup>84</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ...., hlm. 48.

<sup>85</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, ...., hlm. 50.

### BAB III

#### FILM ANIMASI *ANSATSU KYŌSHITSU*

##### A. Asal film

*Ansatsu Kyōshitsu* merupakan komik serial yang berasal dari Jepang. Serial komik *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.<sup>86</sup>

Pada tahun 2014 komik *Ansatsu Kyōshitsu* mendapat peringkat pertama dalam *Kono Manga ga Sugoi*. Peringkat ini diberikan untuk komik dan majalah khusus komik di Jepang. Ada beberapa kategori peringkat dalam *Kono Manga ga Sugoi*, yaitu kategori pembaca laki – laki, kategori pembaca perempuan, dan kategori majalah khusus komik. Peringkat ini diberikan oleh lebih dari 400 orang yang terdiri dari pembaca dan para ahli. *Ansatsu Kyōshitsu* mengalahkan komik *Shingeki no Kyojin* karya *Hajime Isayama* dan *Nanatsu no Taizai* karya *Nakaba Suzuki*.

Komik *Ansatsu Kyōshitsu* mendapatkan serial animasinya pada tanggal 9 Januari 2015 yang disutradarai oleh *Seiji Kishi*. Serial animasi ini terbagi menjadi dua bagian dimana *season* pertama berjumlah 24 episode dan *season* keduanya berjumlah 25 episode yang berdurasi 23 menit. *Season* kedua dari anime ini tayang pada 7 Januari 2016 dengan sutradara yang sama yaitu *Seiji Kishi*. Studio yang menaungi pembuatan animasi ini adalah *Lerche studio*. Animasi *Ansatsu Kyōshitsu* sendiri ditayang di *Fuji TV*.

*Ansatsu Kyōshitsu* kembali mendapatkan kesuksesan dengan film berjudul sama yang diperankan oleh *Ryosuke Yamada*, *Masaki Sudda*, dan *Maika Yamamoto*. Film ini berdurasi 110 menit dengan sutradara *Eiichiro Hasumi* dirilis pada tanggal 21 Maret 2015. Pendapatan kotor senilai ¥ 2,77

---

<sup>86</sup> Diambil dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Assassination\\_Classroom](https://id.wikipedia.org/wiki/Assassination_Classroom). Diakses pada Selasa, 25 Juni 2019 pukul 22.20 WIB.

miliar atau US\$ 23 juta berhasil didapatkan selama penayangan film ini di bioskop – bioskop Jepang. Dengan pendapatan kotor yang didapat film *Ansatsu Kyōshitsu* ini menjadikannya film dengan pendapatan kotor tertinggi ke-10 di Jepang. Film ini juga masuk ke dalam festival film internasional Fantasia di Montreal, Quebec, Kanada periode 14 Juli – 5 Agustus 2015 dan festival film internasional Bucheon di Kora periode 16 – 26 Juli 2015.

## B. Tokoh dan penokohan

### 1. Koro – sensei

Karakter dari *Koro-sensei* adalah seorang guru yang memiliki sifat sombong, ceroboh, dan mesum. Akan tetapi dibalik sifatnya itu ia merupakan guru yang sangat peduli pada anak didiknya. Dengan kekuatan yang dimilikinya, ia selalu berusaha untuk membangkitkan semangat belajar anak didiknya. Setiap kali anak didiknya mengalami sebuah masalah ia akan selalu mencoba mencari akar masalahnya dan memberinya nasihat.

Dibalik sosok guru yang selalu berusaha mendidik siswanya, ia memiliki rahasia kelam. *Koro-sensei* merupakan mantan pembunuh bayaran yang terkenal di seluruh dunia. Di Jepang sendiri ia dijuluki *Shinigami* yang artinya Dewa Kematian. Sudah banyak pihak yang berusaha menangkapnya akan tetapi tidak ada yang berhasil. Hingga suatu hari ia masuk ke dalam jebakan dan akhirnya tertangkap. Lalu oleh pemerintah Jepang ia dijadikan sebagai bahan percobaan anti-materi.

### 2. Shiota Nagisa

Lugu, ramah, dan baik hati adalah sifat yang dimiliki oleh *Shiota Nagisa*. Ia merupakan siswa kelas 3-E yang memiliki bakat membunuh. Bukan hanya bakat membunuh yang ia temukan ketika masuk ke kelas 3 – E , akan tetapi nilai akademiknya juga meningkat.

Ia memiliki kelemahan yaitu ibunya. Dengan tekanan dari ibunya ia tidak mampu melawan ibunya. Ia dipaksa untuk memanjangkan rambutnya karena ibunya menginginkan anak perempuan. Ia juga dipaksa untuk pindah kelas ketika ibunya mengetahui nilainya membaik. Akan

tetapi dengan penjelasan dari *Koro-sensei* dan tekad kuat darinya, akhirnya ibunya mulai membuka diri kepada Nagisa.

### 3. Akabane Karma

Karakter ini juga memiliki bakat membunuh seperti Shiota Nagisa. Akan tetapi terdapat perbedaan dalam kemampuan membunuhnya. Ia menggunakan apapun yang ada disekitarnya untuk dimanfaatkan. Dan ia juga lebih memilih pertarungan jarak dekat. Berbeda dengan Nagisa, kemampuan membunuh milik Nagisa lebih ke arah pertarungan jarak jauh. Nagisa akan mencari satu kesempatan dimana dia bisa langsung mengeksekusi targetnya.

Selain kemampuan membunuh, Akabane Karma juga termasuk siswa yang cerdas di SMP *Kunugigaoka*. Ia masuk ke kelas 3-E karena sikapnya yang profokatif, bertindak semaunya sendiri, dan juga hampir mencelakakan salah satu siswa kelas A. Selain itu ia sangat jahil dan suka memanfaatkan keadaan untuk keuntungannya sendiri. Ia bukan tipe orang yang suka basa – basi. Pendapatnya akan ia utarakan dengan lantang disertai dengan fakta dan logika yang ada.

### 4. Kayano Kaede

Sama seperti Nagisa, Kayano juga memiliki sifat yang lugu. Namun dibalik sifatnya ini ia menyimpan rahasia dimana ia memiliki dendam dengan *Koro-sensei*. Dendam yang ia simpan dikarenakan kematian kakaknya yang bekerja dilaboratorium tempat *Koro-sensei* menjadi bahan percobaan. Ia menyangka bahwa kematian kakaknya adalah karena *Koro-sensei*. Hingga akhirnya ia disadarkan oleh teman – temannya dan *Koro-sensei* bahwa yang ia lakukan salah.

Kayano termasuk salah satu siswa yang memiliki tubuh yang lentur. Ia juga memiliki kemampuan akting yang bagus. Kemampuannya ini ia dapatkan karena ia sebenarnya adalah seorang aktris.

### 5. Tadaomi Karasuma

Karasuma merupakan salah satu guru yang mengajar di kelas 3-E. Ia mengajar pelajaran olahraga. Namun pelajaran olahraga di kelas ini

berbeda dengan kelas yang lain. Ia mengajarkan teknik bela diri dan menembak. Ia juga memanfaatkan lingkungan sekitar kelas yang merupakan dataran tinggi dan berbatu untuk meningkatkan kemampuan refleks dan ketahanan tubuh. Karasuma merupakan salah satu pasukan tentara Jepang yang terbaik.

6. Irina Jelavich

Karakter ini memiliki sifat yang centil dan cerewet. Di kelas 3-E ia mengajar sebagai guru Bahasa Inggris dan juga sebagai lawan bicara Bahasa Inggris untuk muridnya. Dibalik sifatnya yang centil dan cerewet ia memiliki masa lalu yang kelam. Ia hidup ditengah peperangan dan terpaksa menjadi pembunuh untuk bertahan hidup. Ia juga merupakan salah satu pembunuh bayaran yang menjebak targetnya dengan cara menggoda.

7. Sugino Tomohito

Sugino memiliki bakat dalam permainan baseball. Bakatnya ini kemudian terkubur karena nilai mata pelajarannya turun dan harus masuk kelas 3-E. Ia dikeluarkan dari klub baseball dan mendapat cemoohan dari teman setimnya. Akan tetapi ia diberi motivasi oleh Koro-sensei dan teman – teman sekelasnya. Dengan motivasi yang ia terima membuatnya kembali bersemangat dan terus berusaha mengembangkan bakatnya.

8. Maehara Hiroto

Diantara teman sekelasnya dia memiliki wajah yang tampan. Dia juga disukai oleh banyak perempuan disekolahnya. Selain itu, ia memiliki sifat yang mudah bergaul. Di kelas ia juga dijuluki playboy karena sikapnya yang senang mencari perhatian dari perempuan.

9. Kataoka Megu

Ia memiliki karakter yang cukup dewasa dibandingkan dengan teman-temannya. Menjabat sebagai wakil ketua kelas membuatnya memiliki tanggung jawab terhadap teman sekelasnya. Ia juga cukup peduli dengan Isogai yang memang berasal dari keluarga tidak mampu. Disamping itu, ia juga memiliki kemampuan dalam mengatur strategi.



10. Okano Hinata

Memiliki tubuh yang atletis membuatnya mudah bergerak dan refleks yang bagus. Dibandingkan dengan teman sekelasnya ia memiliki tubuh yang atletis. Ia juga mampu dengan mudah mendaki tebing.

11. Nakamura Rio

Sama seperti Karma, ia juga memiliki sifat yang jahil. Dia juga sangat mudah bergaul dengan orang lain. Jika Karma menguasai mata pelajaran matematika berbeda dengan Nakamura. Ia menguasai mata pelajaran Bahasa Inggris. Ditambah lagi dengan arahan dari Koro-sensei dan Irina-Sensei membuatnya lebih menguasai Bahasa Inggris baik dari segi teori maupun percakapan sehari-hari.

12. Isogai Yuuma

Menjadi ketua kelas tidak membuatnya sewenang-wenang. Terlahir dari keluarga miskin membuatnya lebih memahami kondisi teman-temannya. Ia juga sosok pemimpin yang mengayomi. Ia akan selalu berusaha untuk bekerja keras dengan teman sekelasnya dalam menyelesaikan suatu masalah. Disisi lain, ia juga menguasai mata pelajaran IPS. Ia memanfaatkan kondisi ekonomi keluarganya untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Bisa diibaratkan Isogai adalah sosok pemimpin yang berjalan beriringan dengan bawahannya dan bukan berjalan di depan mereka.

13. Mimura Kouki

Ia tidak terlalu menonjol dalam mata pelajaran. Sifatnya juga termasuk mudah menyerah. Akan tetapi dibalik itu ia memiliki bakat dalam video editing dan mengarahkan pembuatan film. Dengan bakat yang diakui oleh guru dan teman-temannya membuatnya lebih percaya diri dan lebih bersemangat.

14. Okajima Taiga

Diantara teman sekelasnya Okajima adalah siswa yang memiliki pikiran paling mesum. Ia juga sangat menginginkan untuk diperhatikan oleh teman perempuan di kelasnya. Akan tetapi dibalik sifatnya itu ia

memiliki keahlian dalam menggunakan kamera. Ia tahu bagaimana cara mengambil gambar yang baik dan memahami perlengkapan fotografi lainnya yang dibutuhkan.

15. Chiba Ryuunosuke

Dia merupakan tipe orang yang pendiam dan hanya bicara apabila perlu. Awalnya ia juga memiliki sifat yang mudah menyerah. Ia tidak percaya diri dengan penampilannya dan juga nilainya yang rendah. Akan tetapi setelah mengikuti kelas pembunuhan ia menemukan bakatnya yang tersembunyi. Ia memiliki penglihatan yang sangat tajam dan bidikan senapan yang akurat. Ia merupakan penembak jarak jauh terbaik di kelasnya. Dengan bakatnya yang ditemukan, ambisi dan semangatnya perlahan tumbuh.

16. Hayama Rinka

Seperti halnya Chiba, ia juga merupakan penembak jarak jauh yang handal. Perbedaannya hanyalah pada kelenturan tubuh yang dimiliki. Dengan tubuh yang lentur ia mampu membaur dengan kondisi sekitarnya. Walau tembaknya tidak seakurat Chiba, akan tetapi kelenturan tubuhnya menambah nilai lebih dalam kemampuan menembaknya. Ia merupakan tipe orang yang apa adanya dan tidak terlalu banyak mengobrol dengan teman sekelasnya.

17. Yada Touka

Yada merupakan salah satu siswi yang tertarik dengan metode pembunuhan milik Irina-sensei. Menggoda dan mencari kelemahan lawan dengan memanfaatkan dirinya sebagai perempuan. Ia juga mampu mengelabui musuh hanya dengan mendengar kisah pembunuhan milik Irina-sensei. Sama seperti teman perempuan sebayanya, ia merupakan siswi yang ceria dan senang bergaul dengan teman-temannya.

18. Kanzaki Yukiko

Memiliki orang tua yang sangat disiplin dan kurang menghargai usaha anaknya membuat Kanzaki akhirnya mencari pelampiasan. Ia sering pergi ke pusat permainan arkade dan menghabiskan waktunya

disana. Ia juga lebih sering bermain permainan dengan tema peperangan. Dengan kemampuannya ini ia memiliki kemampuan dalam menggunakan senjata dalam medan peperangan. Selain itu ia juga mampu memahami situasi dan kondisi medan perang sehingga ia mampu menganalisa dan merencanakan penyerangan.

19. Kurahashi Hirano

Menjadi siswa kelas 3-E yang terletak di sebuah bukit membuat ketertarikannya terhadap hewan meningkat. Ia mampu memahami karakteristik dari hewan – hewan yang tinggal disekitar kelasnya. Ia juga memiliki impian untuk menjadi zoologis. Ketertarikannya ini mendapat perhatian dari Koro-sensei dan ia pun membantunya dengan memberikan penjelasan yang lebih mendalam kepada Kurahashi.

20. Kimura Masayoshi

Terlahir dari ayah seorang polisi membuatnya selalu diajarkan tentang keadilan. Terlepas dari itu, ia merupakan pelari tercepat di kelas 3-E. Dalam sebuah acara perlombaan di sekolah, kemampuannya dimanfaatkan oleh Koro-sensei untuk meraih kemenangan. Dia juga memiliki kebiasaan yang cukup menyeramkan ketika ia terlalu senang atau gembira.

21. Takebayashi Koutarou

Takebayashi merupakan siswa yang analitis. Dia akan mencoba menganalisa suatu hal dan akan memberitahu teman sekelasnya jika dibutuhkan. Kemampuannya juga pernah dimanfaatkan Koro-sensei untuk menganalisa kemampuan lawan untuk mengalahkannya.

22. Yoshida Taisei

Ia lahir dari keluarga yang memiliki usaha bengkel kendaraan. Dari latar belakang itulah ia memiliki ketertarikan terhadap kendaraan bermotor, terutama sepeda motor. Ketertarikannya membuat Koro-sensei ikut membantu mengembangkan kemampuannya. Dan akhirnya ia pun bertekad untuk membantu usaha keluarganya serta berusaha keras untuk belajar.

### 23. Muramatsu Takuya

Sama halnya seperti Yoshida yang terlahir dari keluarga yang sudah memiliki usaha membuatnya memiliki keahlian dan ketertarikan yang sama dengan usaha keluarganya. Akan tetapi, keluarga Yoshida memiliki usaha kuliner dibidang ramen. Dia pun akhirnya bekerja keras agar mampu membantu usaha keluarganya kelak.

### 24. Hazama Kirara

Terlahir dari keluarga yang nyentrik ia akhirnya menuruni sifat itu. Ia sangat suka dengan hal – hal berbau mistis dan horor. Jika menemukan sebuah kesempatan untuk mengerjai temannya ia akan dengan senang hati melakukannya. Ia juga tidak banyak berbicara pada teman sekelasnya kecuali jika memang diajak bicara. Ia memanfaatkan wajahnya yang cukup menyeramkan untuk menakuti temannya.

### 25. Terasaka Ryouma

Memiliki tubuh yang lebih besar dari teman – temannya membuat Terasaka merasa ia yang paling kuat dan berkuasa. Akan tetapi hal ini berubah ketika ia masuk SMP Kunugigaoka. Tidak ada yang memperdulikan hal ini dan membuatnya masuk ke kelas 3-E karena ia tidak pernah memperhatikan pelajaran. Ia juga memiliki sifat yang keras kepala. Dibalik semua sifat negatifnya ia juga masih memiliki rasa tanggung jawab dan kebersamaan. Ia akan melaksanakan tugasnya dengan tekun dan maksimal.

### 26. Okuda Manami

Okano merupakan siswa di kelas 3-E yang menguasai mata pelajaran sains lebih baik dibandingkan siswa yang lain di kelasnya. Ia juga mampu mengalahkan siswa kelas 3-A yang merupakan kelas unggulan dalam mata pelajaran ini. Akan tetapi ia juga memiliki kelemahan dimana ia kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Ia akan cenderung diam dan kesulitan menolak permintaan orang lain. Ia juga pernah dimanfaatkan oleh Koro-sensei untuk membuat sebuah racun

yang ternyata adalah campuran bahan kimia yang mampu meningkatkan kemampuan perubahan bentuk Koro-sensei.

#### 27. Sugaya Sousuke

Masuk kelas 3-E tidak membuatnya melupakan ketertarikannya pada dunia seni. Sugaya sangat tertarik pada seni ukir dan lukis. Ia juga sempat membuatkan hidung palsu untuk Koro-sensei yang berusaha untuk menyamar. Keahliannya juga diakui oleh teman sekelasnya dan Koro-sensei.

#### 28. Ritsu

Berbeda dengan teman sekelasnya, ia merupakan sebuah mesin pembunuh yang sengaja dibuat oleh pemerintah Jepang dan dimasukkan ke kelas 3-E untuk menjalankan misi membunuh Koro-sensei. *Jiritsu Shiko Kotei Hodai* adalah nama aslinya yang kemudian disingkat menjadi Ritsu oleh teman sekelasnya karena terlalu panjang dan rumit. Dengan dirinya yang adalah sebuah robot membuatnya sulit bergerak dengan bebas. Akan tetapi dengan kecerdasan buatan miliknya dan program buatan milik Koro-sensei ia mampu melawan misi dari pemerintah dan ikut membantu misi pembunuhan dengan siswa kelas 3-E. Ia yang awalnya tidak memperhitungkan akibat dari serangan miliknya menjadi lebih perhatian setelah diberi program tambahan oleh Koro-sensei.

#### 29. Fuwa Yuzuki

Memiliki karakter ceria yang sama seperti remaja seumurannya ternyata ia memiliki ketertarikan terhadap komik atau *manga*. Dalam pembelajaran di kelas ia memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran sejarah. Dan dengan ketertarikannya ini ia mampu membantu temannya dalam menghadapi sebuah masalah yang berkaitan dengan kelas mereka. Jenis komik yang ia sukai adalah yang berhubungan dengan detektif atau misteri. Walaupun hanya menikmati komik ia mampu mengembangkan kemampuan analisisnya dan hal ini menjadikan sebuah kelebihan baginya.

### 30. Hara Sumire

Memiliki tubuh gempal membuatnya sering dijuluki gemuk oleh Terasaka. Dengan tubuhnya yang memang lebih gemuk dibandingkan teman – temannya tak menyurutkan semangatnya untuk bersaing dengan teman sekelasnya. Ia memanfaatkan bentuk tubuhnya itu untuk menjebak teman – temannya dalam berbagai misi yang diberikan. Ia memiliki ketrampilan seperti ibu rumah tangga yang lebih baik dibandingkan temannya. Ia mampu memasak hingga menjahit baju. Ia juga memiliki kepribadian yang cukup tenang.

### 31. Horibe Itona

Sama halnya seperti Karma yang jahil dan tidak suka basa – basi, Itona merupakan siswa terakhir yang masuk kelas 3-E. Ia sangat menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan elektronik dan itu adalah kelebihannya. Sebelumnya ia adalah senjata yang dibuat pemerintah untuk mengalahkan Koro-sensei. Ia diberi tentakel yang sama seperti Koro-sensei sehingga ia memiliki kekuatan yang setara. Akan tetapi semua itu berakhir ketika ia tidak mampu mengalahkan Koro-sensei dan dibuang oleh pemerintah. Dengan terpaksa akhirnya ia masuk ke kelas 3-E dan bergabung dengan yang lainnya.

### 32. Asano Gakuhou

Asano Gakuhou merupakan kepala SMP *Kunugigaoka* yang memiliki prinsip mengajar yang tegas. Ia merupakan sosok guru yang sangat mengayomi siswanya sebelum ia berubah menjadi kepala sekolah yang ambisius dan tampak tidak berbelas kasih. Ia sangat peduli dengan pendidikan dan perkembangan siswanya hingga ia dewasa kelak, walau ia harus melakukan berbagai macam cara untuk mencapai tujuannya.

### 33. Rikuto Ikeda

Ikeda merupakan salah satu siswa asuhan Asano Gakuhou. Ia memiliki sifat ceria dan aktif. Selain itu, ia juga memiliki cita – cita menjadi pemain basket profesional.

#### 34. Mori

Mori merupakan satu – satunya siswa perempuan asuhan Asano Gakuhou pada awal ia mendirikan sebuah tempat bimbingan belajar. Mori sendiri memiliki sifat yang rajin dan cerdas.

#### 35. Nagai

Nagai memiliki sifat yang serius dan suka belajar. Selain itu, ia juga memiliki kondisi fisik yang kurang kuat dibandingkan dengan Ikeda dan Mori.

#### 36. Sakura Kiyashiki

Sakura merupakan korban perundungan yang terjadi di sekolah aslinya. Karena tidak tahan dengan perlakuan temannya, ia tidak pernah masuk sekolah dan akhirnya mengikuti kelas yang dilaksanakan secara sukarela di lingkungan tempat tinggalnya. Ia cenderung mudah pesimis ketika banyak keinginannya yang tidak tercapai. Ia juga sebenarnya mudah bergaul dengan orang lain, akan tetapi karena kasus perundungan yang ia alami membuatnya cukup membuat jarak dengan orang baru.

### C. Setting

Setting tempat dalam serial animasi ini adalah di sebuah SMP swasta bernama SMP *Kunugigaoka*. SMP yang memiliki peraturan bahwa siswa yang memiliki nilai rendah dan berperilaku bermasalah akan ditempatkan di sebuah kelas yaitu kelas 3-E yang terpisah dari gedung utama. Gedung utama SMP *Kunugigaoka* berada dekat dengan kota dan mudah dijangkau. Berbeda dengan kelas 3-E yang berada di gunung dan sulit untuk dijangkau. Para siswanya harus berjalan kaki untuk menuju kelasnya.

*Kyoto* juga menjadi latar tempat serial animasi ini. Dalam rangka memperluas wawasan dan kreativitas siswanya, SMP *Kunugigaoka* mengadakan wisata 3 hari 2 malam ke *Kyoto*. Selama perjalanan wisata di *Kyoto* para siswanya dibebaskan untuk menentukan tujuan wisata mereka sendiri. Banyak yang memilih daerah – daerah bersejarah, kuil, atau pun kawasan perbelanjaan.



Selain dua tempat sebelumnya, gunung tempat kelas mereka berada juga mendapat banyak sorotan. Dimana mereka harus belajar teknik membunuh disana dan mengembangkan kemampuan motorik mereka. Keterbatasan fasilitas sekolah juga membuat *Koro-sensei* harus mampu memanfaatkan lingkungan sekitar. Dan pada musim panas *Koro-sensei* membuat kolam renang di gunung dengan cara membendung aliran sungai.

#### D. Alur cerita

Film *Ansatsu Kyōshitsu* memiliki jumlah episode sebanyak 47 yang dibagi menjadi dua sesi. Sesi pertama berjumlah 22 episode dan sesi kedua berjumlah 25 episode. Setiap episodinya menampilkan cerita yang menarik dan bisa diambil sisi positifnya. Diantara episode-episode yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* yang menjadi objek penelitian adalah:

##### 1. Alur Cerita Sesi Pertama

###### a. Episode 2 (Waktunya Bisbol)

Adegan di episode ini dimulai dengan percobaan pembunuhan yang dilakukan oleh Sugino dan Nagisa. Sugino mencobanya dengan melapisi bola bisbol dengan peluru yang dapat membunuh Koro-sensei. Melihat gurunya yang sedang duduk santai di tengah hutan membuat Sugino tak ragu langsung melemparkan bola bisbol tadi ke arahnya.

Sugino dan Nagisa dibuat kaget karena tiba-tiba Koro-sensei hilang dan kemudian muncul dibelakang mereka. Ia kemudian menyapa Sugino dan Nagisa dan mengatakan kalau lemparan tadi sangat lambat. Ia bahkan bisa pergi ke ruang peralatan dan mengambil sarung tangan bisbol untuk menangkap bola lemparan Sugino. Hal ini tentu membuat Sugino dan Nagisa terkejut. Terlebih Sugino karena percobaan pembunuhannya gagal walau menggunakan cara yang merupakan keahliannya.

Sugino yang merasa sedih karena percobaan pembunuhannya gagal akhirnya duduk sendirian di belakang kelas ketika waktu istirahat berlangsung. Dan ketika itu pula Koro-sensei datang dengan

kecepatan mach-nya membawa sebuah kelapa. Mereka kemudian berbicara mengenai kejadian pagi tadi ketika Sugino melakukan percobaan pembunuhan.

Koro-sensei yang mencoba untuk menganalisa tubuh Sugino akhirnya melilitkan tentakelnya ke tubuh Sugino dan mengangkatnya ke atas. Nagisa yang melihat hal itu panik dan langsung menghampiri mereka. Ia khawatir kalau Koro-sensei akan melukai Sugino.

Koro-sensei yang sudah selesai menganalisa tubuh Sugino memberinya saran kepadanya. Mengetahui kalau Sugino hanya meniru gerakan yang dilakukan oleh idolanya tanpa mengetahui kemampuan dirinya sendiri membuat Koro-sensei akhirnya berusaha untuk mencoba mencari gerakan yang cocok untuknya. Dan saran yang diberikan oleh Koro-sensei ternyata membangkitkan semangat Sugino lagi. Bukan hanya itu, kemampuannya dalam bermain bisbol juga akhirnya meningkat dengan saran yang diberikan oleh Koro-sensei.

Adegan dipertengahan cerita juga menampilkan sebagian siswa kelas 3-E beramai-ramai mendekati Koro-sensei yang sedang bersantai di tengah hutan dengan menyerut es batu. Koro-sensei yang mengetahui bahwa mereka sedang mencoba untuk membunuhnya langsung kabur dan pergi ke halaman kelas untuk mencabut bunga yang ada di sana. Ia kemudian mengganti pisau yang ada di tangan para siswanya dengan bunga tersebut dan mengumpulkan pisau anti Koro-sensei dalam selempang kain.

Siswa yang menyadari jika bunga yang dipegang mereka adalah hasil jerih payah mereka akhirnya marah. Mereka menyuruh Koro-sensei untuk menanam kembali bunganya mulai dari benih dan tidak diperbolehkan menggunakan kekuatan mach-nya.

b. Episode 4 (Waktunya Orang Dewasa)

Pada episode ini kelas 3-E mendapatkan guru baru. Ia adalah Irina Jelavich yang sebenarnya bekerja sebagai pembunuh bayaran. Ia

ditugaskan oleh pemerintah Jepang untuk membunuh Koro-sensei. Dengan kemampuannya menyusup dan merayu targetnya membuat Irina yakin bahwa ia akan dengan mudah membunuh targetnya kali ini.

Sebelum rencana pembunuhannya ia laksanakan, ia mencoba untuk mengumpulkan informasi terlebih dahulu dari Nagisa yang memang sering mencatat apa saja kelemahan Koro-sensei. Hingga pada waktu eksekusi pembunuhan terjadi, ia tidak menyangka bahwa Koro-sensei sangat kuat. Ketika Koro-sensei sudah memasuki jebakan yang ia buat justru ia sendiri yang sudah termakan oleh jebakan Koro-sensei.

Koro-sensei sendiri sudah mengetahui bahwa Irina adalah seorang pembunuh bayaran yang disewa oleh pemerintah Jepang. Dan ketika ia masuk ke dalam jebakan Irina, ia sudah merasakan bahwa ada orang lain yang sedang mengintai mereka. Pada akhirnya, rencana pembunuhan yang dilakukan oleh Irina gagal. Tentu saja hal ini membuat Irina kesal.

Keesokan harinya ia mencoba untuk membuat rencana pembunuhan baru dan mengabaikan siswa kelas 3-E yang membutuhkan pelajaran darinya. Karena kesal itulah akhirnya seluruh siswa kelas 3-E protes dan menyuruhnya untuk memanggil kembali Koro-sensei untuk mengajari mereka.

Karasuma yang melihat hal itu akhirnya mengajak Irina untuk berkeliling. Yang pertama kali ia tunjukkan adalah kegiatan Koro-sensei yang sedang membuat soal ulangan yang berbeda untuk tiap siswanya. Selanjutnya mereka berpindah ke lapangan belakang kelas di mana siswa kelas 3-E sedang bermain lempar bola yang memang bertujuan untuk meningkatkan fokus dan refleks mereka.

Hal tersebut kemudian menyadarkan Irina bahwa ia masih perlu menjadi guru walaupun ia sebenarnya adalah seorang pembunuh bayaran. Sebagai seorang profesional seharusnya ia tetap

melaksanakan tugasnya sebagai guru. Dan dari kejadian itu pula hubungan Irina dengan siswa kelas 3-E akhirnya terjalin dengan baik.

c. Episode 5 (Waktunya Majelis)

Episode ini diawali dengan kisah Okuda Manami yang memberikan racun ramuannya kepada Koro-sensei ketika mereka sedang melaksanakan percobaan. Hal itu tentu menimbulkan reaksi terkejut dari teman-temannya. Okuda dengan terang-terangan mengatakan bahwa ia ingin Koro-sensei mencoba ramuan racunnya. Ia ingin tahu reaksi apa yang akan timbul ketika Koro-sensei meminum racunnya.

Koro-sensei yang melihat ada kekurangan dari Okuda akhirnya memanfaatkan kemampuan Okuda dalam bidang sains. Ia memberi saran kepada Okuda bahwa ia akan membantunya membuat ramuan racun lagi tapi dengan pengawasan darinya. Koro-sensei merasa bahwa akan sangat berbahaya jika Okuda bereksperimen dengan bahan-bahan kimia berbahaya tanpa pengawasan.

Sepanjang mereka membuat ramuan racun, mereka berbicara banyak hal. Dan dari obrolan mereka Koro-sensei akhirnya mengetahui bahwa Okuda tidak terlalu pandai dalam berkomunikasi dan cenderung pemalu.

Tibalah hari di mana Koro-sensei mencoba ramuan buatan Okuda. Okuda mengira bahwa ramuan miliknya bisa membunuh Koro-sensei yang ternyata ramuan yang ia buat dengan Koro-sensei ternyata mampu meningkatkan kemampuan Koro-sensei. Merasa dikhianati Okuda akhirnya protes kepada Koro-sensei. Koro-sensei yang ingin Okuda untuk berkembang akhirnya memberi tahu bahwa ia harus tetap mengembangkan kemampuan komunikasinya agar kejadian seperti tadi tidak terulang kembali.

Adegan kemudian berlanjut ketika mereka harus berkumpul di gedung utama SMP Kunugigaoka. Jalan yang mereka lalui tidaklah mudah karena mereka harus menuruni gunung untuk sampai ke

gedung utama. Bahkan ketika mereka sampai di gedung utama pun mereka harus menerima sikap diskriminasi dari para siswa dan guru yang ada di sana. Koro-sensei yang awalnya berdiam di gedung kelas 3-E akhirnya pergi ke gedung utama untuk mendampingi siswanya. Ia juga membantu siswanya yang mendapat perlakuan diskriminasi tidak mendapat lembar jadwal kegiatan OSIS dengan menulis kembali jadwal kegiatan menggunakan kecepatan mach-nya.

d. Episode 6 (Waktunya Ulangan)

Adegan dimulai dengan memperlihatkan Koro-sensei yang sangat bersemangat memberi pelajaran tambahan untuk menghadapi ulangan tengah semester. Ia membelah dirinya menjadi sejumlah siswa kelas 3-E dan mengajarkan mata pelajaran yang menjadi kelemahan siswanya.

Adegan kemudian berpindah ke suasana ruang guru di gedung khusus kelas 3-E. Di sana terlihat kepala sekolah Kunugigaoka, yaitu Asano Gakuho yang sedang duduk dan memainkan rubik. Melihat ada kepala sekolah di ruang guru, Koro-sensei langsung memberikan pelayanan terbaik untuknya. Akan tetapi, kepala sekolah langsung menyampaikan maksud kedatangannya menemui Koro-sensei. Ia tidak ingin sistem pendidikan yang ada di sekolahnya diganggu oleh Koro-sensei. Ia menginginkan agar kelas 3-E untuk tetap menjadi kelas yang tertinggal dan menjadi contoh yang buruk untuk seluruh warga sekolah Kunugigaoka.

Keesokan harinya Koro-sensei menjadi lebih bersemangat untuk mengajar siswanya. Ia tidak ingin siswa kelas 3-E terus tertinggal dan tidak memiliki masa depan. Akan tetapi keinginannya dan keinginan siswa kelas 3-E berbeda. Kebanyakan siswa kelas 3-E sudah putus asa untuk bangkit kembali dan meningkatkan kemampuan akademik mereka. Tentu saja hal itu membuat Koro-sensei marah. Dan ia memerintahkan seluruh siswa kelas 3-E dan para guru untuk berkumpul di lapangan belakang gedung.

Di sana ia sudah berdiri ditengah lapangan menunggu kedatangan mereka. Ia kemudian berputar dengan sangat cepat sehingga menimbulkan sebuah pusaran angin yang besar. Dan disaat yang sama ia mengatakan kepada siswanya bahwa mereka harus tetap meningkatkan kemampuan mereka dan tidak mengandalkan hadiah 10 miliar Yen dari pemerintah Jepang. Ia kemudian membuat perjanjian bahwa mereka harus masuk ke daftar 50 besar nilai UTS terbaik. Jika mereka tidak bisa masuk maka ia akan pergi dari kelas dan meratakan seluruh sekolah.

Waktu ulangan pun berlangsung. Pada awalnya semua siswa kelas 3-E kesulitan mengerjakan soal ulangan matematika. Dan banyak juga yang hampir menyerah. Tetapi disaat mereka hampir menyerah, mereka mengingat kembali pelajaran yang diberikan oleh Koro-sensei. Dan setelah itu mereka bisa dengan mudah mengerjakan soal ulangan matematika. Sampai pada soal terakhir mereka tidak mampu menjawabnya karena materinya belum disampaikan oleh Koro-sensei. Soal tersebut merupakan soal tambahan dari kepala sekolah untuk menghancurkan kelas 3-E. Sebelumnya, ia sudah mengajarkan materi tersebut kepada seluruh siswa di gedung utama.

Kejadian soal ulangan matematika tentu membuat banyak siswa kelas 3-E yang tidak masuk ke dalam peringkat 50 besar. Koro-sensei yang kesal menunduk di depan kelas dan merasa sedih. Akan tetapi, tiba-tiba Karma melemparkan pisau anti – Koro-sensei ke arah Koro-sensei. Hal itu tentu membuatnya terkejut dan marah. Karma kemudian maju ke depan kelas dan menunjukkan hasil ulangannya yang ternyata masuk peringkat 50 besar. Hal itu kemudian dimanfaatkan oleh Karma dan para siswa untuk menjahili Koro-sensei dengan mengatakan bahwa ia takut akan dibunuh oleh siswa kelas 3-E dan memilih kabur. Tentu saja Koro-sensei tidak terima dan menyatakan balas dendam untuk ulangan selanjutnya. Ia akan membuat seluruh siswa kelas 3-E masuk peringkat 50 besar.

e. Episode 7 (Waktunya Darmawisata Jam Pertama)

Episode selanjutnya menceritakan tentang perjalanan darmawisata siswa SMP Kunugigaoka ke Kyoto. Perjalanan darmawisata ini juga dimanfaatkan untuk misi pembunuhan menggunakan jasa pembunuh bayaran yang memiliki keahlian dalam menembakan jarak jauh. Tentu saja misi ini juga mempertimbangkan situasi dan kondisi tempat wisata di Kyoto.

Sebelum berangkat ke Kyoto, para siswa diminta untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 6 anak. Dan kali ini Nagisa sekelompok dengan Karma, Sugino, Kayano, Okuda, dan Kanzaki. Setibanya di Kyoto, mereka melakukan observasi tempat pelaksanaan misi pembunuhan mereka. Mereka berkunjung ke berbagai tempat dan mempelajari sejarah dari tempat itu.

Sampai pada tempat tujuan akhir mereka di sebuah area pertokoan yang cukup sepi karena memang bukan tempat yang umum untuk wisata. Mereka sedang berjalan di lorong area tersebut dan tiba-tiba mereka diserang oleh siswa sekolah lain yang juga sedang melakukan darmawisata. Karma berusaha melindungi mereka dengan memukul salah satu siswa tadi. Akan tetapi karena kalah dalam hal jumlah dan kekuatan, akhirnya Karma, Nagisa, dan Sugino dipukuli sampai pingsan. Sedangkan Okuda sendiri melarikan diri dan menyelamatkan dirinya sendiri. Sayangnya Kayano dan Kanzaki berhasil mereka culik.

Ketika Kayano dan Kanzaki disekap, salah satu gerombolan siswa tadi mengenali Kanzaki. Ia kemudian mengancam Kayano dan Kanzaki untuk tidak mengatakan yang sebenarnya kepada teman-temannya ketika mereka kembali ke penginapan. Disaat keadaan mereka terdesak, Nagisa, Karma, Sugino, dan Okuda datang menyelamatkan mereka. Salah satu dari gerombolan penculik bisa dilumpuhkan dan karena itu mereka bisa masuk ke dalam gedung tempat Kayano dan Kanzaki di culik.



Setelah kedatangan Nagisa dan kawan-kawan, kemudian disusul dengan kedatangan Koro-sensei untuk menyelamatkan Kayano dan Kanzaki. Koro-sensei dengan mudahnya melumpuhkan semua gerombolan penculik dan membuatnya tidak sadarkan diri. Penyelamatan yang dilakukan oleh Nagisa dan yang lainnya juga tidak lepas dari buku panduan darmawisata yang dibuat oleh Koro-sensei. Dalam buku tersebut terdapat panduan mengenai tindakan yang harus dilakukan jika salah satu anggota kelompok diculik. Dan ternyata buku tersebut sangat membantu mereka menemukan Kayano dan Kanzaki.

f. Episode 8 (Waktunya Darmawisata Jam Kedua)

Kelanjutan dari episode 7, episode ini menceritakan tentang kegiatan yang dilakukan oleh kelompok lain di hari yang sama. Diawali dengan kelompoknya Isogai yang menaiki kereta menuju jembatan. Tempat tujuan pembunuhan kelompok Isogai adalah di atas jembatan tersebut. Percobaan pembunuhan mereka ternyata gagal karena Koro-sensei bisa melihat peluru yang ditembakkan oleh penembak jarak jauh yang sudah disewa. Hal itu juga terjadi pada kelompoknya Okajima yang memilih tempat pertunjukkan teater jalanan. Kelompoknya Terasaka juga mengalami kegagalan ketika mereka sedang berada di depan toko oleh-oleh.

Rencana pembunuhan terpaksa harus dihentikan karena kejadian penculikan yang terjadi pada Kayano dan Kanzaki. Karena tidak ada lagi yang harus dikerjakan, si pembunuh bayaran berjalan-jalan di sekitar Kyoto. Hingga disebuah gang kecil ia bertemu dengan target pembunuhannya, yaitu Koro-sensei, dan diajak makan malam bersama. Di sana mereka berbicara mengenai banyak hal. Yang pastinya adalah tentang kepedulian Koro-sensei terhadap siswanya. Hal itu justru menarik perhatian si pembunuh bayaran dan memilih mengundurkan diri untuk misi pembunuhan ini.

Cerita kemudian berlanjut di penginapan. Di sana para siswa kelas 3-E menikmati waktu istirahat mereka dengan melakukan banyak hal. Ada yang bermain tenis meja dan ada juga yang mengobrol banyak hal di kamar mereka masing-masing. Sampai pada akhirnya pembicaraan mereka didengar oleh Koro-sensei. Tidak menginginkan obrolan mereka tersebar, mereka akhirnya mengejar Koro-sensei disepanjang lorong penginapan.

g. Episode 13 (Waktunya Unjuk Bakat)

Cerita di episode ini diawali dengan siswa kelas 3-E yang sedang latihan bertarung menggunakan pisau yang diawasi oleh Karasuma. Karasuma memperhatikan perkembangan siswanya satu per satu. Ia bisa menyimpulkan bahwa siswanya mengalami perkembangan pesat dan bahkan beberapa anak menunjukkan kelebihan dalam pertarungan jarak dekat. Kemudian muncullah seorang pria tambun yang membawa tas besar dan mendekati mereka. Karasuma kemudian mengenalkan pria tersebut sebagai guru olahraga baru mereka. Ia memperkenalkan dirinya sebagai salah satu rekan kerja Karasuma, yaitu Takaoka Akira.

Awal ia mengajar, ia disukai oleh hampir semua siswa kelas 3-E kecuali Karma yang tiba-tiba tidak suka dengan guru barunya. Jadwal pelajaran kemudian diganti oleh Takaoka karena tidak cocok dengan misi mereka sebagai pembunuh. Ia mengabaikan jam belajar mereka sebagai pelajar. Ia menambah jam latihan fisik kepada siswanya. Bukan hanya itu, ia juga menambah intensitas latihan fisik tanpa memperdulikan keadaan siswanya. Hal ini tentu mendapat protes keras dari beberapa siswa, Maehara dan Kanzaki merupakan siswa yang berani mengungkapkan pendapatnya dan justru berakhir dengan mendapat pukulan.

Melihat hal ini, Koro-sensei pun marah dan menegur Takaoka. Akan tetapi Takaoka menyanggah pendapat Koro-sensei dengan mengatakan bahwa jika Koro-sensei melakukan kekerasan

terhadapnya, maka perjanjiannya dengan pemerintah Jepang akan berakhir. Tidak ingin hal buruk lain terjadi, Koro-sensei mundur dan memperhatikan dari samping lapangan. Hal ini justru membuat Takaoka besar kepala dan menganggap bahwa ia sudah menang. Ia kemudian tambah sewenang-wenang dengan siswa kelas 3-E. Karasuma yang tidak tahan akhirnya menghentikan Takaoka. Akan tetapi, Takaoka mengajukan permintaan berupa ia harus melawan satu lawan satu dengan siswa kelas 3-E menggunakan pisau asli.

Pada awalnya, Karasuma ragu dengan kemampuan siswanya. Ia tidak ingin siswanya terluka karena keputusannya. Ia kemudian mengingat kembali hasil observasinya ketika latihan dan memilih Nagisa sebagai perwakilan kelas 3-E. Ia hanya berpesan kepada Nagisa kalau ia hanya perlu mengenai Takaoka sekali.

Nagisa yang mengingat pesan Karasuma kemudian melancarkan aksinya. Ia bersikap santai dan mendekati Takaoka. Takaoka yang tidak mengira bahwa Nagisa akan menyerangnya memberi celah untuk Nagisa menyerang Takaoka. Hal ini membuat Takaoka kaget dan kehilangan keseimbangan. Melihat hal ini, Nagisa langsung berpindah ke belakang tubuh Takaoka dan mengunci pergerakannya. Dan ini menandakan kemenangan Nagisa atas Takaoka.

Takaoka yang tidak terima kemudian hendak menyerang kembali Nagisa. Akan tetapi, serangannya berhasil dihentikan oleh Karasuma. Setelah itu juga Asano Gakuho datang dan mengingatkan Takaoka bahwa metode pembelajarannya tidak cocok dengan sistem pembelajarannya. Ia kemudian mengancam Takaoka dan memberikan surat pemecatannya.

## 2. Alur Cerita Sesi Kedua

### a. Episode 6 (Momen Sebelum dan Sesudah)

Kelas 3-E sudah mulai mengalami perkembangan pesat dalam hal kekuatan fisik mereka. Mereka sudah mulai leluasa menggerakkan badan mereka sesuka mereka. Dan karena hal inilah ketika berangkat

sekolah mereka mengambil jalan pintas dengan melompati atap warga setempat untuk sampai ke stasiun. Akan tetapi, karena kecerobohan mereka ada seorang kakek yang sedang mengendarai sepeda melewati gang setempat harus tertimpa oleh Okajima dan Kimura. Dan akhirnya kakek tersebut harus dibawa ke rumah sakit.

Setibanya di rumah sakit, Karasuma lalu memberi tahu hasil pemeriksaan dokter terhadap kondisi si kakek. Kakek tersebut mengalami patah tulang di bagian paha kaki kanannya. Karasuma juga sedang bernegosiasi dengan si kakek untuk menutup mulutnya karena keberadaan kelas 3-E adalah rahasia negara.

Sesaat kemudian Koro-sensei datang dengan ekspresi wajah yang marah. Pada awalnya mereka tidak mengakui kesalahan mereka sampai akhirnya Koro-sensei harus menampar mereka. Koro-sensei juga mengatakan bahwa ia harus mengajarkan mereka kembali tentang kekuatan mereka, apa yang seharusnya mereka lakukan dengan kekuatan yang mereka punya. Mereka tidak seharusnya menggunakan kekuatan mereka sembarangan dan pada akhirnya justru melukai orang lain.

Sebagai pertanggung jawaban dari Koro-sensei dan para siswa kelas 3-E, mereka bersedia untuk menggantikan si kakek mengajar di tempat bimbingan belajar dan juga penitipan anak miliknya. Koro-sensei yang juga merasa sebagai pengajar masih kurang mengajari siswanya akhirnya meminta siswanya untuk tidak terlalu memikirkan UTS yang sebentar lagi dilaksanakan. Ia meminta siswanya untuk belajar hal lain dari membantu si kakek dalam mengurus tempat bimbingan belajarnya.

Ketika siswa kelas 3-E sampai di tempat bimbingan belajar si kakek, mereka melihat keadaan fisik tempat itu yang kurang layak. Selain itu, mereka juga sebenarnya kekurangan pegawai karena memang tempat itu tidak memungut biaya. Dan belum lagi keadaan anak-anak yang berada di tempat itu sangat aktif dan juga ada yang

suka memberontak. Melihat kondisi tempat itu membuat mereka akhirnya berdiskusi untuk melakukan sesuatu yang bisa meringankan beban si kakek dalam mengelola tempat itu.

Para siswa kelas 3-E membagi tugas dalam mengerjakan misi mereka. Ada yang mengajari anak-anak dalam belajar, ada yang memberikan hiburan, dan yang lainnya membantu mengangkat barang-barang bangunan dan melakukan kegiatan fisik. Ketika membantu mengajari anak-anak dalam belajar, Nagisa menemukan satu anak yang sangat tertinggal dan suka memberontak. Dan ketika ditanya kenapa dia tidak mau berangkat ke sekolah, anak itu menjawab kalau dia sering dirundung dan itu membuatnya tidak suka untuk berangkat ke sekolah. Nagisa tidak bisa tinggal diam melihat hal ini, ia akhirnya membantu anak itu menggunakan kekuatan yang ia punya agar anak itu memiliki rasa percaya diri untuk pergi ke sekolah aslinya.

Waktu dua minggu terasa sangat cepat ketika akhirnya si kakek diperbolehkan keluar dari rumah sakit. Si kakek kaget melihat perubahan yang sangat drastis dari sekolahnya. Bangunan yang dulunya terlihat sangat tua dan rapuh kini terlihat sangat bagus dan kokoh. Perlengkapan di sana juga sangat lengkap, mulai dari kebutuhan belajar anak-anak sampai dengan sumber energi ramah lingkungan yang bisa digunakan di tempat itu. Kerja keras para siswa kelas 3-E akhirnya terbayar dengan pengakuan dari si kakek kalau mereka sangat membantu tempat itu berubah menjadi lebih baik. Si kakek juga berpesan kalau mereka harus terus semangat dalam menghadapi apapun yang terjadi dalam hidup mereka.

Ketika mereka harus menghadapi UTS, nilai mereka turun karena mereka tidak terlalu fokus untuk belajar. Mereka pun diejek oleh anak-anak peringkat atas karena peringkat mereka yang turun. Akan tetapi mereka juga telah meremehkan Karma yang ternyata peringkatnya naik. Walau pun peringkat mereka turun, akan tetapi

mereka mendapat pelajaran berharga dari waktu 2 minggu mereka membantu di tempat belajar si kakek.

b. Episode 9 (Momen Ronde Kedua)

Kelas 3-E sedang mengadakan konseling karir dengan Koro-sensei. Para siswa satu per satu mendatangi Koro-sensei dan membahas keinginan mereka setelah lulus sekolah. Sebagai contoh, Akabane Karma yang ingin menjadi birokrat. Ia merasa bahwa mengatur segala sesuatu dari balik layar terlihat sangat menantang dan lebih berguna. Nakamura Rio ingin menjadi diplomat.

Ketika giliran terakhir, yaitu giliran Nagisa, ia masih ragu dengan keputusannya. Di kelas, ia yang paling menonjol dalam menguasai teknik-teknik pembunuhan. Ia merasa bahwa ia cocok menjadi pembunuh, akan tetapi ia juga tidak yakin dengan pilihannya. Koro-sensei lalu memberinya saran bahwa ia masih memiliki waktu untuk memikirkan hal itu. Koro-sensei juga memberitahunya bahwa kemampuan yang ia miliki adalah hasil dari keputus asaannya terhadap keadaan.

Sepulang sekolah, ia sudah ditunggu oleh ibunya. Ibunya kemudian membahas nilai Nagisa yang semakin meningkat. Ibunya menyarankan Nagisa untuk keluar dari kelas 3-E yang merupakan kelas buangan. Ibunya juga sudah menyiapkan uang suap untuk wali kelas 3-D agar Nagisa bisa masuk keluar dari kelas 3-E. Akan tetapi, Nagisa menolak hal itu karena ia sudah nyaman berada di kelas 3-E.

Penolakan Nagisa justru menimbulkan kemarahan ibunya. Ibunya tidak terima jika Nagisa harus terus-terusan di kelas buangan. Ibunya bahkan memaksa keinginannya yang tidak tercapai dulu untuk bisa dicapai oleh Nagisa. Ia memaksakan segala hal yang ia inginkan dulu kepada Nagisa dan hal itu membuat Nagisa tertekan.

Keesokan harinya, Nagisa dan ibunya menemui Koro-sensei yang menyamar sebagai Karasuma. Ibu Nagisa membahas kepindahan Nagisa ke kelas lain. Koro-sensei yang memahami bahwa ibunya

Nagisa hanya memaksakan kehendaknya ke Nagisa memberinya pengertian bahwa Nagisa memiliki hak untuk menentukan pilihan hidupnya sendiri. Akan tetapi, pendapat Koro-sensei langsung dibantah dan membentakinya. Dan setelah kepergian ibunya Nagisa, Koro-sensei memberi nasehat kepada Nagisa untuk bisa mengungkapkan pendapatnya dengan jelas ke ibunya.

Pada malam harinya, Nagisa sedang makan malam dengan ibunya dan kembali membahas masalah kepindahan Nagisa. Tanpa diketahui oleh Nagisa, ternyata makanan Nagisa sudah dimasukkan obat tidur oleh ibunya. Dan ketika Nagisa tidak sadar, ibunya membawanya ke gedung kelas 3-E dan berniat untuk membakarnya.

Ketika Nagisa dan ibunya sedang berdebat, tiba-tiba ada seorang pembunuh datang dan melemparkan obor yang sedang dipegang oleh ibunya. Ibunya Nagisa panik dan hendak menelpon polisi, akan tetapi ponsel ibunya juga dilemparkan oleh pembunuh tadi menggunakan cambuk. Melihat ibunya ketakutan dan si pembunuh meremehkan keadaan, Nagisa menggunakan kekuatannya untuk melindungi ibunya. Pada saat itulah ibunya mulai sadar bahwa Nagisa suatu saat akan meninggalkannya.

Pembunuh yang menyerang mereka berhasil dilumpuhkan dan pada saat itu juga Koro-sensei datang memadamkan api akibat obor yang terlempar tadi. Setelah keadaan cukup tenang Nagisa mengungkapkan pendapatnya dan berjanji akan masuk ke sekolah ternama dan menjadi orang yang sukses. Karena kejadian yang cukup menegangkan tadi, ibunya Nagisa akhirnya pingsan dan diantarkan oleh Koro-sensei.

Dalam perjalanan pulang, di mobil Nagisa dan Koro-sensei membahas kembali keinginannya setelah lulus. Nagisa kemudian menyadari bahwa keinginannya menjadi pembunuh bisa membuat orang tuanya menjadi khawatir dan ia tidak menginginkan hal itu. Ia pun akhirnya merubah keinginannya. Dan pada saat sarapan, Nagisa



juga berusaha untuk meyakinkan ibunya dengan membantu membuat sarapan dan membuang sampah. Hal tersebut berhasil meluluhkan hati ibunya dan membuatnya tetap berada di kelas 3-E.

c. Episode 13 (Momen Toleransi)

Asano Gakuho yang sudah merasa tidak suka dengan perubahan dan perkembangan kelas 3-E akhirnya mencoba untuk menghancurkan gedung kelas 3-E. Hal itu membuat siswa kelas 3-E kaget. Koro-sensei yang tidak membiarkan perbuatan Asano Gakuho semakin jauh akhirnya membuat taruhan dengannya.

Asano mengajukan taruhan dengan cara menyelesaikan soal yang dipilih acak di buku kumpulan soal untuk siswa SMP. Di dalam buku tersebut juga sudah dimasukkan granat anti – Koro-sensei. Jadi siapapun yang terlambat menyelesaikan soal maka akan terkena ledakan granat tersebut. Pada awalnya Koro-sensei berpura-pura tidak tahu jawabannya dan harus terkena ledakan granat tersebut. Akan tetapi, pada buku selanjutnya ia dengan cepat bisa menyelesaikan soal tanpa terkena ledakan karena Koro-sensei sudah mengingat semua soal yang ada di buku latihan soal untuk SMP. Dan tersisa buku terakhir yang harus diselesaikan oleh Asano Gakuho.

Pada saat itu juga masa lalu Asano akan sejarah bangunan itu kembali. Ia mengingat bagaimana awal bangunan itu berdiri. Bangunan yang awalnya adalah sebuah tempat bimbingan belajar dan hanya terdiri dari 3 siswa.

Tempat bimbingan belajar miliknya awalnya memiliki tujuan untuk membuat siswanya menjadi lebih baik. Pada saat pembelajaran berlangsung, tiba-tiba dari belakang ada anak yang berusaha menyerang Asano menggunakan penggaris. Akan tetapi, serangan tersebut berhasil dihentikan dan membuat anak tersebut menyerah dan harus mengikuti pelajaran. Setiap hari ia mengajar di bimbingan belajar tersebut dan tidak terasa mereka semua sudah masuk SMP.

3 tahun sudah Asano tidak bertemu dengan siswa bimbingan belajar pertamanya. Ia kemudian mendapat panggilan telpon dari salah satu siswanya. Ia hanya berbincang sebentar dan menutupnya. Asano juga kemudian berniat ingin mengunjungi siswa tersebut. Akan tetapi, hal mengejutkan terjadi ketika ia mengunjungi rumahnya. Anak tersebut sudah meninggal karena bunuh diri. Anak tersebut ternyata sering dirundung di sekolahnya dan tidak pernah membela dirinya.

Asano yang merasa gagal mendidik siswanya akhirnya kembali belajar mencari arti sebenarnya dari kata kuat. Ia juga kemudian mendirikan sekolah yang kemudian menjadi sekolah ternama karena berhasil menghasilkan lulusan yang berprestasi. Ia juga tetap mempertahankan gedung bimbingan belajarnya yang dulu sebagai pengingat kelemahannya. Ia juga menggunakan gedung tersebut sebagai kelas 3-E yang juga digunakan sebagai lambang kekalahan dan mengingatkan siswanya yang lain untuk terus menjadi kuat.

Adegan kemudian berpindah kembali ke masa kini di mana Asano harus mengerjakan soal terakhir. Karena terlambat menyelesaikan soal akhirnya Asano terkena ledakan dari granat. Akan tetapi, Koro-sensei melindunginya dengan melapisi Asano dengan kulitnya yang mengelupas. Koro-sensei berusaha melindungi Asano agar tidak terluka dan tidak bertindak ceroboh kembali.

Mengakui kealahannya, Asano kemudian menghentikan penghancuran gedung kelas 3-E. Ia juga kemudian mulai membuka hatinya untuk dekat dengan Koro-sensei. Ia merasa bahwa ada kesamaan antara dirinya dan Koro-sensei yang mampu membuatnya tetap belajar lagi untuk menjadi guru yang baik.

**BAB IV**  
**MUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU KELAS**  
**DALAM FILM *ANSATSU KYŌSHITSU* SERTA IMPLEMENTASINYA**  
**PADA DUNIA PENDIDIKAN**

Penulis menggunakan metode analisis isi dalam memahami dan mengungkap makna serta memaparkan muatan kompetensi pedagogik guru dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*. Metode analisis isi (*content analysis*) merupakan penelitian yang dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam rekaman, baik dalam gambar, suara, maupun tulisan. Kemudian dilakukan interpretasi secara deskriptif yaitu dengan memberikan gambaran dan penafsiran serta uraian tentang data yang telah terkumpul.

Langkah – langkah analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah, pertama penulis akan mereduksi data, yaitu merangkum, memilih hal – hal yang pokok di dalam film *Ansatsu Kyōshitsu*, memfokuskan pada hal – hal yang penting dan mengurangi hal yang tidak perlu. Kedua yaitu *display* data atau penyajian data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam penelitian ini tahap analisis data akan menyajikan data dengan mengklasifikasinya melalui teks yang bersifat naratif. Ketiga yaitu verifikasi data. Setelah direduksi dan disajikan, maka selanjutnya penulis memverifikasi data – data tersebut menjadi sebuah kesimpulan yang kredibel.

Adapun pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan strukturalisme, dimana peneliti meneliti struktur film secara keseluruhan mulai dari shot, adegan (*scene*), sekuen (*sequence*), dan dialog antar tokoh sehingga mengungkap keseluruhan makna yang terkandung dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* dan menghasilkan data – data yang diperlukan dalam penelitian ini yang di sajikan ke dalam bentuk narasi.

## A. Muatan Kompetensi Pedagogik Guru Kelas dalam Film *Ansatsu Kyōshitsu*

*Ansatsu Kyōshitsu* merupakan film animasi yang berasal dari Jepang. Tema yang diangkat dalam film ini adalah kehidupan sekolah mulai dari kisah perjuangan siswanya hingga gurunya. Film yang diangkat dari serial komik ini memiliki nilai – nilai positif yang dapat ditiru. Cerita dan karakter para tokoh yang ada di dalam film ini mampu menyalurkan nilai – nilai positif yang dapat diterima oleh para penonton. Karakter *Koro-sensei* yang merupakan seorang guru dengan sifatnya yang sangat perhatian kepada siswanya hingga membuatnya melakukan apa saja demi kebaikan siswanya. Ada juga *Nagisa* yang selalu peduli pada teman sekelasnya. *Karma* yang selalu berusaha untuk menaklukkan tantangan yang ada dihadapannya, serta banyak lagi karakter yang mengajarkan nilai – nilai positif yang mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari – hari.

Adapun muatan kompetensi pedagogik yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyōshitsu* yaitu:

### 1. Menguasai Karakteristik Peserta Didik

Seorang pendidik mampu mencatat dan menggunakan informasi mengenai karakteristik peserta didiknya untuk membantu proses pembelajaran. Karakteristik ini berkaitan dengan aspek fisik, kecerdasan, sosial, emosional, moral, dan latar belakang sosial budaya dari peserta didiknya. Muatan kompetensi pedagogik dalam film serial animasi *Ansatsu Kyōshitsu* dengan indikator menguasai karakteristik peserta didik ada pada penggalan episode 5 *season 1*, yaitu

Pada waktu jam pelajaran IPA salah satu murid bernama *Okuda Manami* memberikan *Koro-sensei* racun secara terang – terangan dan membuat seisi kelas terkejut dengan percobaan pembunuhan yang dilakukan olehnya.

Okuda : (berjalan maju mendekati *Koro-sensei*) E-eng *sensei*...

Koro-sensei : Apa ada yang bisa kubantu, Okuda-san?

Okuda : (gugup) Anu.. ini racun! Silahkan diminum!  
(menyerahkan tiga botol racun)

(Seisi kelas terdiam)

Maehara : Wuih, terang – terangan.

- Okuda : Apa... tidak mau?
- Koro-sensei : Waduh, ini percobaan pembunuhan yang terang – terangan sekali, Okuda-san.
- Okuda : Ah, a-anu.. aku tidak begitu mahir dalam serangan mendadak seperti teman – teman lain. Tapi, aku cukup ahli soal kimia. Ini racun yang kubuat sepenuh hati.
- Setelah itu, Koro-sensei langsung meminum ketiga racunnya dan justru merubah bentuk wajahnya. Ia lalu meminta Okuda untuk membuat racun bersama – sama setelah pulang sekolah.



Gambar 1. Okuda memberikan racun kepada Koro-sensei menit ke 03:40-04:10

Dalam potongan adegan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Koro-sensei* sedang mengamati kemampuan karakter siswanya yang ternyata canggung dan sulit untuk mengungkapkan perasaannya dengan baik. Ia lalu menemani Okuda untuk membuat racun dan mengajaknya berbincang. Kesulitan Okuda dalam mengekspresikan dirinya juga ia ungkapkan kepada Koro-sensei ketika sedang meracik racun.

- Koro-Sensei : Nilai kimiamu cukup bagus. Tapi,...
- Okuda : Tapi pelajaran lainnya aku tidak bisa. Wajar saja kalau aku jatuh ke kelas 3-E. Terutama pelajaran Bahasa Jepang. Aku tak pernah paham cara menjelaskan atau mengekspresikan diriku.



Gambar 2. Okuda bercerita tentang dirinya menit ke 06:59-07:18

Okuda merasa bahwa ia tidak perlu lagi belajar hal yang lain dan hanya perlu memperdalam pengetahuannya tentang kimia. Ia juga merasa bahwa memahami perasaan orang lain sangat sulit. Dan ketika Koro-sensei mau untuk menemaninya membuat racun ia merasa senang karena ada yang bisa memahaminya.

Koro-sensei yang mengetahui hal itu akhirnya mencoba untuk mengatasi masalah yang dialami oleh Okuda. Ketika mereka sedang meracik racun untuk Koro-sensei, ia memberikan sebuah tugas untuk Okuda untuk diselesaikan besok. Tugas dari Koro-sensei untuk Okuda ditulis dalam sebuah kertas yang di dalamnya terdapat langkah – langkah membuat racun dan bagaimana menyimpan racunnya dengan baik.

Keesokan harinya ketika Okuda menyerahkan racunnya untuk diminum Koro-sensei terjadi sebuah keanehan. Koro-sensei yang meminum racun dari Okuda mulai berubah bentuk tubuhnya. Racun yang dibuat oleh Okuda atas saran dari Koro-sensei adalah sebuah ramuan yang justru meningkatkan kondisi tubuh Koro-sensei menjadi lebih kuat ketika berada dalam kondisi cair. Koro-sensei memanfaatkan kemampuan Okuda dalam bidang kimia dan kesulitannya dalam berekspresi untuk keuntungannya sendiri. Dan untuk mengembalikan semangat belajar Okuda, Koro-sensei memberikan sebuah nasihat seperti yang ada dalam penggalan adegan berikut:

Koro-sensei : Kemampuan verbal untuk menipu orang lain juga merupakan bagian penting dalam pembunuhan, Okuda-san.

Nagisa : Kemampuan verbal?

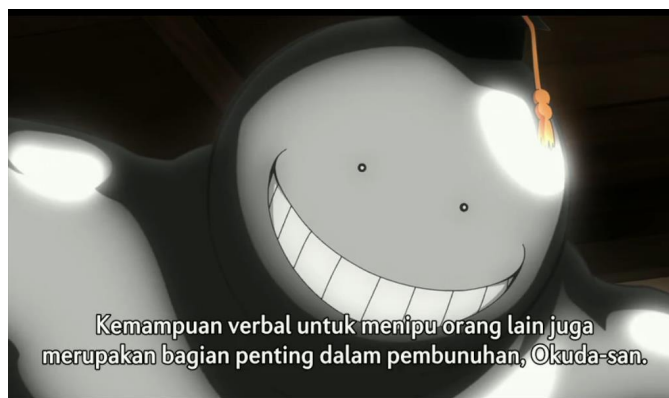
Koro-sensei : sehebat apa pun racun buatanmu, kalau kau berikan seperti tempo hari, targetmu malah akan memanfaatkan dirimu. Nagisa-kun, kalau mau meracuniku, apa yang akan kau lakukan?

Nagisa : Mungkin aku akan mencoba mencampurkannya ke dalam minuman kesukaan sensei dan menawarkannya sebagai jus spesial buatanku.

Koro-sensei : Bagus. Untuk menipu seseorang, kau harus memahami perasaannya dan merangkainya seefektif mungkin. Bahasa adalah hal terefektif dalam peracunan. Suatu saat nanti, sensei percaya bahwa bakatmu pasti akan berguna. Untuk itu, kau harus bisa menjelaskan sesuatu kepada orang lain



sejelas mungkin. Dengan mempertajam kemampuan berbahasa untuk membunuhku, kau juga belajar hal – hal lain.



Gambar 3. Koro-sensei menyemangati Okuda menit ke 09:28-10:22

Dari penggalan di atas bisa dipahami bahwa seorang perlu memahami karakter peserta didiknya. Guru yang mampu memahami karakter peserta didiknya dengan baik akan mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengannya. Dengan proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dan peserta didik tidak merasa terbebani maka hasil pembelajaran yang diinginkan pun akan mudah tercapai.

Seperti contoh di atas, Okuda yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan perasaannya akhirnya dicampakkan dan justru dianggap anak yang bermasalah. Walau pun ia memiliki kelebihan dalam pelajaran IPA ia tidak diperhatikan oleh guru – guru yang sebelumnya. Dan akhirnya hal ini justru memperparah kondisi mental Okuda yang akhirnya menjadi lebih pendiam dan pasrah dengan keadaannya sendiri. Bahkan ia merasa bahwa ia tidak ingin untuk memahami perasaan orang lain.

Pada penggalan episode 13 *season 2* juga menceritakan mengenai masa lalu kepala sekolah SMP Kunugigaoka yaitu Asano Gakuho yang pernah menjadi guru les atau bimbingan belajar yang ditujukan untuk siswa SD. Salah satu penggalan cerita di episode ini juga memperlihatkan bagaimana ia bisa memahami karakteristik siswanya dengan baik.



Pembelajaran dilaksanakan dengan siswa bimbingan belajar yang berjumlah 3 anak. Pada saat itu ia sedang menanggapi siswanya yang penasaran dengan alasannya mengajar siswa yang sedikit dan di tempat terpencil.

Asano Gakuhou : Mudah saja, kalian hanya perlu tumbuh menjadi siswa yang baik. Tapi artian "baik" itu berbeda tiap orangnya. Ikeda ini semangatnya tinggi. Mori ini juga anaknya cerdas. Nagai ini sangat serius. Tapi untuk membuat sisi baik kalian jadi lebih baik, sebagai guru bapak harus mengeluarkan semua potensi yang kalian punya.



Gambar 4. Asano Gakuhou menjelaskan kelebihan para siswanya menit ke 04:41-05:04

## 2. Menguasai Teori Belajar dan Prinsip – Prinsip Pembelajaran yang Mendidik

Indikator ini menjelaskan bahwa seorang guru harus mampu menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif sesuai dengan standar kompetensi guru. Seorang guru juga harus menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Muatan indikator ini dapat ditemukan pada penggalan episode 6 *season 1*, berikut:

Sekolah sedang mengadakan Ulangan Tengah Semester (UTS). UTS yang dilaksanakan juga menentukan peringkat tiap siswa yang akan berpengaruh pada naik atau turunnya tingkatan kelas. Jika siswa kelas 3-E mampu masuk ke dalam ranking 50 besar dari keseluruhan siswa kelas 3 maka ia bisa pindah ke kelas D dan diperlakukan dengan baik. Dan kelas

3-E sedang berjuang untuk mengalahkan kelas A yang selalu merendahkan mereka.

Koro-sensei : (menggandakan dirinya sebanyak jumlah siswa) Nah anak-anak, mari kita mulai!

Seluruh siswa: (kebingungan) Eng, mulai apa?

Koro-sensei : Saatnya UTS telah tiba! Betul, betul. Maka dari itu pelajaran kali ini sensei tunda demi privat supersonik khusus ujian! Klon bayangan sensei bisa mengajar kalian satu per satu untuk mengajar bab yang tidak kalian kuasai.

Terasaka : Konyol sekali. Dia bahkan mengganti ikat kepala untuk tiap pelajaran.

Terasaka : (muncul di depan Terasaka dengan menggunakan ikat kepala Naruto) Kok cuma aku yang dapat Naruto?!

Nagisa : (berbicara dalam hati) Sepertinya Koro-sensei semakin dan semakin cepat tiap harinya. 6 Bahasa Jepang, 8 Matematika, 3 IPS, 4 IPA, 4 Bahasa Inggris, dan 1 Naruto. Dia bisa membuat klon sebanyak jumlah siswa. Padahal beberapa waktu lalu dia hanya bisa membuat empat atau lima klon. Dilihat dari kemampuannya yang berkembang pesat ini, dia pasti sedang mempersiapkan diri untuk menghancurkan bumi tahun depan. Bagaimana pun juga, dia ini target yang menyusahkan. Tapi, bagi kami yang akan mengikuti ujian dia benar – benar guru yang sempurna.



Gambar 5. Koro-sensei memberikan les khusus menit ke 00:04-01:32

Penggalan adegan di atas merupakan metode yang digunakan oleh Koro-sensei untuk memperdalam materi pelajaran yang telah mereka terima. Karena ujian yang akan mereka lalui adalah penentu dalam perjalanan mereka melalui berbagai tantangan di sekolah nanti. Koro-sensei sangat mengerti bahwa jalan mereka akan sulit maka ia membantu mereka dengan kekuatan super yang ia punya.

Metode seperti ini justru sangat membantu mereka karena mereka bisa fokus pada kelemahan mereka masing – masing. Memberikan penjelasan yang cocok untuk tiap anak membuat mereka belajar dengan perasaan nyaman. Hal ini juga harus dipersiapkan dengan guru yang harus memahami karakteristik dan kemampuan peserta didiknya.

Pada penggalan episode ini pun Koro-sensei mencoba untuk meningkatkan motivasi siswa. Dukungan seperti ini membuat para siswa merasa bahwa mereka benar – benar diperhatikan oleh guru mereka. Seperti apa yang dikatakan Nagisa bahwa cara yang dilakukan oleh Koro-sensei sempurna untuk mereka yang akan menghadapi ujian. Dan hal ini pun menunjukkan bahwa cara ini memang dibutuhkan oleh mereka.

Pada penggalan episode lain pun ada sebuah adegan dimana Koro-sensei memberi mereka sebuah pelajaran tentang arti kekuatan mereka sebenarnya. Kejadian ini terdapat pada episode 6 *season 2* dimana mereka berangkat sekolah dengan cara melompati atap rumah warga sekitar. Kejadian ini justru berakhir dengan Okajima dan Kimura menabrak seorang kakek yang sedang mengayuh sepeda melewati gang dengan membawa banyak barang di keranjangnya. Hal ini pun berakibat pada kemarahan Koro-sensei dan seluruh kelas 3-E mendapat hukuman, berikut adalah penggalannya:

Mereka semua berdiri di depan sebuah rumah sakit dengan menundukkan kepala mereka.

Karasuma : Tulang paha kanannya retak. Lukanya tidak begitu parah, kemungkinan dia bisa kembali berjalan dalam satu atau dua minggu. Tapi kalian tetaplah rahasia negara. Kami sedang bernegosiasi untuk menutup mulut orang itu.

Nagisa : (berbicara dalam hati) Kami...

(Koro-sensei datang dengan amarah yang membuat warna wajahnya berubah hitam)

Isogai : K-Koro-sensei

Kimura : T-tapi kan kami tidak tahu kalau ada orang lewat di gang sempit begitu.

Okajima : Mana kami tahu kalau ada kakek – kakek bawa sepeda di situ!

Okano : Iya.

- Kurahashi : Kami sadar kalau kami salah.  
 Nakamura : Ini kan demi melatih kekuatan kami juga.  
 Terasaka : Kau tidak akan tahu bagaimana takutnya kami kalau bumi sampai hancur.  
 (Koro-sensei menampar seluruh siswa dengan kecepatan mach-nya)  
 Koro-sensei : Apa kau akan melaporkan kejadian ini?  
 Karasuma : Kali ini saja aku akan tutup mulut. Aku sudah tahu akan jadi seperti ini saat memberi mereka pelatihan. Tapi mungkin ini memang terlalu cepat untuk kalian. Ini semua salahku.  
 Okajima dan Kimura : Pak, kami minta maaf.  
 Semua siswa : Kami mengaku salah.  
 Koro-sensei : Mungkin kalian memang tumbuh terlalu cepat. Kalian dimabukkan oleh kekuatan, kalian sampai lupa untuk memikirkan sesuatu dalam posisi orang lemah. Itu berarti kalian tidak ada bedanya dengan murid – murid di gedung utama!  
 Nagisa : (berbicara dalam hati) Walau sakit rasanya dimarahi begini kami tidak sanggup untuk membalas kata – katanya. Apa ini rasanya berbuat salah?  
 Koro-sensei : (merobek buku persiapan ulangan) Ada dua minggu sebelum UTS dimulai. Kalian dilarang belajar untuk di kelas. Ini bukan hukuman. Bapak cuma ingin kalian tahu apa yang lebih penting dari ujian. Bapak juga salah karena lupa mengajarnya.



Gambar 6. Koro-sensei sedang mengingatkan siswanya menit ke 03:05-05-07

Dalam penggalan di atas, kejadian yang menimpa mereka menjadi sebuah pelajaran yang berharga. Koro-sensei yang juga menyadari ada kekurangan dalam pelajarannya, akhirnya melarang mereka untuk berangkat ke sekolah. Mereka diminta untuk memikirkan kembali apa yang lebih penting daripada sebuah nilai dalam ujian.

Adegan selanjutnya menunjukkan tugas yang harus mereka lakukan selama dua minggu kedepan. Berikut adalah penggalannya:

Guru : Anak – anak coba sini! Pak Kepala Sekolah sedang sakit, jadi sementara ini dia tidak bisa datang.

Anak – anak : Lho? Sakit? Kasihan.

Guru : Sebagai gantinya, selama dua minggu ke depan kakak – kakak ini mau melakukan apa saja untuk kalian!



Gambar 7. Siswa kelas 3-E melakukan tugas dari Koro-sensei menit ke 05:50-06:07

Seluruh siswa kelas 3-E diberi tugas oleh Koro-sensei untuk menggantikan kepala sekolah mengajar. Mereka juga diminta untuk bisa membantu anak – anak di sekolah itu untuk belajar dengan baik. Bukan hanya mengajar, mereka juga akhirnya berinisiatif untuk melakukan sesuatu yang bisa berguna untuk sekolah itu.

Mereka akhirnya dituntut untuk belajar sesuatu yang baru yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran di sekolah. Mereka harus bisa melakukan sesuatu yang bisa mereka lakukan secara bersamaan. Karena mereka sadar akan kemampuan yang mereka miliki, mereka tidak ingin hanya meratapi kesalahan mereka. Dengan adanya kesempatan ini mereka pun mencoba untuk menjadi lebih baik lagi dalam memanfaatkan kekuatan mereka.

Metode ini berhasil membuahkan hasil ketika mereka selesai melakukan tugasnya selama dua minggu. Berikut adalah penggalannya:

(Semua siswa kelas 3-E menghadap Karasuma yang berada di ruang guru)

Isogai : Maaf karena sudah sangat merepotkan, Karasuma-sensei.



- Karasuma : Ini juga pekerjaanku, kalian tak perlu risau. Bagaimana dengan kalian? Kalian belajar sesuatu dari kejadian kali ini?
- Nagisa : Yang penting bukan uang ataupun nilai kami. Kami jadi ingat kalau kekuatan yang kami punya juga harus dipakai demi orang lain. Jika kita punya kekuatan untuk membunuh maka bumi akan terselamatkan. Jika kita rajin belajar maka kita bisa membantu banyak orang.
- Okajima : Kami tidak akan menggunakan kemampuan kami sembarangan.
- Maehara : Kami akan lebih berhati – hati.



Gambar 8. Siswa kelas 3-E menghadap Karasuma menit ke 18:52-19:29

Hal yang ingin disampaikan oleh para Koro-sensei dan Karasuma akhirnya tercapai. Dengan mereka dihadapkan pada kesalahan mereka dan harus bertanggungjawab, mereka menyadari hal penting yang terlupa. Kekuatan yang mereka miliki bukan sekedar untuk mereka sendiri apalagi untuk pamer. Dengan membantu orang menggunakan kekuatan yang mereka miliki justru akan lebih berarti.

Pada episode lain juga ditunjukkan bagaimana Asano Gakuhou mampu menggunakan minat salah satu siswanya terhadap basket untuk menyuruhnya tetap belajar. Dia memanfaatkan cara yang mampu meningkatkan semangat belajar siswanya tersebut. Metode yang ia gunakan adalah *reward and punishment*. Penggalan cerita episode tersebut terdapat pada episode 13 *season 2*.

Asano Gakuhou sedang berada di lapangan dan bermain basket dengan salah satu siswanya.

- Asano Gakuhou : Main boleh, tapi bolos itu tidak baik, Ikeda.
- Ikeda : Halah! Daripada belajar, anak kecil itu lebih bagus disuruh main!

Asano Gakuhou : Hmm! Bagaimana kalau begini. Sekali setiap hari kamu boleh menyerang bapak dengan cara apapun. Jika kamu bisa mengenai bapak kamu boleh bolos.



Gambar 9. Asano Gakuhou memberi penawaran ke Ikeda menit ke 13:13-13:31

### 3. Pengembangan Kurikulum.

Guru mampu menyusun silabus sesuai dengan tujuan terpenting dari sebuah kurikulum yang menjadi acuan dan menggunakan RPP sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan memperhatikan lingkungan dilaksanakannya pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mampu memilih, menyusun, dan menata materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswanya. Muatan indikator ini ditunjukkan dalam penggalan episode 6 *season 1* berikut:

Kelas 3-E kedatangan kepala sekolah Kunugigaoka Chuugakko Asano Gakuhou. Ia sedang menjelaskan kepada Koro-sensei, Karasuma, dan Irina mengenai prinsipnya dalam menjalankan sekolahnya. Ia juga mengingatkan kembali kepada Koro-sensei bahwa ia tidak suka kalau Koro-sensei berusaha untuk mengubah prinsipnya.

Asano : Sebagai kepala sekolah, aku harus mempertimbangkan apa yang akan terjadi ke depannya jikalau bumi terselamatkan. Dengan kata lain, jika ada yang berhasil membunuhmu, akan jadi apa sekolah ini? Intinya, kita harus membiarkan kelas E tetap seperti kodratnya.

Koro-sensei : Tetap seperti kodratnya? Maksud anda dengan nilai terpuruk dan fasilitas yang minim seperti ini?

Asano : Ya. Apa kau tahu prinsip semut pekerja? Dalam grup mana pun, 20% adalah semut pemalas, 20% lagi pekerja keras, dan sisanya 60% adalah mereka yang biasa – biasa saja. Tujuanku adalah menjadikan 5% pemalas dan 95%



pekerja keras. Aku tidak ingin jadi seperti kelas E. Aku tidak ingin jatuh ke kelas E. Jika kita menanamkan itu pada 95% murid lainnya, rasio idealku bisa terwujud.

Koro-sensei : Aku paham. Memang masuk akal. Maka dari itu anda menjadikan 5%-nya yaitu kelas E yang lemah dan menyedihkan.



Gambar 10. Asano Gakuhou mengingatkan kembali Koro-sensei menit ke 04:55-06:04

Penggalan adegan di atas menunjukkan bagaimana kepala sekolah ingin membentuk sekolah di mana para siswanya terus mementingkan pelajaran. Mereka harus bekerja keras dalam meraih prestasi dalam bidang akademik. Memikirkan hal yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran merupakan hal yang sia – sia. Kalau pun mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, mereka harus tetap memiliki nilai akademik yang bagus.

Kepala sekolah, Asano Gakuhou, juga membuat sebuah sistem di mana siswanya merasa takut jika nilai mereka turun. Para siswa diteror dengan ancaman masuk kelas E ketika memasuki kelas 3. Dengan seorang siswa masuk kelas E maka secara langsung ia akan menjadi bahan cemoohan. Perlakuan tidak adil pastinya akan mereka dapatkan. Perasaan takut inilah yang menjadi andalan kepala sekolah dalam menjalankan sekolahnya.

Asano Gakuhou juga menginginkan siswanya untuk bisa masuk ke perguruan tinggi ternama di Jepang. Jika banyak siswanya yang bisa masuk ke perguruan tinggi ternama, maka sistemnya dianggap berhasil

dan akan terus ia jalankan. Kepala sekolah juga akan meningkatkan materi pelajaran siswa menjadi lebih tinggi jika memang dirasa mereka memerlukan hal itu.

Kepala sekolah tidak menyukai apa yang dilakukan Koro-sensei ketika berusaha mengubah sistem itu. Sistem yang menurut Koro-sensei sangat tidak adil. Sistem yang menurutnya dapat menurunkan kepercayaan diri siswanya dalam jangka panjang.

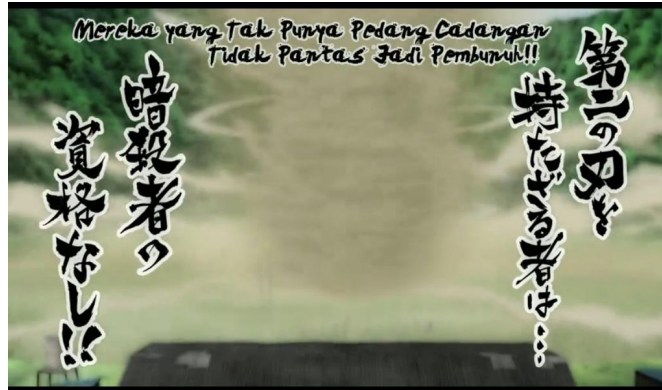
Berbanding terbalik dengan Asano Gakuhou, Koro-sensei justru menginginkan siswanya di kelas 3-E untuk bisa bangkit dari keterpurukan mereka. Mereka selalu diajarkan akan pentingnya percaya diri dan optimstis dalam diri mereka. Ia juga mengajarkan siswanya bahwa perbedaan bukanlah sebuah halangan, melainkan sebuah hal menarik yang bisa mereka jelajahi sendiri.

Koro-sensei juga menginginkan siswanya untuk terus memiliki tujuan masa depan yang jelas. Tidak terus mengandalkan hal yang mereka punya saat ini. Hal ini juga masih terdapat dalam episode yang sama, berikut penggalannya:

Melihat siswanya banyak yang tidak memiliki tujuan masa depan yang jelas, Koro-sensei mengajak semua siswa pergi keluar menuju lapangan. Tak lupa juga, Karasuma dan Irina diajak keluar bersama dengan para siswa. Koro-sensei kemudian berdiri di tengah lapangan dengan menanyakan hal tentang pembunuhan kepada Karasuma dan Irina. Yang ia tanyakan adalah tentang rencana pembunuhan dan penyerangan. Irina menjawab bahwa seorang pembunuh harus selalu punya rencana cadangan karena tidak selamanya pembunuhan berjalan dengan lancar. Begitu pula dengan Karasuma yang menjawab bahwa dalam sebuah serangan menggunakan pisau, serangan kedualah yang menentukan keberhasilan serangan itu.

Koro-sensei : Seperti yang dikatakan guru – guru kalian, seorang pembunuh harus selalu punya rencana cadangan yang dapat digunakan. Bagaimana dengan kalian? Kami bisa melakukan pembunuhan, itu sudah cukup. Dengan berpikir begitu, nilai akademis kalian pun jeblok. Kalian hanya ingin menghindari dari masalah yang ada. Bagaimana kalau aku pergi jauh dari sini? Bagaimana kalau ada pembunuh lain yang berhasil membunuhku? Kalau kalian mempertaruhkan segalanya dalam pembunuhan ini dan gagal, kalian hanya bisa kembali terpuruk ke kelas E. Sedikit nasihat dariku jika

kalian memang inginnya begitu. Mereka yang tak punya pedang cadangan tidak pantas jadi pembunuh!



Gambar 11. Koro-sensei mengingatkan siswanya untuk tidak terlena  
menit ke 09:09-12:50

Penggalan adegan di atas menunjukkan bahwa Koro-sensei tidak ingin siswanya terlena dengan apa yang ada di depan mereka. Mereka harus selalu memiliki rencana cadangan untuk mengantisipasi hal – hal buruk yang mungkin terjadi. Karena dalam prakteknya nanti pasti akan ada hal – hal yang tidak diinginkan untuk terjadi.

Prinsip yang dipegang oleh Koro-sensei sangat berbanding terbalik dengan Asano Gakuhou. Koro-sensei tidak menginginkan siswanya untuk berpegang pada satu rencana saja yang bisa mengakibatkan mereka kehilangan arah apalagi kehilangan peluang mereka untuk berhasil. Sedangkan Asano Gakuhou lebih menanamkan prinsip ketakutan pada siswanya agar mereka mampu mengeluarkan kemampuannya secara maksimal. Tentu saja hal ini bisa memengaruhi pola pikir siswa yang terpaku pada peningkatan nilai akademik tanpa memikirkan hal penting lain yang mampu memengaruhi keberhasilan mereka kelak.

Prinsip yang dipegang oleh dua karakter tersebut juga sangat berpengaruh pada metode pembelajaran mereka. Koro-sensei sangat menyukai pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan masing – masing siswanya tanpa harus memberi mereka beban. Penilaian dan

evaluasi juga dilakukan bukan hanya dalam bentuk tes, akan tetapi proses yang telah mereka jalani selama masa pembelajaran.

Sangat berbanding terbalik dengan Asano Gakuhou yang sangat mengedepankan hasil akademik. Siswanya lebih ditekankan untuk bisa mendapat nilai yang baik dalam semua mata pelajaran. Ia juga tidak mementingkan karakter yang dimiliki siswanya. Nilai akademik yang bagus akan lebih diperhatikan dan dipandang siswa yang sukses.

Tujuan Asano Gakuhou yang sekarang cukup berbeda dengan tujuannya dulu ketika ia masih menjadi guru les atau bimbingan belajar. Ia memiliki tujuan agar siswanya menjadi orang yang lebih baik mereka yang sekarang. Ia pun merancang sistem pembelajaran yang menurutnya cocok untuk diterapkan kepada siswanya dan memudahkan untuk mencapai tujuannya. Hal ini diperlihatkan pada penggalan adegan episode 13 *season 2*, yaitu:

- Ikeda : Padahal bapak ini serba bisa, tapi kenapa malah mau ngajar begini? Bapak mau didik kita sampai jadi kayak apa sih?
- Asano Gakuhou : Mudah saja, kalian hanya perlu tumbuh menjadi siswa yang baik. Tapi artian “baik” itu berbeda tiap orangnya.



Gambar 12. Asano Gakuhou menjelaskan tujuannya mengajar kepada siswanya menit ke 04:34-04:47

#### 4. Kegiatan Pembelajaran yang Mendidik

Guru mampu menyusun dan melaksanakan rancangan pembelajaran yang mendidik secara lengkap. Dalam melaksanakan

kegiatan pembelajaran, seorang guru juga harus memperhatikan kebutuhan dari siswanya. Selain itu, penggunaan berbagai materi pembelajaran dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa juga harus diperhatikan oleh seorang guru. Pemanfaatan teknologi informasi komunikasi juga dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran jika memang mempermudah seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Muatan indikator ini juga terdapat pada episode 7 *season 1* ketika mereka sedang melakukan darmawisata ke Kyoto, berikut adalah penggalannya:

Karasuma : Seperti yang kalian tahu, minggu depan kita ada darmawisata tiga hari dua malam di Kyoto. Sebenarnya bapak tidak ingin mengganggu liburan menyenangkan kalian, tapi ini juga bagian dari misi.

Okuda : Berarti kita bakal melakukan pembunuhan juga di sana?

Karasuma : Betul sekali. Kyoto jauh lebih luas dan rumit daripada di sekolah, dan kalian akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan dia ikuti. Tempatnya sangat cocok bagi seorang penembak jitu, dan pemerintah sudah menyewa orang profesional untuk ini. Jika berhasil, uang sepuluh milyarnya akan dibagikan berdasarkan kontribusi kalian masing – masing. Pastikan kalian memilih rute yang aman untuk pembunuhan.



Gambar 13. Karasuma memberikan misi pembunuhan menit ke 02:12-02:50

Penggalan di atas menunjukkan bahwa kelas 3-E akan tetap melakukan misi pembunuhan selama perjalanan darmawisata ke Kyoto. Misi kali ini mengharuskan mereka untuk membentuk sebuah kelompok demi memudahkan dalam membuat rencana. Tiap kelompok diminta



untuk merancang sebuah skenario menjebak Koro-sensei ke dalam ruang lingkup bidikan seorang penembak jarak jauh.

Mereka harus menganalisa kondisi lingkungan sekitar, baik dari segi geografisnya maupun keramaian orangnya. Mereka harus bisa memanfaatkan lingkungan yang ada agar bisa menjadi keuntungan bagi mereka. Semakin mudah penembak membidik target, akan semakin besar pula keberhasilan misi mereka.

Darmawisata bukan hanya dimanfaatkan oleh pemerintah untuk menjalankan misi pembunuhan. Koro-sensei juga memanfaatkan hal ini untuk lebih meluaskan pengetahuan mereka. Ia memanfaatkan misi pembunuhan mereka sebagai sarana untuk mencari tahu sendiri sejarah yang ada di Kyoto. Hal ini disampaikan oleh Nagisa yang sepertinya memahami keinginan gurunya yang ditunjukkan pada penggalan episode 7 *season 1* berikut:

Sugino : Padahal kuharap kita bisa melupakan pembunuhan sejenak dalam darmawisata ini. Lihat pemandangan ini! Apa hubungannya semua ini dengan pembunuhan?

Nagisa : Sebetulnya ada lho.

(Mereka kemudian berjalan menuju sebuah penginapan dengan tuju bertuliskan Sakamoto Ryouma)

Okuda : Sakamoto Ryouma... Maksudnya-

Karma : Ah! Jadi ini Omiya, penginapan tempat terbunuhnya Ryouma pada 1867.

Nagisa : Iya, kalau berjalan sedikit lagi, kita akan sampai di Kuil Honnouji, meskipun tempatnya agak berbeda karena waktu.

Kayano : Ah, begitu! Kematian Oda Nobunaga rasanya juga seperti pembunuhan.

Nagisa : Dalam satu kilometer, ada banyak orang terkenal yang dibunuh di sini. Kyoto memang pusatnya Jepang, tapi juga tanah suci dalam sejarah pembunuhan.

Sugino : Begitu rupanya. Berarti, ini benar – benar perjalanan pembunuhan yang sempurna.



Gambar 14. Nagisa menunjukkan tempat bersejarah di Kyoto menit ke 09:42-10:29

Sebelum berangkat darmawisata dan juga melakukan misi pembunuhan, para siswa mulai merencanakan misi pembunuhan mereka. Dan seketika mereka tiba di Kyoto pun mereka mengecek sekali lagi tempat yang akan mereka jadikan tempat pembunuhan. Hal ini pun masih sejalan dengan kegiatan darmawisata yang dilaksanakan oleh sekolah, sehingga tidak mengganggu jadwal sekolah dan juga kesenangan para siswa.

Adegan di atas menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang menganggap bahwa misi pembunuhan ini menjadi sebuah beban untuk mereka. Seperti halnya Sugino yang masih belum mengerti tujuan lain dari dilaksanakannya misi pembunuhan ini. Dia pun menganggap bahwa misi ini benar – benar murni misi pembunuhan yang harus mereka lakukan.

Setelah mendengar keluhan dari temannya, Nagisa lalu memberikan penjelasan bahwa pembunuhan ini juga membuat mereka mengerti sejarah pembunuhan lebih dalam. Dengan mereka mengunjungi tempat – tempat bersejarah, mereka akan mengingat kembali apa yang mereka pelajari. Dan mencari tahu sendiri sejarah – sejarah lain yang ada di Kyoto juga membuat mereka semakin memahami sejarah yang ada di sana.

Bukan hanya penjelasan dari Nagisa saja yang menunjukkan bahwa darmawisata dan misi pembunuhan di Kyoto memiliki makna lain.



Penjelasan dari Koro-sensei juga terdapat dalam episode selanjutnya pada penggalan adegan episode 8 season 1 berikut:

(Koro-sensei sedang makan bersama dengan penembak jarak jauh yang memiliki julukan Red Eye)

Red Eye : Jadi, kau sudah tahu semua dan hanya bermain – main denganku, ya. Dasar monster. Pantas saja pemerintah susah payah menutup – nutupi keberadaanmu. Jadi, apa kau akan membunuhku? Silahkan, lakukan saja. Ini memang resiko pekerjaan. Aku sudah siap.

Koro-sensei : (meniup makanan)

Red Eye : Langsung makan saja!

Koro-sensei : Aku tidak ingin membunuhmu. Karena kau, darmawisata ini jadi menyenangkan. Aku kemari hanya ingin mengatakan itu. Karena mencari lokasi yang cocok untukmu, mereka jadi belajar lebih banyak tentang Kyoto. Lokasi geografis, daerah, ciri khas, sejarah, awal mula. Intinya, berkatmu mereka jadi lebih bisa memahami keindahan kota ini. Baik tentang masyarakat, tempat, maupun suasananya. Pelajaran dari pembunuhan ini pasti akan memperkaya wawasan mereka. Karena itu, aku sangat senang jadi target kalian.



Gambar 15. Koro-sensei sedang mengobrol bersama Red Eye menit ke 08:24-09:32

Adegan di atas menjelaskan bahwa Koro-sensei sudah mengetahui percobaan pembunuhan yang akan dilakukan oleh siswa kelas 3-E. Walau sudah mengetahui hal itu, ia berpura – pura tidak tahu dan mengikuti alur mereka. Ia masih bertindak seperti biasa dan justru merencanakan sesuatu.

Koro-sensei memanfaatkan kesempatan ini untuk meningkatkan wawasan siswanya. Ia membiarkan siswanya melakukan penelitian yang berkaitan dengan rencana pembunuhan. Tiap kelompok memilih tempat yang berbeda dan memilih waktu yang berbeda pula. Hal ini akhirnya memaksa para siswanya untuk lebih memahami daerah tersebut beserta dengan budayanya.

Koro-sensei juga mengungkapkan bahwa dengan adanya percobaan pembunuhan ini siswanya mampu memahami Kyoto lebih baik. Darmawisata bahkan menjadi lebih menyenangkan karena mereka bukan hanya sekedar jalan – jalan, akan tetapi mereka juga melakukan sebuah misi yang harus mereka lakukan bersama – sama. Selain itu, percobaan pembunuhan juga menjadi sarana untuk Koro-sensei melihat perkembangan siswanya dalam hal pembunuhan.

Pada penggalan adegan di episode 13 *season 2* menampilkan bahwa Asano Gakuhou memahami karakteristik siswanya dan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk mengembangkan kemampuannya. Ia membuat siswanya berjalan menaiki jalur pegunungan yang cukup tinggi untuk sampai di tempat bimbingan belajarnya. Dengan cara ini ia ingin melatih kemampuan stamina siswanya agar menjadi lebih baik.

Nagai : Apalagi naik ke sini kan capek banget.

Asano Gakuhou : Dengar ya, Nagai. Di dunia itu tidak ada yang percuma. Untuk meningkatkan staminamu yang kurang, jalan pegunungan seperti ini bagus sekali.



Gambar 16. Asano Gakuhou memberi pengertian kepada Nagai menit ke 04:07-04:17

## 5. Pengembangan Potensi Peserta Didik

Guru mampu menganalisis dan mengidentifikasi potensi yang dimiliki siswanya. Dengan teridentifikasinya potensi para siswanya, guru mampu membuat program – program pembelajaran yang mendukung siswanya mengaktualisasikan potensi mereka baik dibidang akademik, kepribadian, dan kreativitasnya. Guru juga tetap memantau perkembangan potensi siswanya sampai ada bukti jelas bahwa siswanya mampu mengaktualisasikan potensi mereka. Muatan indikator ini dapat ditemukan dalam episode 2 *season 1* pada penggalan adegan berikut:

Seorang siswa sedang duduk sendiri di pinggir lapangan belakang kelasnya dengan wajah murung. Ia merasa sedih karena percobaan pembunuhan terhadap gurunya gagal. Dan disaat itu juga gurunya datang dan mendengarkan ceritanya yang dulu adalah seorang anggota klub bisbol. Ia masuk kelas E karena ia diturunkan dari pemain inti yang mengakibatkan nilainya turun. Koro-sensei kemudian melilit tubuh Sugino dengan tentakelnya dan mengangkatnya ke udara. Disaat yang sama Nagisa melihat kejadian itu dan langsung mendekati mereka.

Nagisa : Koro-sensei sedang apa?! Bukannya perjanjiannya tidak melukai murid satu pun?

Koro-sensei : Sugino kun. Pose melempar yang kulihat kemarin itu, kamu meniru pemain pro Arita, kan? Sayang sekali tentakelku tahu semuanya. Kelenturan otot bahu jauh di bawah Arita.

Sugino : Apa artinya itu?

Koro-sensei : Kau takkan bisa melempar bola secepat dia dengan tubuh begitu, meski kau berusaha menirunya sekeras apa pun.

(Nagisa dan Sugino terkejut mendengar pernyataan Koro-sensei)

- Sugino : A-
- Nagisa : Kenapa? Kenapa sensei bisa se yakin itu?
- Sugino : Nagisa?
- Nagisa : Karena kami rendah? Karena kami kelas End? Jadi percuma saja kami berusaha, begitu?!
- Koro-sensei : Hmm.. Kau tanya kenapa sensei bisa tau? Karena aku sudah memeriksa orangnya sendiri.
- Sugino : Begitu ya, jadi aku nggak seberbakat dia.
- Koro-sensei : Ya, tapi pergelangan tangan dan sikumu lebih fleksibel dibandingkan dengannya. Kalau kau berusaha keras, kau pasti bisa melampaui dirinya. Kalau sensei sudah berniat menyelidiki, tentakel ini tidak mungkin salah. Bakat itu memiliki beragam wujud. Carilah cara membunuh yang sesuai dengan bakatmu.



Gambar 17. Koro-sensei memeriksa tubuh Sugino menit ke 06:53-10:20

Penggalan adegan di atas menunjukkan bahwa Koro-sensei memahami bakat yang dimiliki oleh Sugino. Sugino yang sangat menyukai bisbol sempat putus asa ketika Koro-sensei mengatakan bahwa ia tidak bisa meniru salah satu atlet bisbol idolanya. Koro-sensei justru memberikan saran kepada Sugino tentang kondisi tubuhnya. Ia memberikan nasihat yang mengembalikan kembali semangat Sugino dalam bermain bisbol dan tentunya dalam percobaan pembunuhan.

Sugino yang diberi nasihat dari Koro-sensei langsung menanggapi dengan senang hati. Ia bahkan mencoba teknik melempar dalam permainan bisbol yang cocok dengan kondisi tubuhnya. Hal ini pun ada dalam episode yang sama pada penggalan berikut:

Sugino dan Nagisa bermain lempar tangkap bola di lapangan belakang gedung kelasnya.

Nagisa : Hebat, Sugino! Cepat sekali sampai seperti menghilang!

Sugino : Hehe, aku mencoba lemparan menukik yang memanfaatkan siku dan pergelangan tanganku. Lemparan lambatku pun kelihatan cepat kalau kugabungkan keduanya. Mungkin baginya ini hanya membuat mengantuk. Tapi, aku nggak akan menyerah. Baik bisbol, maupu pembunuhannya!



Gambar 18. Sugino berlatih melempar bola bersama Nagisa menit ke 12:07-12:33

Penggalan adegan di atas menunjukkan bahwa Sugino telah menemukan teknik yang cocok untuk dirinya. Ia mampu menemukan teknik yang cocok dengan bantuan dari Koro-sensei. Koro-sensei hanya memberikan nasihat terhadap kondisi tubuhnya, akan tetapi Sugino mampu menemukan jawaban yang tepat atas permasalahannya. Bahkan ketika ia memulai karir profesionalnya, ia menjadi terkenal karena lemparan menukiknya. Hal ini juga ada dalam episode 25 *season 1* yang ditunjukkan pada penggalan berikut:

Waktu berlalu selama 7 tahun setelah mereka lulus SMP.

Kayano : (berbicara dalam hati) Sugino tumbuh menjadi jagoan lapangan baseball.

Wasit : Strike Three! Batter out!

Sugino : Mantap!

Kayano : Lemparan uniknya mulai menarik perhatian agensi – agensi profesional.

Penonton 1 : Lemparannya lebih licin dari yang dibicarakan.

Penonton 2 : Sugino yang licin, gawat juga dia ini.





Gambar 19. Sugino bermain dalam turnamen baseball menit ke 16:15-16:37

Koro-sensei hanya memberikan petunjuk mengenai kondisi tubuh Sugino. Dalam hal ini ia ingin siswanya mencari jawabannya sendiri dan menyesuaikan dengan dirinya. Ia juga tetap memberinya kesempatan untuk melakukan percobaan pembunuhan menggunakan tekniknya yang baru dikuasai. Petunjuk dari Koro-sensei telah membuat Sugino berkembang menjadi siswa yang tetap percaya diri dengan bakat yang ia miliki. Bahkan ketika Sugino mulai memasuki dunia atlet profesional, ia menarik banyak agensi profesional yang ingin menaunginya.

Pada potongan adegan di episode ke 13 *season 2* juga memuat tentang kemampuan guru dalam mengembangkan potensi siswanya. Hal itu dapat dilihat dari potongan adegan berikut:

- Mori : Setiap selesai bimbel kalian pasti selalu begini.
- Ikeda : Aku kan mau jadi pemain basket. Aku tidak punya waktu buat orang yang hobinya cuma belajar.
- Asano Gakuhou : (mengambil bola basket dari tangan Ikeda dengan cepat) Ikeda, mimpimu bagus sekali. Kalau begitu bagaimana jika kita bermain satu lawan satu denganku? Mau coba?
- Ikeda : Mana mungkin aku bisa menang melawan orang sepertimu!
- Asano Gakuhou : Ya, kau memang belum punya kemampuan yang cukup, sama seperti mereka yang tidak sekuat dirimu.



Gambar 20. Asano Gakuhou memberi saran kepada Ikeda ketika sedang bermain basket menit ke 05:31-06:00

Dalam adegan tersebut dapat dilihat bahwa Asano Gakuhou memahami minat dan bakat siswanya dalam basket. Ia juga memahami bahwa Ikeda kurang bersemangat untuk belajar dan lebih memilih untuk bermain basket. Untuk memberinya semangat dalam belajar maupun meningkatkan kemampuannya dalam bermain basket, ia mengajak siswanya untuk bermain basket setelah belajar di lapangan belakang kelas mereka.

## 6. Komunikasi dengan Peserta Didik

Komunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik serta bersikap antusias dan positif harus bisa dilaksanakan oleh seorang guru. Selain itu, guru mampu memberikan respon yang relevan kepada komentar atau pertanyaan dari peserta didiknya. Dalam indikator ini dapat ditemukan dalam penggalan episode 9 *season 2* berikut:

Kelas sedang melakukan konsultasi karir setelah mereka lulus sekolah nanti. Satu per satu siswa memasuki ruang guru dan berkonsultasi dengan Koro-sensei. Yang terakhir konsultasi adalah Nagisa.

Koro-sensei : Kamu terakhir ya? Jadi, kamu mau jadi apa selulus dari sini?

Nagisa : (menundukkan kepala) Pak... mungkin. Aku punya bakat untuk membunuh orang. Dalam beberapa aspek aku mulai bisa melakukan yang Dewa Kematian lakukan. Untuk orang yang tidak begitu tangguh sepertiku, aku tak bisa mengharap bakat yang muluk – muluk untuk masa depanku. Koro-sensei... apa aku? Apa aku lebih baik jadi pembunuh? Tolong beritahu aku jalan apa yang harus aku ambil?



Koro-sensei : (berdiri mendekati Nagisa) Kamu memang murid yang bijak. Kamu harus memikirkan juga akibat buruk dan resiko menjadi pembunuh sebelum menanyakan itu pada bapak. Nak, kami tidak akan menyangkal kalau kamu punya bakat untuk membunuh. Lawan – lawanmu itu seorang monster, guru jahat, ataupun pembunuh jenius. Kamu punya tekad kuat untuk melangkah tanpa takut. Untuk seorang pembunuh jelas itu adalah bakat terpenting. Tapi, keberanianmu itu berasal dari keputusan. Kamu mengabaikan keselamatanmu dengan mudahnya, kamu merasa tidak ada salahnya hal buruk terjadi padamu. Carilah arti kegunaan dari bakatmu itu. Untuk siapa? Pikirkan sekali lagi baru kamu boleh bertanya lagi pada bapak. Jika saat itu kamu masih ingin menjadi pembunuh, bapak akan mendukungmu sekuat tenaga.



Gambar 21. Nagisa sedang konsultasi dengan Koro-sensei menit ke 05:28-07:11

Penggalan di atas menunjukkan kegundahan yang dialami oleh Nagisa. Ia yang memiliki bakat dalam pembunuhan mulai berpikir bahwa dirinya memang pantas untuk menjadi seorang pembunuh. Ia bahkan pernah mengalahkan seorang anggota militer yang sempat dikirimkan ke kelas 3-E untuk menjadi guru pengganti Karasuma. Ia menggunakan teknik membunuh yang pernah diajarkan oleh Karasuma.

Mengetahui siswanya menghadapi sebuah masalah, Koro-sensei memanfaatkan pertemuan mereka berdua untuk berbicara lebih mendalam. Ia menanyakan kembali beberapa pertanyaan kepada Nagisa mengenai karir yang ia pilih. Ia juga menjelaskan kemampuan Nagisa memang cocok untuk menjadi seorang pembunuh. Dan Koro-sensei

kembali menanyakan kepada Nagisa perasaannya yang sebenarnya dengan bakat yang ia miliki.

Masih dalam episode yang sama, Nagisa kemudian menemukan jawaban yang tepat. Ia sudah memikirkan banyak hal yang bisa ia lakukan dengan bakat yang ia miliki. Penjelasannya terdapat pada penggalan adegan berikut:

Saat itu Nagisa dibawa ibunya ke gedung kelasnya. Ibunya ingin membakar tempat itu karena Nagisa menolak permintaan ibunya untuk pindah dari kelas 3-E. Di sana, ia kemudian bertemu dengan seorang pembunuh yang mengincar Koro-sensei. Ibunya yang ketakutan mencoba menghubungi polisi akan tetapi dihalangi oleh pembunuh itu. Nagisa yang mengetahui ibunya terkejut dan ketakutan lalu mendekati pembunuh itu. Ia menggunakan teknik yang pernah ia pelajari untuk melumpuhkan pembunuh itu. Koro-sensei yang mengetahui hal itu lalu mengantar Nagisa dan ibunya kembali ke rumah mereka menggunakan mobil milik ibu Nagisa.

Koro-sensei : Nah, Nagisa, kalau nanti kamu bisa membunuh bapak, apa kamu akan menggunakan bakat itu untuk jadi pembunuh?

Nagisa : Sepertinya tidak. Bakat itu kurasa bukan hanya seperti itu saja. Walaupun bakat ini bagus untuk seorang pembunuh, tapi aku ingin menggunakannya untuk orang lain seperti melindungi ibuku. Yang pasti itu bukan pembunuh, bahaya juga lagian. Aku akan cari pekerjaan yang tidak akan membuat orang tuaku cemas.



Gambar 22. Koro-sensei menanyakan kembali keputusan Nagisa menit ke 20:36-21:08

Adegan di atas menunjukkan bahwa Koro-sensei sedang melakukan konsultasi kembali dengan Nagisa. Koro-sensei kembali menanyakan keputusan Nagisa mengenai karir masa depannya sebagai seorang pembunuh setelah ia mengalami kejadian yang terjadi pada

ibunya. Pertanyaan Koro-sensei ini sebenarnya untuk menghalangi Nagisa mengambil keputusan yang salah. Komunikasi yang terus dilakukan oleh Koro-sensei dengan Nagisa membuat Nagisa kembali memikirkan hal yang penting dalam keputusannya.

Pada penggalan episode 6 *season 2* juga diperlihatkan kemampuan guru dalam berkomunikasi dengan siswanya yang sedang mengalami kesulitan. Komunikasi antara guru dan siswa yang terjadi bertujuan untuk memberikan ketenangan pada siswanya yang ditunjukkan pada penggalan berikut:

Sakura menunjukkan hasil ulangan Matematikanya kepada Nagisa yang mendapat skor 95.

Sakura : Persis seperti yang kamu bilang. Aku datang hanya untuk mengerjakan ulangan Matematika secara tiba-tiba. Aku mengerjakannya lalu pulang.

Nagisa : Anak-anak yang menjahilimu tidak bisa berbuat apa-apa waktu ulangan kan?

Sakura : Iya! Apalagi aku tidak bilang kalau mau pulang selain sama guru.

Nagisa : Gunakan senjata andalanmu disaat musuh tidak bisa mempersiapkan diri dengan matang.



Gambar 23. Sakura memberi tahu Nagisa kalau ia mengikuti nasehatnya menit ke 15:51-16:13

## 7. Penilaian dan Evaluasi

Guru mampu menyelenggarakan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan. Guru juga mengevaluasi efektivitas proses dan hasil belajar serta menggunakan informasi yang didapat untuk merancang program remedial dan pengayaan. Muatan ini dapat ditemukan

dalam film serial animasi *Ansatsu Kyōshitsu* episode 4 season 1 yaitu pada penggalan berikut:

Saat itu kelas 3-E mendapat guru baru yang merupakan seorang pembunuh profesional. Ia sudah melakukan percobaan pembunuhan terhadap Koro-sensei yang ternyata gagal. Ketika ia mengajar di kelas, semua siswa kelas 3-E ternyata tidak suka dengan perilaku guru barunya. Mendapat perlakuan tidak menyenangkan, ia pun langsung protes ke Karasuma. Mendengar protes dari Irina, Karasuma langsung membawanya ke suatu tempat dimana Koro-sensei sedang bersantai.

Koro-sensei : (duduk santai dengan menulis sesuatu di kertas dengan sangat cepat) Erromango, salah satu pulau di Vanuatu, atau New Hebrides...

(Irina dan Karasuma bersembunyi dibalik pohon dan mengamati kegiatan Koro-sensei)

Irina : Apa yang dia lakukan?

Karasuma : Dia menulis soal ujian. Itu yang selalu ia lakukan tiap jam keenam hari Rabu.

Irina : Dia benar – benar punya banyak waktu luang, ya. Dengan Mach 20, harusnya dia sudah selesai dengan cepat.

Karasuma : Dia menuliskan soal yang berbeda untuk tiap murid. Soal-soalnya mempertimbangkan bab keahlian dan kelemahan tiap murid.

Koro-sensei : (masih menulis dengan sangat cepat) Chiba-kun punya bulu halus di bawah sana. Bagaimana kalau aku memasukkan pertanyaan menjebak?

Karasuma : Dia adalah makhluk dengan kecerdasan dan kecepatan super yang ingin menghancurkan bumi dan cara mengajarnya pun bisa dibilang hampir sempurna.



Gambar 24. Koro-sensei sedang membuat soal ujian menit ke 16:11-16:58

Penggalan adegan di atas menunjukkan bahwa Koro-sensei sebagai guru kelas sedang merancang penilaian untuk siswanya. Dalam prakteknya, penilaian juga dibutuhkan untuk bisa mengetahui seberapa

jauh siswa memahami pelajaran. Penilaian juga dapat membantu guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan hasil penilaian yang telah dianalisis.

Penilaian yang dilakukan Koro-sensei dapat dikatakan hampir sempurna karena ia membuat soal yang berbeda sesuai dengan tingkat pemahaman siswanya. Penilaian yang seperti ini sangat membantu perkembangan siswa. Dengan meningkatkan pemahamannya terhadap suatu materi yang dikuasai oleh siswa membuat siswa semakin memahami dan bisa mengembangkan pengetahuannya sendiri. Sedangkan dengan siswa dihadapkan dengan materi kelemahannya diharapkan siswa bisa lebih berkembang dan tidak menyerah dengan kelemahannya.

Selain adegan di atas, muatan penilaian dan evaluasi juga terdapat pada penggalan adegan episode 13 *season 1*, yaitu:

Kelas sedang melakukan latihan bela diri dengan menggunakan pisau. Pelajaran ini dimasukkan ke dalam pelajaran olahraga untuk menutupi kegiatan pembelajaran yang asli dari siswa selain kelas 3-E dan terutama masyarakat umum. Yang mengampu pelajaran ini adalah Karasuma.

(Karasuma memperhatikan latihan yang sedang dilakukan oleh kelas 3-E dari samping lapangan)

Karasuma : (berbicara dalam hati) Kami menjalani latihan selama empat bulan dan jumlah murid yang berpotensi telah meningkat.

(Isogai dan Maehara menyerang Karasuma secara bersamaan dengan menggunakan pisau khusus anti Koro-sensei)

Karasuma : Isogai Yuuma dan Maehara Hiroto. Mereka memiliki refleks yang bagus, dan saat bekerja sama, mereka telah meningkatkan jumlah tusukan padaku.

(Kini Karma yang menyerang Karasuma sendirian dengan menggunakan dua pisau)

Karasuma : Akabane Karma. Pada awalnya, dia terlihat seperti murid pemalas, tapi ada perasaan yang kuat dimatanya.

(Okano dan Kataoka menyerang Karasuma secara bergantian)

Karasuma : Untuk perempuan. Gerakan tak terduga Okano Hinata yang lahir dari latar belakang senamnya, dan Kataoka Megu memiliki jangkauan dan kekuatan fisik setara laki – laki.





Gambar 25. Karasuma sedang melatih kemampuan bela diri siswa menit ke 00:11-00:45

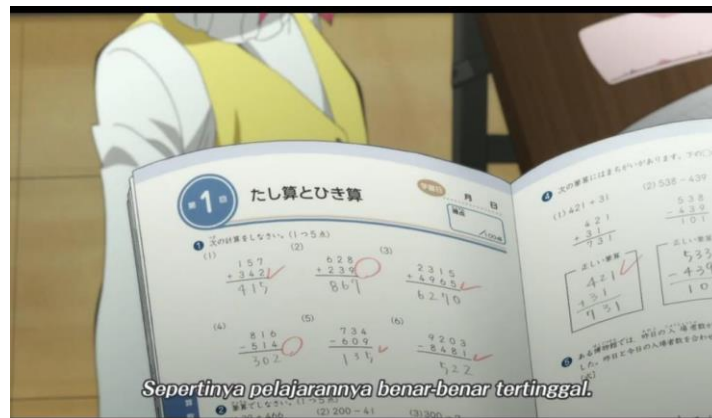
Kegiatan mengamati siswanya yang sedang berlatih bela diri oleh Karasuma merupakan salah satu cara dalam melaksanakan penilaian dan evaluasi. Selain itu, ia juga mengevaluasi kemampuan siswanya dengan cara bertarung melawan dirinya. Dengan menggabungkan pengalamannya di militer dan kemampuan siswanya ia bisa menyimpulkan perkembangan yang telah dilalui siswanya.

Kegiatan mengamati atau mengobservasi merupakan kegiatan evaluasi yang dapat dilakukan kapan saja. Seperti halnya Karasuma yang melakukan observasi ketika semua siswanya sedang latihan bela diri. Kegiatan ini juga mudah dilakukan karena tidak memerlukan banyak peralatan dan perlengkapan. Hal yang perlu diperhatikan adalah tingkat ketercapaian yang harus dikuasai oleh siswa.

Pada penggalan episode ke 6 *season 2* diperlihatkan kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh Nagisa. Ia menemui salah satu siswa di tempat bimbingan belajar yang ia bantu sedang mengalami kesulitan dalam sekolahnya. Sebelum ia membantu anak itu, ia melakukan tes tertulis kepada anak tersebut untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki anak tersebut. Adegan tersebut diperlihatkan pada potongan berikut:

- Guru : Wah, terima kasih banyak, kalian dari SMP unggulan mau mengajari murid kami secara privat.
- Nakamura : Aduh, kami juga sama-sama murid sisaan. Jangan terlalu dipuji.

Nagisa : (Melihat hasil tes yang tidak memuaskan dari anak yang akan ia ajari. Ia kemudian berbicara dalam hati) Sepertinya, pelajarannya benar-benar tertinggal. Mungkin ada alasan kenapa ia tidak mau datang ke sekolah aslinya. Gimana caranya aku ngajarin soal ini biar gampang dipahami anak SD? Sulit juga, ya.



Gambar 26. Nagisa mengamati hasil tes Sakura menit ke 09:40-10:10

## B. Implementasi Muatan Kompetensi Pedagogik Guru Kelas dalam Film *Ansatsu Kyōshitsu* Pada Dunia Pendidikan

### 1. Menguasai Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik merupakan setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau pun kelompok dalam menjalankan pendidikan. Peserta didik tetaplah seorang manusia yang memiliki pikiran dan perasaan yang pastinya akan sangat berbeda tiap orangnya. Seorang peserta didik juga berasal dari latar belakang yang berbeda. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab dari perbedaan intelektual, sosial emosional, moral, dan lain sebagainya yang dimiliki oleh peserta didik.

Perbedaan yang dimiliki oleh peserta didik harus bisa dipahami dan dikuasai oleh para guru agar tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan baik. Penguasaan karakteristik peserta didik mampu memudahkan guru dalam merancang pelaksanaan pembelajaran. Guru juga harus selalu memotivasi dirinya untuk terus memahami peserta didiknya selama pembelajaran berlangsung.



Untuk memahami karakteristik peserta didiknya dapat dilakukan dengan banyak cara yang salah satunya menggunakan tes kecerdasan. Hasil yang diperoleh dari tes tersebut dapat digunakan oleh guru untuk menganalisis kemampuan peserta didiknya dan merancang pembelajaran yang cocok untuk peserta didiknya. Selain itu guru juga dapat menggunakan teknik observasi untuk mengetahui karakteristik peserta didiknya. Teknik ini merupakan teknik yang mudah dilakukan karena tidak menggunakan banyak alat dan bahan. Hal perlu dipersiapkan adalah lembar observasi yang nantinya bisa dievaluasi oleh observer untuk diambil kesimpulannya.

## **2. Menguasai Teori Belajar dan Prinsip – prinsip Pembelajaran yang Mendidik**

Belajar bisa diartikan sebagai usaha sadar atau disengaja oleh seorang individu dengan lingkungannya yang hasilnya dapat ditunjukkan dalam perubahan perilakunya. Peserta didik yang benar – benar belajar adalah ia yang menunjukkan perubahan pada perilakunya. Perubahan perilaku ini dapat terjadi secara perlahan maupun secara cepat. Hal itu juga tergantung pada berbagai faktor yang dimiliki oleh tiap peserta didik.

Guru memadukan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang telah ditentukan. Guru mampu menggunakan berbagai metode pembelajaran dan memadukannya untuk mencapai target dari tujuan pembelajaran. Sumber daya yang ada disekeliling lingkungan juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk proses pembelajaran.

Guru juga bisa memanfaatkan lingkungan sekolah maupun lingkungan di luar sekolah sebagai media pembelajaran. Dengan variasi metode dan media pembelajaran mampu membuat siswa lebih semangat belajar. Metode dan media pembelajaran yang bervariasi akan mempermudah juga siswa menerima materi pelajaran karena mereka sudah merasa semangat untuk menerima pengetahuan baru.

### 3. Pengembangan Kurikulum

Kemampuan seorang guru yang harus dikuasai dalam mengembangkan kurikulum yaitu kemampuannya menyusun silabus yang sesuai dengan tujuan dari kurikulum. Kemampuan lain seorang guru dalam mengembangkan kurikulum adalah merancang pembelajaran yang sesuai dengan silabus yang telah dibuat sebelumnya. Kurikulum sendiri memiliki pengertian seperangkat bahan pengalaman belajar siswa dengan segala pedoman pelaksanaannya yang tersusun secara sistematis dan dipedomani oleh sekolah dalam kegiatan mendidik siswanya.<sup>87</sup>

Guru harus memahami dengan baik terlebih dahulu tujuan dari kurikulum yang berlaku dalam satuan pendidikannya. Penyusunan silabus yang sesuai dengan isi kurikulum dan tujuan dari kurikulum yang berlaku mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi dan karakter yang mampu bersaing ketika terjun ke masyarakat. Salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu membentuk siswa yang cakap. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa harus bisa menguasai kemampuan yang bisa mendukungnya untuk bersaing ketika ia mulai menjalani kehidupannya sendiri.

### 4. Kegiatan Pembelajaran yang Mendidik

Indikator kompetensi ini menuntut guru untuk bisa menjalankan pembelajaran yang mendidik. Guru mampu menjalankan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Rencana pembelajaran juga dibuat harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat membantu siswa memudahkannya menyerap materi pembelajaran.

Pembelajaran juga tidak memfokuskan pada penguasaan materi pembelajaran. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang berkaitan dengan pengembangan karakternya. Siswa diharapkan mampu menguasai materi pembelajaran yang disampaikan dan juga karakter dalam dirinya mampu berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan selama proses pembelajaran.

---

<sup>87</sup> Soetjipto dan Rafli Kosasi, *Profesi Keguruan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 148.

## **5. Pengembangan Potensi Peserta Didik**

Siswa merupakan pribadi yang unik dengan berbagai karakter dan potensi yang dimilikinya. Keunikan yang dimiliki bisa diamati dari lingkungan tempat ia tinggal. Pola asuh dari orang tua juga bisa membentuk keunikan yang dimiliki oleh siswa. Bukan hanya keunikan dalam hal karakternya saja, akan tetapi potensi dan ketertarikan siswa terhadap suatu hal juga dapat terbentuk dari hal – hal tersebut.

Bukan hanya materi pelajaran dan karakter yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran. Guru sebisa mungkin mengetahui potensi yang dimiliki oleh siswanya dan mengembangkannya. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat untuk pengembangan potensi siswanya bisa dilakukan jika memang memungkinkan. Kegiatan di luar pembelajaran seperti ekstrakurikuler juga mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswanya.

## **6. Komunikasi dengan Peserta Didik**

Komunikasi merupakan salah satu cara guru untuk mengenal siswanya dengan baik. Komunikasi harus dilakukan secara dua arah agar siswa memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru dan juga sebaliknya. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga tetap menjalin komunikasi dengan siswa secara menyenangkan.

Perkembangan zaman juga memudahkan guru untuk tetap menjalin komunikasi. Komunikasi yang terus terjalin antara guru dan siswa akan membuat siswa merasa lebih dekat dengan gurunya. Kedekatan antar guru dan siswa ini juga memudahkan proses pembelajaran karena penyampaian informasi mudah diterima oleh kedua pihak.

## **7. Penilaian dan Evaluasi**

Sebuah pembelajaran akan terasa kurang lengkap jika tidak diakhiri dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan oleh seorang guru untuk lebih memahami kemampuan siswanya. Bukan hanya dalam kegiatan dalam kelas, akan tetapi di luar kelas. Jika evaluasi yang dilakukan dalam

kelas biasanya berbentuk tes tertulis maupun lisan. Evaluasi yang dilakukan di luar kelas bisa dilakukan dengan mengobservasi siswa selama kegiatannya di luar jam pelajaran dan membuat sebuah kesimpulan. Dari kesimpulan yang dibuat itulah yang bisa dijadikan sebuah acuan dalam merancang pembelajaran maupun kegiatan lain yang mendukung perkembangan siswa di sekolah.



## **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](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](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.

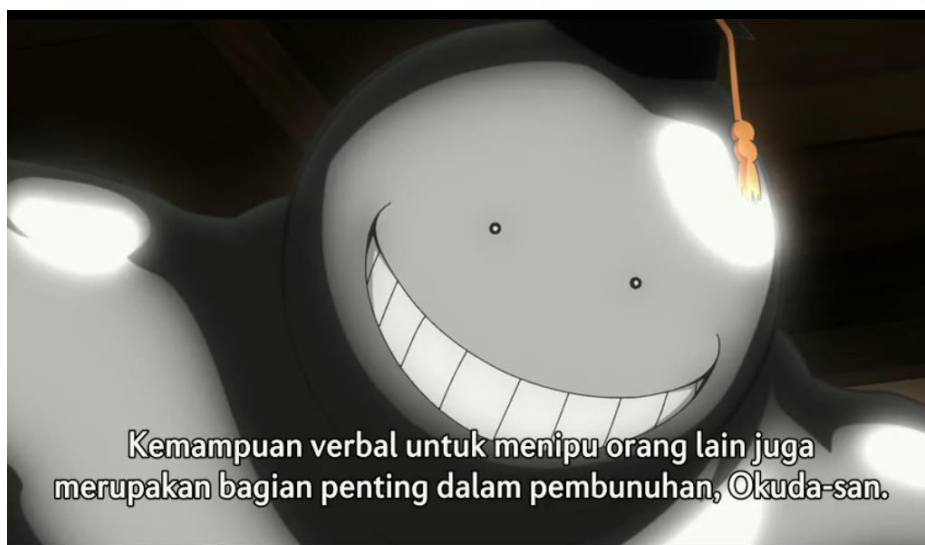
- Nurhayati, 2014, “Perbedaan Fungsi Guru (Guru Bidang Studi dan Guru Kelas) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Tingkat IQ Siswa”, *Jurnal Formatif*. Vol. 4 No. 2,
- Pratista, Himawan. 2018. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2014. *Prinsip Mengajar Berdasarkan 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.



Okuda memberikan racun kepada Koro-sensei



Okuda bercerita tentang dirinya



Koro-sensei menyemangati Okuda



Koro-sensei memberikan les khusus



Koro-sensei sedang mengingatkan siswanya



Siswa kelas 3-E melakukan tugas dari Koro-sensei





Siswa kelas 3-E menghadap Karasuma



Asano Gakuho mengingatkan kembali Koro-sensei



Koro-sensei mengingatkan siswanya untuk tidak terlena



Karasuma memberikan misi pembunuhan



Nagisa menunjukkan tempat bersejarah di Kyoto



Koro-sensei sedang mengobrol bersama Red Eye





Koro-sensei memeriksa tubuh Sugino



Sugino berlatih melempar bola bersama Nagisa



Sugino bermain dalam turnamen baseball



Nagisa sedang konsultasi dengan Koro-sensei



Koro-sensei menanyakan kembali keputusan Nagisa



Koro-sensei sedang membuat soal ujian



Karasuma sedang melatih kemampuan bela diri siswa



Asano Gakuhou menjelaskan kelebihan para siswanya



Asano Gakuhou memberi penawaran ke Ikeda menit





Asano Gakuho menjelaskan tujuannya mengajar kepada siswanya



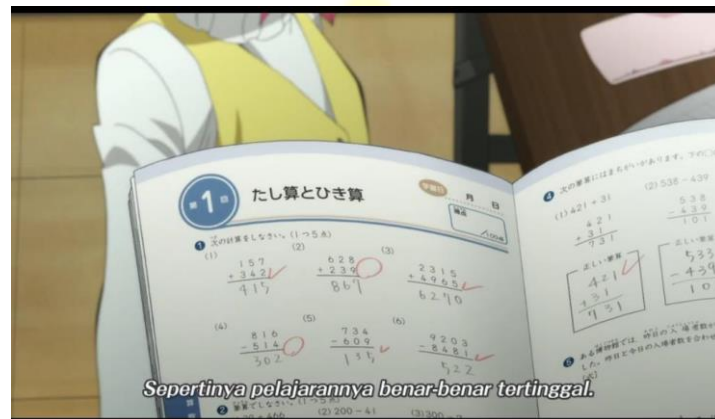
Asano Gakuho memberi pengertian kepada Nagai



Asano Gakuho memberi saran kepada Ikeda ketika sedang bermain basket



Sakura memberi tahu Nagisa kalau ia mengikuti nasehatnya



Nagisa mengamati hasil tes Sakura

IAIN PURWOKERTO



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Alamat: Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Telp. (0281) 635624 Fax (028)636553Purwokerto53126

**SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Nomor : B.17.0/In.17/FTIK.J. PGMI/PP.00.9/VIII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan/Prodi PGMI FTIK IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul : **Muatan Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Film *Ansatsu Kyositsu***

Yang disusun oleh :


Nama : Lutfi Eka Rakhmawati  
NIM : 1522405021  
Semester : 9  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/ PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Jum'at, 23 Agustus 2019


Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 23 Agustus 2019

Ketua Jurusan/Prodi PGMI  
  
Dr. H. Siswadi, M. Ag.  
NIP. 19701010 200003 1 004

Penguji,

  
Dr. H. Siswadi, M. Ag.  
NIP. 19701010 2000 03 1 004

Keterangan : \*) disesuaikan dengan jurusan masing-masing





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

Alamat: Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Telp. (0281) 635624 Fax (0281) 636553 Purwokerto 53126

**SURAT KETERANGAN**  
No. B- 214 /ln. 17/WD.I.FTIK/PP.009/ I /2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik,  
menerangkan bahwa :

N a m a : Lutfi Eka Rakhmawati

NIM : 1522405021

Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif  
dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : *Rabu, 29 Januari 2020*

Nilai : C+

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 29 Januari 2020

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Suparjo, M.A.

NIP. 19730717 199903 1 001



IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
 UPT MA'HAD AL-JAMI'AH  
 Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126  
 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553, www.iainpurwokerto.ac.id

# SERTIFIKAT

Nomor: In.17//UPT.MAJ/Sti.002/008/2016

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**LUTFI EKA R.**

1522405021

MATERI UJIAN	NILAI
1. BT/A	
a. Tartil	70
b. Tahfidz	70
c. Kitabah	70
2. PPI	70

NO. SERI: MAJ-G2-2016-102

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI).





MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS  
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO  
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, [www.stainpurwokerto.ac.id](http://www.stainpurwokerto.ac.id)  
AIN PURWOKERTO

**CERTIFICATE**

Number: In.22/ UPT.Bhs/ PP.00.9/ 930/ 2015

This is to certify that :  
Name : **LUTFI EKA RAKHMAWATI**  
Student Number : **15222405021**

Has completed an English Language Course in Intermediate level organized by  
Language Development Unit with result as follows:

SCORE: **68** GRADE: **GOOD**

Purwokerto, September 9<sup>th</sup> 2015  
Head of Language Development Unit,  
Dr. Subur, M.Ag.  
NIP. 19670307 199303 1 005





IAIN PURWOKERTO www.stainpurwokerto.ac.id

٦٣٥٦٦٢-٠٦٨ هاتفه

شارع جنرال أحمد سيدي رقيه: ٤٨، بوروركتو-٥٣١٢٦

## وزارة الشؤون الدينية الجامعة الإسلامية الحكومية بوروركتو الوحدة لتنمية اللغة

### الشهادة

الرقم: ٢٣ / DPT. Bhs/ ٢٠١٦ / ١٠٤١ / PP. ٢٠١٦

تشهد الوحدة لتنمية اللغة بأن:

الاسم : لطفي أيكاحمواتي

رقم القيد : ١٥٢٢٤٠٥٠٢١

قد استحق/استحققت الحصول على شهادة إجازة اللغة العربية بجميع مهاراتها على المستوى المتوسط

وذلك بعد إتمام الدراسة التي عقبتها الوحدة لتنمية اللغة وفق المنهج المقرر بتقدير:

( جيد )

٧١,٥

١٠٠

٢١ يناير ٢٠١٦



رقم التوثيق: ١٠٠٥ / ١٩٩٣ / ٢٠١٧ / ١٩٢٧





IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA  
Alamat : Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40 A Telp. 0281 – 635624 Fax. 636553 Purwokerto 53126

## S E R T I F I K A T

Nomor : In.22/UPT.TPPD - 0257 / XI /2015

Diberikan kepada :

**Lutfi Eka Rakhmawati**

NIM : 15222405021

Lahir pada tanggal : 01 Juni 1997 di Banyumas

Sebagai tanda yang bersangkutan telah mengikuti dan menempuh Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program Microsoft Office

yang diselenggarakan oleh UPT TPPD IAIN Purwokerto  
pada tanggal 10 Mei 2016

Purwokerto, 17 Mei 2016

Kepala UPT TPPD

Agus Stryanto, M. Si

NIP : 197509071999031002

### SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86 – 100	A	4
81 – 85	A-	3,6
76 – 80	B+	3,3
71 – 75	B	3
66 – 70	B-	2,6
61 – 65	C+	2,3

### MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	A
Microsoft Excel	B-
Microsoft Power Point	A-







IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PURWOKERTO  
LABORATORIUM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126

## Sertifikat

Nomor : B. 038 / In. 17/K. Lab. FTIK/PP.009/ IV /2019

Diberikan kepada :

Nama : **LUTFI EKA PAKHM AWATI**  
NIM : **1522405021**

Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan  
Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Semester Genap Tahun Akademik 2018/2019  
pada tanggal 11 Februari sampai dengan 23 Maret 2019

Mengetahui,  
Dekan,

KhoMd Mawardi, S. Ag. M. Hum.  
NIP. 19740228 199903 1 005



Purwokerto, 19 April 2019  
Kepala  
Laboratorium FTIK,  
H. Siswadi, M. Ag.  
NIP. 19701010 200003 1 004



IAIN PURWOKERTO



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No.40A Telp. 0281-635624 Fax: 636553 Purwokerto 53126

## **SERTIFIKAT**

Nomor: 0519/K.LPPM/KN.42/X/2018

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menyatakan bahwa :

Nama

: LUTFI EKA RAKHMAWATI

NIM

: 1522405021

Fakultas / Prodi

: FTIK / PGMI

**TELAH MENGIKUTI**

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-42 IAIN Purwokerto Tahun 2018 yang dilaksanakan mulai tanggal 16 Juli 2018 sampai dengan 29 Agustus 2018 dan dinyatakan LULUS dengan Nilai **91,8 (A)**.



Purwokerto, 17 Oktober 2018  
Ketua LPPM,



Dr. H. Rohmad, M.Pd.  
NIP. 19661222 199103 1 002

## 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

1. IMM Ahmad Dahlan IAIN Purwokerto, 2016



IAIN PURWOKERTO