

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori Terkait Judul

##### 1. Media Pembelajaran

Media adalah salah satu unsur penting yang mampu memicu peningkatan kualitas pembelajaran karena adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang dinilai efektif dan efisien dalam pembelajaran. Media pembelajara dipergunakan karena terdapat beberapa alasan. Pertama, media mampu mempermudah menyederhanakan konsep yang dianggap sulit menjadi dapat dicerna. Seperti yang diketahui bahwa semakin kompleks kehidupan, maka semakin kompleks juga hal-hal yang perlu dipelajari. Kedua, dengan kemajuan teknologi disegala bidang, maka semakin beragam ketersediaan media.<sup>1</sup>

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin yaitu *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar.<sup>2</sup> Kehadiran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Sebab, penyampaian informasi yang kurang jelas dapat didukung dengan menghadirkan media sebagai perantara. Gagne dalam Yulisa Andriyani, (2017: 21) menyatakan bahwa media pembelajaran dianggap sebagai bahan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>3</sup> Menurut Schramm dalam Elistya Hayati Ulfa, (2020: 12) media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Suparno dalam Elistya Hayati Ulfa, (2020: 12) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

---

<sup>1</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016), 1, [https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27\\_Buku\\_monograf:\\_Media\\_andi.k.pdf](https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku_monograf:_Media_andi.k.pdf).

<sup>2</sup> Mia Saskia and Rini Setianingsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi untuk Siswa SMA Kelas X,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Vol. 1, No. 5 (2016): 40, [file:///C:/Users/user/Downloads/16660-Article Text-20641-1-10-20160811.pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/16660-Article%20Text-20641-1-10-20160811.pdf).

<sup>3</sup> Yulisa Andriyani, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang” (*Skripsi*: IAIN Metro, 2017), 21, <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.323>.

digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan.<sup>4</sup>

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana penyalur pesan-pesan yang dapat merangsang kecerdasan dan kemauan peserta didik sehingga terpacu untuk belajar. Membuat dan menggunakan materi pembelajaran yang kreatif dapat membantu peserta didik bekerja lebih keras untuk meningkatkan kinerjanya sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran sangat berguna dalam proses belajar peserta didik karena membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely dalam Sapriyah, (2019: 472-473) mengemukakan tiga ciri media sebagai berikut:

#### 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif menggambarkan keunggulan suatu media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, serta mereproduksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diciptakan kembali melalui media seperti foto, *video tape*, *audio tape*, disk komputer, atau film.<sup>5</sup> Ciri ini penting bagi guru karena objek tersebut telah direkam atau disimpan dalam format lain dan dapat diakses kapan saja. Peristiwa satu kali juga dapat disimpan dan dikompilasi untuk tujuan pembelajaran.<sup>6</sup>

#### 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu peristiwa atau objek memberikan kualitas yang menarik pada media. Peristiwa yang berlangsung selama beberapa hari dapat diperlihatkan kepada peserta didik dalam dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik perekaman selang waktu. Seperti contoh, bagaimana proses transformasi larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan menggunakan fotometri. Selain

---

<sup>4</sup> Ellistya Hayati Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI" (*Skripsi*: UIN Raden Intan Lampung, 2020), 12, [http://repository.radenintan.ac.id/10785/1/Skripsi\\_2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/10785/1/Skripsi_2.pdf).

<sup>5</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 30, [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media\\_Pembelajaran\\_2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media_Pembelajaran_2.pdf).

<sup>6</sup> Sapriyah, "Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, (2019): 472, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

dipercepat, suatu fenomena juga bisa ditunda jika diminta hasil rekaman videonya. Contoh, proses lompat gajah atau reaksi kimia bisa dilihat dari kekuatan manipulatif media.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Sifat distribusi suatu media memungkinkan benda atau peristiwa diangkut melalui ruang. Pada saat yang bersamaan, peristiwa tersebut diperkenalkan kepada banyak siswa yang pengalamannya menantang dan mirip dengan peristiwa itu. Saat ini penyebaran media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau lebih di sekolah-sekolah pada suatu wilayah tertentu saja, namun media seperti rekaman video, rekaman audio, disk komputer, dapat disebarakan kepada semua orang di sudut lokasi yang diinginkan kapan saja.<sup>7</sup>

**c. Fungsi Media Pembelajaran**

Sudrajat dalam Elistya Hayati Ulfa, (2020: 16) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajara, di antaranya:

- 1) Keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 3) Media pembelajaran menumbuhkan minat baru.
- 4) Media pembelajaran memotivasi siswa untuk belajar.
- 5) Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang konkrit dan praktis.
- 6) Media pembelajaran menghasilkan observasi yang beragam.
- 7) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang utuh dari yang konkrit sampai yang abstrak.<sup>8</sup>

**d. Manfaat Media Pembelajaran**

Hujair dalam Yulisa Andriyani, (2017: 26) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran, di antaranya:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.
- 2) Makna bahan ajar akan lebih jelas, membantu siswa memahami secara utuh tujuan yang ingin dicapainya.
- 3) Melalui bentuk metode pembelajaran yang beragam, tidak hanya sekedar komunikasi verbal melalui perkataan guru,

---

<sup>7</sup> Sapriyah, 472–473.

<sup>8</sup> Ellistya Hayati Ulfa, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI,” 16–17.

siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kekurangan tenaga.

- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti: mengamati, melakukan, membuktikan, dan sebagainya.<sup>9</sup>

#### e. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely dalam Andi Kristanto, (2016: 28) mengelompokkan ciri fisik media menjadi delapan jenis, yakni:

- 1) Benda nyata, meliputi: orang, peristiwa, benda tertentu atau objek.
- 2) Presentasi verbal, seperti: media cetak, hasil cetakan di papan tulis, kata-kata yang diproyeksikan pada bingkai film (*slide*), transparansi, majalah dan papan tempel.
- 3) Presentasi grafis, contohnya: lukisan, poster, peta, tabel, grafik, diagram, kartun dan karikatur.
- 4) Gambar diam (*still picture*), yakni: potret yang diambil dari berbagai benda atau peristiwa dapat disajikan dalam bentuk rol film, buku, slide film, dan atau majalah/surat kabar.
- 5) Film (gambar bergerak), yaitu: film atau kaset video dari foto/rekaman benda atau peristiwa nyata, serta film dari gambar/foto animasi.
- 6) Rekaman audio (*recorder*), yaitu: khusus rekaman yang menggunakan efek suara (*sound effect*) atau bahasa verbal.
- 7) Program, yakni: disebut pengajaran terprogram, yaitu rangkaian informasi baik verbal, visual atau terdengar, sengaja dirancang untuk memperoleh tanggapan umpan balik dari peserta didik. Ini juga dapat dilakukan dengan menggunakan komputer yang telah diprogram dan disiapkan sebelumnya.
- 8) Simulasi: meniru situasi yang sengaja dianggap mirip dengan peristiwa atau situasi nyata. Misalnya perilaku pengemudi saat berkendara ditampilkan pada layar video atau layar film.<sup>10</sup>

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang dimanfaatkan guru berupa media film (gambar bergerak), yaitu media film animasi *Riko the Series* episode “Lebih Baik Memaafkan” yang menjelaskan isi materi pelajaran melalui

---

<sup>9</sup> Yulisa Andriyani, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang,” 26.

<sup>10</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, 28–29.

video tayangan beberapa aktivitas para tokoh yang mengandung makna tertentu.

## f. Jenis-jenis Media Pembelajaran

### 1) Media Grafis

Media grafis adalah jenis media visual yang menyampaikan pesan melalui simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian pelajaran, dan menggambarkan fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika dijelaskan hanya melalui penjelasan lisan. Jenis media grafis yang meliputi gambar, sketsa, tabel, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Berikut penjelasan beberapa jenis media grafis:

#### (a) Gambar atau Foto

Media gambar tidak disajikan, tetapi dapat digunakan oleh siapa saja, menggunakan sebagai transfer situasi manusia sebenarnya, atmosfer, tempat, benda, pemandangan, ide, dan objek lainnya yang divisualisasikan dalam bentuk dimensi. Gambar bersifat umum, mudah dipahami, dan tidak diikat oleh keterbatasan linguistik dimasa sekarang. Gambar yang mudah diperoleh misalnya dari internet, majalah, koran, brosur atau buku. Terdapat jenis gambar, antara lain: (1) *Flash Cards*, yaitu kartu kecil yang berisi gambar atau teks, (2) *Strip Stories*, yaitu potongan teks yang biasa digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Teknik *strip stories* memungkinkan siswa menyusun kata atau frasa menjadi suatu urutan yang lengkap.

#### (b) Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana yang memperlihatkan bagian pokoknya tanpa rincian. Selain dapat menarik perhatian siswa, sketsa juga dapat menghindari bahasa dan memperjelas pesan.<sup>11</sup>

#### (c) Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan garis lurus, titik, lambang kata atau bentuk tertentu yang mewakili data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menyelesaikan masalah, menikmati pengembangan atau perbandingan objek-objek yang berkaitan. Biasanya, grafik disusun menurut prinsip matematika dan memakai data komparatif. Jenis bagan

---

<sup>11</sup> Andi Kristanto, 37.

yang tersedia antara lain: diagram gambar, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran.

(d) Bagan

Bagan (*chart*) adalah cara penyampaian pesan yang biasanya berbentuk rangkuman visual dari suatu proses, perkembangan, atau hubungan antar poin-poin penting. Fungsi utama bagan yakni untuk menyajikan gagasan atau konsep yang sulit agar peserta didik lebih mudah menyerapnya, dan juga digunakan untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, besaran, perkembangan, proses, analisis jenis dan organisasi. Bentuk bagan meliputi: gambar, diagram, kartun atau simbol verbal.<sup>12</sup>

(e) Diagram

Diagram adalah gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk mewakili hubungan timbal balik. Diagram menunjukkan struktur beberapa objek dalam bentuk sketsa. Diagram menunjukkan hubungan timbal balik antara komponen-komponennya atau sifat-sifat proses di dalamnya. Isi diagram seringkali memuat petunjuk untuk memahami komponen dan mekanisme kerja suatu alat tertentu.<sup>13</sup>

(f) Poster

Poster adalah ide yang dituangkan dalam bentuk gambar, ilustrasi sederhana, dan dibuat dalam berbagai ukuran. Poster dimaksudkan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan tentang suatu ide atau peristiwa. Poster penting digunakan untuk menyampaikan informasi atau kesan tertentu, mempengaruhi dan memotivasi perilaku orang yang melihatnya. Komposisi, warna, dan teknik merupakan elemen kunci yang membentuk presentasi poster yang efektif. Imajinatif, kreatif, dan konsentrasi yang baik akan membantu menyampaikan ide anda secara efektif.

(g) Kartun

Kartun adalah gambar interpretatif yang dalam penyampaian pesan dan sikap terhadap orang dan situasi menggunakan simbol-simbol, peristiwa dimuat dengan kecepatan dan presisi. Kartun berfungsi sebagai

---

<sup>12</sup> Andi Kristanto, 39–41.

<sup>13</sup> Andi Kristanto, 38.

alat yang sangat bermanfaat dalam menjelaskan serangkaian dokumen dalam urutan yang logis atau bermakna.<sup>14</sup>

(h) Komik

Komik adalah salah satu jenis media grafis yang menggambarkan tokoh yang berbeda-beda dan menyajikan rangkaian cerita yang dihubungkan oleh gambar-gambar, yang ciri-cirinya dimaksudkan untuk menghibur pembaca. Komik lebih berorientasi sosial. Guru dapat menggunakan komik secara efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi, mengembangkan kosakata dan keterampilan pemahaman bacaan, serta meningkatkan minat membaca peserta didik.

2) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi merupakan alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan pesan dengan ciri-cirinya bertekstur serta mempunyai tinggi, lebar dan volume. Kelompok multimedia ini dapat tampil sebagai benda asli, hidup dan mati, serta dapat tampil sebagai simulasi yang mewakili aslinya. Apabila benda nyata yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bisa langsung dibawa ke dalam kelas atau peserta didik di dalam kelas dapat langsung diterjunkan ke dunia nyata di mana benda nyata berada. Ada beberapa jenis media tiga dimensi sebagai berikut:

(a) Media Realita

Media realita yakni benda sesungguhnya yang ada di sekitar kita dan dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan (bahan materi pembelajaran), sehingga mampu mendorong perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan pemahaman isi pembelajaran disertai penjelasan lisan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>15</sup>

(b) Model

Model disebut sebagai imitasi tiga dimensi dari banyak benda nyata yang berbeda, terlalu besar, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu langka, dan terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas sehingga peserta didik

---

<sup>14</sup> Andi Kristanto, 44–45.

<sup>15</sup> Andi Kristanto, 46–47.

dapat mempelajarinya di rumah. Terdapat 6 (enam) jenis kelompok model, yaitu model susun, model padat, model kerja, model penampang, dan diorama.<sup>16</sup>

(c) Boneka

Boneka merupakan benda tiruan untuk menyampaikan materi melalui alur cerita dari bentuk manusia dan atau binatang. Beberapa jenis boneka, yakni boneka tangan, boneka tali, boneka jari, dan boneka tongkat.<sup>17</sup>

3) Media Proyeksi

(a) Media Proyeksi Diam (*Still Projected Medium*)

Media proyeksi diam adalah alat bantu yang penyajiannya melalui rangsangan visual yang diproyeksikan dengan menggunakan alat proyeksi OHP (*overhead proyektor*). Terkadang media jenis ini disertai dengan rekaman suara, namun ada kalanya hanya disajikan secara visual.

(b) Media Proyeksi Gerak

(1) Film

Film merupakan media presentasi yang menggunakan film 8 mm, 16 mm, dan 35 mm dengan menggunakan proyektor. Bentuk pertama adalah film bisu dan bentuk lainnya adalah suara. Biasanya suara disiapkan secara terpisah dalam rekaman tersendiri.<sup>18</sup>

(2) *Slide Powerpoint*

*Slide powerpoint* disajikan dengan rangsangan multimedia, termasuk teks, suara, gambar, video, animasi, dan lain sebagainya.

4) Media Audio dan Radio

Media audio adalah media yang memuat pesan-pesan dalam bentuk pendengaran (*soundtrack* atau *audio disc*), yang merangsang pikiran, emosi, dan perhatian serta kemauan siswa agar proses belajar mengajar berlangsung. Media audio atau radio terbagi menjadi 2 (dua), yaitu media audio tradisional dan media audio digital.

(a) Media Audio Tradisional

(1) Audio Kaset

---

<sup>16</sup> Andi Kristanto, 48.

<sup>17</sup> Andi Kristanto, 52.

<sup>18</sup> Andi Kristanto, 56.

Media audio tradisional merupakan media yang bersifat auditori yang biasa digunakan dalam pembelajaran berupa kaset dengan menggunakan alat pemutar kaset audio.

(2) Audio atau Radio Siaran

Selain media audio tradisional yang sudah ada, juga terdapat program radio yang diterima melalui radio yang juga bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman materi. Popularitas acara bincang-bincang di radio menunjukkan keunggulan dalam hal potensi acara radio.<sup>19</sup>

(b) Media Audio Digital

(1) Media Optik

Lain dengan audio tradisional yang mempunyai media penyimpanan pada pita audio, media penyimpanan audio di era digital biasa dikenal dengan *memory card*, *flaskdisk*, *compact disk*, *digital video disk*, dan lain sebagainya, memiliki keunggulan pada kapasitas ruang penyimpanan jauh lebih besar dan lebih fleksibel. Kualitas audio digital lebih jernih dibandingkan dengan *audio tape* dengan format penyimpanan dengan mp3, mp4, dan lain-lain. Apalagi *media optic* ini dikenal keawetannya dan suara yang terekam di dalamnya tidak akan rusak walaupun diputar berulang kali.

(2) Audio/Radio Internet/*Streaming*

Radio internet atau *streaming* adalah siaran radio dalam format audio digital yang dipadukan dengan teknologi jaringan internet *streaming*. Media audio ini dapat diunggah dan diunduh melalui internet. Internet dapat digunakan di kelas untuk memberikan kesempatan mengunduh klip audio. Saat digunakan, audio internet biasanya membawa ekstensi mp3 yang harus disertai dengan perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan untuk memutarnya. Biasanya perangkat keras diterapkan pada ponsel, laptop, pemutar mp3, dan mesin

---

<sup>19</sup> Andi Kristanto, 57–59.

lainnya, sedangkan perangkat lunak menggunakan winamp, pemutar musik, dan sebagainya.<sup>20</sup>

(3) *Sound Effect*

*Sound effect* merupakan suara buatan atau suara nyata yang berasal dari binatang atau benda lain yang fungsinya menciptakan lebih banyak situasi dalam siaran program media audio. Misalnya, anda dapat menciptakan suasana cerah di suatu desa dengan mendengarkan kicauan burung, dan seterusnya.<sup>21</sup>

5) Media Video dan Televisi

Video adalah alat bantu kategori audio visual yang dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dan mampu merangsang pemikiran, emosi, fokus perhatian dan kemauan peserta didik untuk memotivasi kegiatan pembelajaran yang disengaja, terfokus, dan dapat dikendalikan. Pesan-pesan yang disampaikan sifatnya nyata atau fiktif (cerita), dan juga bersifat informatif, instruktif, dan mendidik.<sup>22</sup>

6) Komputer Multimedia

Komputer multimedia adalah suatu kesatuan sistem yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat-perangkat lain. Alat bantu ini mempunyai karakteristik dan kelemahan yang luas sekali dikarenakan mempunyai kemampuan cocok digunakan sebagai media audio maupun sebagai media visual. Setiap fungsi multimedia yang ditunjukkan di atas bisa ditemui pada komputer multimedia yang mendukung hal ini.<sup>23</sup>

7) *E-Learning/V-Learning/M-Learning*

*E-learning* atau *v-learning* berarti pembelajaran dengan memanfaatkan layanan pendukung perangkat elektronik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, *e-learning* dibantu perangkat audio, video atau komputer atau ketiganya dikombinasikan. Sedangkan *m-learning* merupakan pelaksanaan belajar berbantuan telepon genggam bersistem android atau telepon genggam yang tersalur pada jaringan internet yang telah dirancang berpusat untuk peserta didik, interaktif, dan terfasilitasi untuk pelaksanaan

---

<sup>20</sup> Andi Kristanto, 59.

<sup>21</sup> Andi Kristanto, 61.

<sup>22</sup> Andi Kristanto, 63.

<sup>23</sup> Andi Kristanto, 68.

pembelajaran bagi semua kalangan tanpa batas lokasi, waktu, dan jarak, dan dapat digunakan untuk pembelajaran individu atau klasikal (kelompok).<sup>24</sup>

Jenis media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media proyeksi gerak berupa film animasi, yang mana media presentasi ini dapat dibantu menggunakan LCD proyektor. Media film animasi ini didukung dengan adanya suara serta gambar bergerak yang menarik, sehingga memudahkan peserta didik untuk mencerna isi materi dalam film.

## 2. Film Animasi *Riko the Series*

### a. Profil Film Animasi *Riko the Series*

Film animasi *Riko the Series* merupakan film kartun anak yang penuh dengan pendidikan dan nilai-nilai keislaman. Selain itu, kartun ini juga menyajikan ilmu pengetahuan melalui banyak episode. Serial Animasi ini sebaiknya dinikmati oleh anak-anak berusia tujuh tahun hingga lima belas tahun. Film animasi *Riko the Series* yang dirilis pada tanggal 9 Februari 2020 mendapat harapan besar oleh para penciptanya, yaitu Teuku Wisnu, Arie Untung, dan Yuda Wirafianto. Arie Untung menyampaikan harapannya dalam *Grand Launching* film animasi *Riko the Series*, ia berharap tayangan kartun Indonesia ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak terhadap nilai-nilai Islam dan ilmu pengetahuan. Memilih kategori di antara ilmu pengetahuan dan keislaman, kartun ini cocok untuk anak-anak dan remaja, mulai dari usia 7-15 tahun.

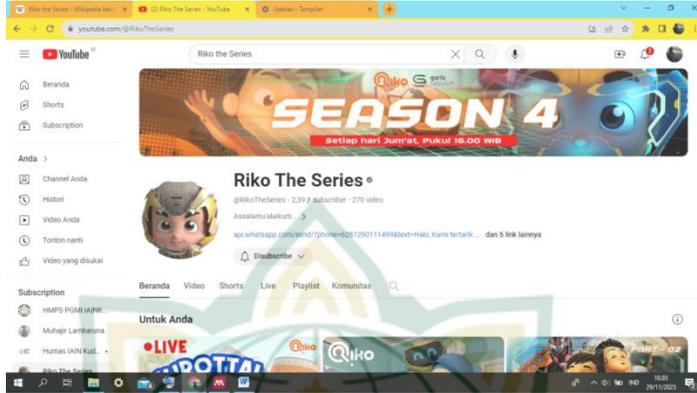
Film animasi *Riko the Series* diproduksi oleh Garis Sepuluh yang berkolaborasi dengan mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi Institut Teknologi Bandung. Selain itu, turut hadir pula tokoh agama dalam proses produksi film animasi ini bersama tujuan agar siarannya membawa kualitas dan manfaat bagi penontonnya. Hingga tanggal 29 November 2023, film animasi ini telah menarik 2.039.000 (dua juta tiga puluh sembilan ribu) *subscriber*. Film animasi *Riko the Series* merupakan kartun Islami yang bukan memberikan kesan nilai-nilai keislaman pada serial saja, tetapi juga menambahkan pendidikan yang sangat mudah dipahami dan menarik, sehingga menjadi opsi terbaik bagi para orang tua untuk memberikan tontonan kepada anaknya. Konten dakwah pada *Riko the Series*

---

<sup>24</sup> Andi Kristanto, 76–77.

sangat membantu orang dalam menanamkan nilai-nilai Islami sehari-hari kepada anak.<sup>25</sup>

**Gambar 2.1. Halaman Utama YouTube Riko the Series**



Film animasi ini diperankan oleh Riko sebagai pemeran utamanya. Riko digambarkan sebagai anak yang ceria, punya rasa ingin tahu yang besar, dan energik. Sifat-sifat yang dimiliki Riko ini membuat Riko hobi melakukan eksperimen dan mencoba hal-hal yang baru. Jordan Omar menjadi pengisi suara pada tokoh utama Riko. Tokoh lain pada film animasi *Riko the Series* yaitu Robot Q110, Bunda Riko, Ayah Riko, dan Kak Wulan (Kakak perempuan Riko).<sup>26</sup>

**b. Sinopsis Film Animasi *Riko the Series***

Film Animasi *Riko the Series* bercerita tentang kehidupan sehari-hari anak berusia 8 tahun bernama Riko. Riko adalah anak yang cerdas, rajin, dan aktif. Riko dan Q110 (Kiyo) kehidupan sehari-harinya menjadi sebuah petualangan tentang menemukan dan mempelajari apa yang ada di sekitar mereka. Dalam petualangannya, ia sering menemukan hal-hal baru yang dijelaskan oleh Q110. Riko mendapat banyak ilmu tentang kebesaran Allah SWT. Sang Maha Pencipta, tentang ilmuwan-ilmuwan muslim dari penjuru dunia, dan masih banyak lainnya.<sup>27</sup>

<sup>25</sup> Leica Rachmah, “Nilai-Nilai Akhlak dalam Youtube Serial Animasi Keluarga Riko the Series” (*Skripsi*: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021), 47, [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/59924/1/Leica\\_Rachma-FDK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/59924/1/Leica_Rachma-FDK.pdf).

<sup>26</sup> Leica Rachmah, 49.

<sup>27</sup> “Riko the Series,” Wikipedia, 2023, diakses pada 29 November 2023. [https://id.wikipedia.org/wiki/Riko\\_the\\_Series](https://id.wikipedia.org/wiki/Riko_the_Series).

Jumlah episode dalam film animasi *Riko the Series* dapat bertambah sewaktu-waktu. Baru-baru ini tercatat ada 66 episode yang terbagi menjadi 4 musim. Berikut daftar musim dan judul episode film animasi *Riko the Series*:

**Tabel 2.1. Daftar Episode Film Animasi *Riko the Series***

<b>Musim Pertama</b>	
<b>No</b>	<b>Judul</b>
1.	Berani Sama Besi?
2.	Siapa yang Menciptakan?
3.	Aku Ingin Terbang
4.	Mobilku Melaju Cepat
5.	Kekuatan Susu
6.	Main-main sama Air
7.	Lawan Virus dengan Madu
8.	Lebih Baik Memaafkan
9.	Pelindung Bumi
10.	Mengetahui Peristiwa Isra' Mi'raj
11.	Jarak Matahari dan Bumi
12.	Keutamaan Berpuasa
<b>No</b>	<b>Judul</b>
13.	Ayo Sholat
14.	Penemuan Jam Mekanik
15.	Seperti Bunglon
16.	Ayahku Pahlawanku
17.	Jangan Marah
18.	Ayo Tumbuh ke Atas
19.	Mengenal Huruf Hijaiyah
20.	Tanaman Bertasbih
21.	Yuk Hemat Listrik
22.	Bermain Detektif
23.	Penemuan Angka Nol
24.	Kambing Putih Riko
25.	Pahlawan dalam Tubuh
26.	Peringatan Kemerdekaan Indonesia
<b>Musim Kedua</b>	
1.	Jangan Takut Gelap
2.	Aku Sayang Bunda
3.	Keluar Angkasa
4.	Tolooong
5.	Astagfirullah, Aku Lupa

6.	Main Layang-layang
7.	Pantang Menyerah
8.	Sekolah Online
9.	Berani Sunat
10.	Hujan
11.	Sahabatku
12.	Pagi yang Indah
13.	Ilmuwan Hebat
14.	Kebanyakan Makan Permen
<b>No</b>	<b>Judul</b>
15.	Adab Sebelum Ilmu
16.	Terbaik dari Bunda
17.	Sampah Plastik
18.	Ayo Konsentrasi
19.	Kok Pindah?
20.	Ayo Makan Sayur
21.	Kepingin Viral
<b>Musim Ketiga</b>	
1.	Kado Istimewa
2.	Masih Boleh Puasa Gak?
3.	Semua Ikut Lebaran
4.	Gizi Seimbang itu Penting
5.	Makan Pakai Tangan Kanan
6.	Belajar dari Ikan Asin
7.	Jadi Astronot
8.	Sholat Awal Waktu
9.	Tidur Siang Yuk
10.	Bau Badan
11.	Berani sama Dokter Gigi
12.	<i>Healing</i>
13.	Main di Pantai
14.	<i>Remote Super</i>
15.	Tamu Tak Diundang
<b>Musim Keempat</b>	
1.	Robot Pemburu
2.	Jangan Pamer
3.	Melawan Musuh Gigi
4.	Suling Sakti

### c. Tokoh dan Penokohan Film Animasi *Riko the Series*

#### 1) Riko

**Gambar 2.2. Riko**



Riko adalah karakter utama dari film animasi *Riko the Series*. Riko berusia 8 tahun dengan ciri khas rambutnya yang selalu bergerak berbentuk tanda tanya (?) ketika ia merasa ingin tahu tentang sesuatu yang tidak ia ketahui. Riko identik dengan baju berwarna kuning atau hitam dan celana berwarna krem yang biasa ia kenakan. Riko bersifat menyenangkan seperti anak pada umumnya, imajinatif, antusias, semangat, ceria, rendah hati, humoris, mandiri, kreatif, taat, tanggung jawab, rajin, sangat ingin mengetahui sesuatu. Dalam serial ini, karakter Riko disuarakan oleh seorang anak berprestasi bernama Jordan Omar.

#### 2) Robot Q110

**Gambar 2.3. Robot Q110**



Q110 adalah sebuah robot kuning yang cerdas dan canggih. Q110 merupakan robot berusia 1000 tahun dari

masa lalu, robot ini diciptakan dengan tujuan untuk mengabadikan sejarah penemuan dan berbagai jenis sains. Tangan Q110 dapat berubah menjadi alat yang diperlukan dan mempelajari berbagai jenis pengetahuan. Dalam serial animasi ini, karakter Q110 disuarakan oleh Arie Untung yang juga menjabat sebagai produser eksekutif.

3) Bunda

**Gambar 2.4. Bunda**



Bunda Riko adalah seorang jurnalis yang cerdas. Bunda biasa memakai baju hitam putih. Bunda akan selalu menyayangi seluruh anggota keluarga, termasuk Riko. Walaupun Bunda seorang jurnalis, ia selalu lebih peduli dan menyayangi anak-anaknya. Bunda selalu memberi nasehat ketika anak-anak melakukan kesalahan. Dalam film ini, karakter Bunda *didubbing* oleh selebriti Tanah Air Dhini Aminarti.

4) Ayah

**Gambar 2.5. Ayah**



Ayah Riko berprofesi sebagai dokter dan bekerja di Rumah Sakit. Walaupun demikian, Ayah tetaplah seorang

Ayah yang sering menyempatkan waktu untuk anak dan keluarganya. Ayah terbiasa mengenakan kemeja putih dengan rompi hitam dan celana hitam. Ayah mempunyai sifat penyayang terhadap keluarganya terutama Riko yang merupakan anak bungsu, ayah juga mempunyai sifat bijaksana dalam menghadapi masalah seperti yang dihadapi Riko dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam film ini, karakter Ayah disuarakan oleh Teuku Wisnu.

5) Kak Wulan

**Gambar 2.6. Kak Wulan**



Kak Wulan adalah satu-satunya saudara Riko. Kak Wulan berwajah cantik dengan kacamata serta mengenakan baju abu-abu, celana hitam, dan jilbab biru yang terbiasa dikenakan. Kak Wulan memiliki kepribadian yang cerdas dan unggul dalam bidang studi. Meski terkadang ia merasa kesal, ia sangat menyayangi adik laki-lakinya. Dalam film tersebut, pemeran Kak Wulan disuarakan oleh Misbareta Aisyah Mikhaila.<sup>28</sup>

### 3. Pemahaman

Salah satu tolak ukur keberhasilan dalam belajar mengajar adalah bilamana suatu konsep ilmu pengetahuan mampu dimengerti oleh para peserta didik.<sup>29</sup> Kamus bahasa Indonesia

<sup>28</sup> Siti Wasilatur Rosidah, “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak pada Program Animasi Serial Riko the Series dan Relevansinya terhadap Penguatan Karakter Peserta Didik,” 31–34.

<sup>29</sup> Gigin Ginanjar S and Linda Kusmawati, “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 1, No. 2 (2016): 265, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>.

mengartikan pemahaman dengan mengerti, memahami.<sup>30</sup> Jadi, seseorang dikatakan paham apabila mampu menjelaskan suatu hal. Polya dalam Gigin Ginanjar S dan Linda Kusmawati, (2016: 266) membedakan pemahaman ke dalam empat kategori, yakni:

- a. Pemahaman mekanis, kemampuan mengingat dan menerapkan sesuatu secara sering atau dengan perhitungan sederhana.
- b. Perhitungan induktif, mampu mencoba sesuatu dalam kasus sederhana dan mengetahui bahwa sesuatu dapat diterapkan dalam kasus serupa.
- c. Pemahaman rasional dapat membuktikan kebenaran suatu hal
- d. Pemahaman intuitif, menilai kebenaran suatu hal tanpa ragu sebelum menganalisisnya.<sup>31</sup>

Agar peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik, perlu untuk memahami hirarki dari Taksonomi Bloom dan ketuntasan dalam belajar. Secara umum, Taksonomi Bloom dalam pendidikan mencakup tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Berikut penjelasan tiga ranah dalam Taksonomi Bloom setelah direvisi:

#### a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup tingkah laku peserta didik yang ditampilkan melalui aspek intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Pengetahuan serta keterampilan peserta didik diakui melalui pengembangan teori-teori peserta didik, dan daya ingat serta kemampuan berpikir peserta didik mampu melestarikan hal-hal baru yang diterima.<sup>32</sup> Berikut enam tingkatan pada ranah kognitif:

- 1) Mengingat (*Remember*), mengingat merupakan bagian dari ranah kognitif pada tingkatan paling bawah. Mengingat dapat diartikan sebagai suatu tindakan mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.
- 2) Memahami (*Understand*), di mana peserta didik melibatkan ingatannya pada pemahaman pengetahuan yang didapatkan sebelumnya.

---

<sup>30</sup> Pusat Bahasa, "Kamus Bahasa Indonesia," in *Kamus Pusat Bahasa*, 2008, 1103, [https://www.academia.edu/28944801/Kamus\\_Besar\\_Bahasa\\_Indonesia\\_pdf](https://www.academia.edu/28944801/Kamus_Besar_Bahasa_Indonesia_pdf).

<sup>31</sup> Gigin Ginanjar S and Linda Kusmawati, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4," 266.

<sup>32</sup> Ina Magdalena et al., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan," *Jurnal Edukasi Dan Sains* Vol. 2, No. 1 (2020): 137, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

- 3) Mengaplikasikan (*Apply*), yaitu kemampuan peserta didik untuk menerapkan atau memanfaatkan ide, rumus, prinsip, serta teori yang dimiliki dalam keadaan baru dan spesifik.
- 4) Menganalisis (*Analyze*), dalam hal ini peserta didik mampu mengulangi, menggambarkan permasalahan atau objek ke dalam suatu susunan, serta dapat menentukan kedekatan bagian-bagian susunan tersebut mampu bertahan dengan struktur yang lebih besar.
- 5) Mengevaluasi (*Evaluate*), yaitu kemampuan pendidik dalam membuat suatu penilaian kepada peserta didik yang didasarkan pada kriteria dan standar yang ada.
- 6) Mencipta (*Create*), dimaksudkan sebagai generalisasi ide, produk, serta perspektif baru mengenai suatu peristiwa.<sup>33</sup>

#### b. Ranah Afektif

Ranah afektif meliputi nilai, sikap, motivasi, antusiasme, dan apresiasi. Kemampuan belajar yang mencerminkan kasih sayang yang baik diwujudkan melalui sikap dewasa yang sesuai dengan usia dan perkembangan peserta didik, serta tercermin dalam tingkah laku dan sikap sehari-hari selama proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Berikut lima tingkatan pada ranah afektif:

- 1) Menerima (*Receive*), tingkat di mana peserta didik berkeinginan menerima suatu rangsangan atau stimulus dalam bentuk situasi, persoalan, maupun fenomena.
- 2) Menanggapi (*Respond*), di mana peserta didik mampu menanggapi rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk situasi, persoalan, maupun fenomena.
- 3) Menghargai (*Value*), dalam hal ini peserta didik bersedia menerima dan menghargai suatu nilai-nilai yang diberikan kepadanya.
- 4) Menghayati (*Appreciate*), peserta didik menjadikan nilai-nilai yang diberikan kepadanya sebagai bagian dari prioritas dalam dirinya.
- 5) Mengamalkan (*Practice*), tingkat di mana peserta didik menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai pengendali perilaku dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi gaya hidup.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> N Euis Kartini et al., “Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Basicedu* Vol. 6, No. 4 (2022): 7299–7300, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3478>.

<sup>34</sup> Dewi Amaliah Nafati, “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik,” *Jurnal Humanika* Vol. 21, No. 2 (2021): 165–166, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

### c. Ranah Psikomotorik

Simpson dalam Dewi Amaliah Nafiati, (2021: 168) mengemukakan bahwa ranah psikomotorik kaitannya dengan fisik, koordinasi, dan pemanfaatan bidang keterampilan motorik yang perlu latihan berulang-ulang dan diukur dari faktor kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik dalam eksekusinya.<sup>35</sup> Berikut lima tingkatan pada ranah psikomotorik:

- 1) Meniru (*Imitate*), yaitu kemampuan peserta didik dalam melakukan kegiatan-kegiatan sederhana yang sama persis dengan yang dilihat sebelumnya.<sup>36</sup>
- 2) Memanipulasi (*Manipulate*), yaitu aktivitas peserta didik yang meliputi pola-pola koordinasi dari gerakan-gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh.<sup>37</sup>
- 3) Presisi (*Precision*), di mana peserta didik diharapkan dapat melakukan suatu hal tanpa menggunakan contoh visual ataupun petunjuk tertulis, serta dapat melakukannya secara tepat, seimbang, lancar, dan akurat.
- 4) Artikulasi (*Articulation*), dalam hal ini peserta didik diharapkan dapat memperlihatkan serangkaian gerakan sesuai urutan, tepat dan akurat kecepatannya.
- 5) Naturalisasi (*Naturalization*), yaitu peserta didik diharapkan dapat menunjukkan serangkaian gerakan dengan tanpa diduga atau spontan.<sup>38</sup>

Pada penelitian ini, peningkatan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai pendidikan akidah akhlak dapat diukur atau diketahui melalui ranah afektif yang meliputi motivasi, sikap, serta antusiasme peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat mulai dari peserta didik dapat menerima media yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, peserta didik menanggapi, menghargai, menghayati, sampai pada peserta didik mampu menjadikan nilai-nilai yang diajarkan sebagai gaya hidup sehari-hari.

---

<sup>35</sup> Dewi Amaliah Nafiati, 168.

<sup>36</sup> Andi Nurwati, "Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa dalam Pelajaran Bahasa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 9, No. 2 (2014): 392, <https://doi.org/10.21043/edukasia.v9i2.781>.

<sup>37</sup> Hendriyan, "Analisis Kemampuan Psikomotor Siswa pada Pembelajaran Hands On Teknik Challenge Exploration Activity" (*Skripsi*: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2013), 28, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24667/3/Hendriyan-FITK.pdf>.

<sup>38</sup> Arif Mu'amar Wahid, "Taksonomi Tujuan Pembelajaran Psikomotorik," LP3M UAP, 2022, diakses pada 30 November 2023. <https://lpm.amikompurwokerto.ac.id/taksonomi-tujuan-pembelajaran-psikomotorik/>.

#### 4. Nilai-nilai Pendidikan

##### a. Pengertian Nilai Pendidikan

Menurut Andriyanto, dkk dalam M. Doni Sanjaya, dkk (2022: 480) nilai adalah sesuatu yang mempunyai nilai, mempunyai mutu, menjadi pedoman atau pandangan hidup, dan mempunyai nilai bagi pembacanya. Nilai juga mencakup kebaikan dan kebijaksanaan dalam sikap dan perilaku. Sadulloh dalam M. Doni Sanjaya, dkk (2022: 480-481) mengatakan bahwa nilai adalah realitas kehidupan yang dapat dipahami sebagai wujud perilaku, pengetahuan, dan gagasan manusia. Suatu perlakuan, pengetahuan, atau ide dianggap benar apabila mengandung kebaikan dan membantu manusia beradaptasi dengan kehidupan di masyarakat.<sup>39</sup> Menurut beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa nilai adalah suatu hal yang dapat membimbing tingkah laku seseorang untuk mencapai tujuan hidup. Jika nilai membantu masyarakat untuk hidup lebih baik dan dapat beradaptasi dengan kehidupan, maka nilai tersebut dianggap positif.

Zakiya dan Rusdiana dalam M. Doni Sanjaya, dkk (2022: 481) menyatakan bahwa nilai pendidikan terletak pada penanaman nilai-nilai kebenaran, kebaikan, dan keindahan melewati proses perubahan sikap dan perilaku dalam rangka mengembangkan kedewasaan manusia melalui kegiatan pendidikan. Proses pendidikan bukan berarti hanya dapat berlangsung pada satu tempat dan satu waktu tertentu saja. Pendidikan juga dimungkinkan melalui pemahaman, pemikiran, dan menikmati film. Menurut Anwar dalam M. Doni Sanjaya, dkk (2022: 481) nilai pendidikan merupakan hasil peradaban yang berkembang berdasarkan pandangan hidup terhadap nilai dan norma sosial. Berdasarkan pendapat di atas, maka nilai pendidikan adalah nilai yang membantu kehidupan masyarakat melalui proses mendidik ke arah yang lebih baik serta mengubah sikap dan perilakunya melalui usaha, dan kedewasaan diri itu dicapai melalui proses pendidikan.<sup>40</sup>

##### b. Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan

Berdasarkan temuan dari beberapa sumber, teridentifikasi sejumlah nilai-nilai pendidikan sebagai berikut:

---

<sup>39</sup> Muhamad Doni Sanjaya, Muhammad Rama Sanjaya, and Rini Wulandari, "Nilai-Nilai Pendidikan dalam Novel Hanter Karya Syifauzzahra dan Relevansinya sebagai Pembelajaran Sastra di SMA," *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* Vol. 5, No. 2 (2022): 480–481, <https://doi.org/10.24176/kredo.v5i2.6778>.

<sup>40</sup> Muhamad Doni Sanjaya, Muhammad Rama Sanjaya, and Rini Wulandari, 481.

1) Nilai-nilai Pendidikan Sosial Perspektif ‘Abdullah Nasih ‘Ulwan

Pendidikan sosial merupakan pendidikan seseorang sejak usia dini terutama untuk berpedoman pada etika sosial serta asas spiritual yang luhur, bermula dari akidah Islam yang abadi dan pandangan keimanan yang lurus. Beberapa prinsip penting yang disyariatkan oleh Islam adalah:

(a) Taqwa

Abdullah Nasih ‘Ulwan menjelaskan dalam kitab yang ditulisnya bahwa: “Taqwa merupakan nilai akhir dan buah tabiat dari perasaan keimanan yang mendalam tersambung dengan perasaan merasa diawasi Allah dan takut kepada-Nya, takut azab dan siksa-Nya, dan rakus akan ampunan dan pahala-Nya”.

(b) Persaudaraan

Persaudaraan yakni perasaan cinta dan hormat terhadap siapapun yang terikat pada dirinya sebab akidah Islam. Persaudaraan menumbuhkan perasaan kelembutan yang mendalam.

(c) Kasih Sayang

Kasih sayang sesama manusia telah ditetapkan oleh Rasulullah SAW. sebagai jalan memperoleh kasih sayang Allah SWT. Kasih sayang disebut sebagai kelembutan, simpati kepada orang lain, dan perasaan halus di dalam hati.

(d) Itsar

Itsar yaitu wujud perasaan hati yang mana lebih mengutamakan orang lain dari pada kepentingan dan kebaikan pribadi yang bermanfaat.

(e) Memaafkan Orang Lain

Memaafkan merupakan sikap toleran yang timbul dari perasaan di dalam hati, sehingga enggan menuntut hak orang lain walaupun dimusuhi oleh orang yang *dzalim*.

(f) Keberanian

Keberanian merupakan kekuatan luar biasa yang ada pada jiwa seorang mukmin karena keimanannya terhadap Allah SWT. Sifat tersebut muncul dari kepatuhan diri kepada kebenaran, berserah terhadap takdir, dapat dipercaya dalam memikul tanggung jawab,

yakin kepada kehidupan yang abadi, dan kemajuannya dalam proses pendidikan.<sup>41</sup>

- 2) Nilai-nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dalam Buku Pendidikan Nilai Karya Qiqi Yulianti Zakiyah dan A. Rusdiana
  - (a) Religius: Sikap dan tindakan seseorang yang mengikuti ajaran agama yang dianut, hidup rukun terhadap penganut agama lain, dan toleransi pada pelaksanaan ibadah agama lain.
  - (b) Toleransi: Sikap dan tindakan menghargai agama, etnis, suku, sikap, tindakan, dan pendapat orang lain yang berbeda dari dirinya.
  - (c) Jujur: Perilaku yang berupaya selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan tingkah laku.
  - (d) Kerja Keras: Bersungguh-sungguh dalam belajar dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
  - (e) Disiplin: Perilaku patuh dan tertib pada peraturan
  - (f) Mandiri: Sikap maupun perilaku yang tidak mudah mengandalkan orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.
  - (g) Kreatif: Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hal baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
  - (h) Cinta Tanah Air: Cara berpikir, bersikap, serta berbuat yang memperlihatkan kepedulian dan kesetiaan yang tinggi terhadap lingkungan sosial, fisik, ekonomi, budaya, politik bangsa, dan bahasa.
  - (i) Demokratis: Cara berpikir dan bertindak dengan menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
  - (j) Semangat Kebangsaan: Cara bertindak dan berpikir yang memposisikan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri sendiri maupun kelompok.
  - (k) Bersahabat / Komunikatif: Tindakan yang menunjukkan perasaan senang bergaul, berbicara, dan bekerja sama dengan orang lain.
  - (l) Peduli Sosial: Sikap dan tindakan suka memberikan bantuan kepada orang lain yang membutuhkan.

---

<sup>41</sup> Euis Cici Nurunnisa and Husni, "Nilai-Nilai Pendidikan Sosial Perspektif 'Abdullah Nasih 'Ulwan dan Relevansinya terhadap Tujuan Pendidikan Nasional," *Jurnal Tarbiyah Al-Aulad* Vol. 1, No. 1 (2016): 9–10, <https://riset-iaid.net/index.php/TA/article/view/95>.

- (m) Tanggung Jawab: Sikap dan perilaku seseorang dalam melakukan tugas dan kewajiban terhadap Tuhan YME, diri sendiri, keluarga, masyarakat, lingkungan, dan negara.
  - (n) Peduli Lingkungan: Sikap, tindakan, dan perkataan yang berusaha menghadang kerusakan lingkungan sekitar dan berupaya mengembangkan perbaikan kerusakan alam.
  - (o) Cinta Damai: Sikap, tindakan, serta perkataan yang membuat orang lain merasa aman dan senang bersamanya.
  - (p) Gemar Membaca: Terbiasa menyempatkan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang menghadirkan kebaikan bagi diri.<sup>42</sup>
- 3) Nilai-nilai Pendidikan Akidah Akhlak Menurut Agus Syukur
- (a) Berbakti kepada Kedua Orang Tua  
Berbakti kepada orang tua merupakan amal shalih yang paling utama dilakukan seorang muslim.
  - (b) Bersikap Baik kepada Saudara  
Setelah melaksanakan kewajiban kepada Allah SWT. dan kedua orang tua, Islam memerintahkan untuk bersikap dan berbuat baik terhadap sanak saudara.
  - (c) Saling Tolong Menolong (*Ta'awun*)  
*Ta'awun* merupakan sikap saling tolong menolong terhadap sesama. Setiap manusia tidak mampu hidup sendiri, pasti memerlukan bantuan orang lain, karena manusia merupakan makhluk sosial.
  - (d) Merendahkan Diri terhadap Sesama (*Tawadhu'*)  
*Tawadhu'* merupakan sikap memelihara hubungan serta pergaulan sesama manusia. *Tawadhu'* dapat menjadikan diri seseorang mendapatkan kemuliaan, tidak akan menjadikan seseorang rendah dan tidak terhormat.

---

<sup>42</sup> Qiqi Yuliaty Zakiyah and H.A. Rusdiana, *Pendidikan Nilai Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, ed. Beni Ahmad Saebani, *CV Pustaka Setia* (Bandung, 2014), 112–113, <https://digilib.uinsgd.ac.id/889/>.

## (e) Silaturahmi

Silaturahmi berarti menyambung kekerabatan, yakni menghubungkan tali kasih sayang terhadap sesama. Silaturahmi dapat meningkatkan hubungan kekerabatan menjadi lebih terarah. Selain itu, dengan silaturahmi dapat memperoleh nikmat dan rahmat dari Allah SWT., diberi panjang umur, serta dilapangkan rezeki.<sup>43</sup>

## 5. Akidah Akhlak

## a. Pengertian Akidah

Secara etimologis, arti aqidah berasal dari kata *'aqida-ya'qidu 'aqdan-aqidatan*. Hubungan antara arti kata *"aqdan"* dengan *"aqidah"* adalah keyakinan yang dipegang teguh dalam hati, bersifat mengikat dan mengandung arti kesepakatan. Jadi, aqidah adalah sesuatu yang diyakini oleh seseorang. Sedangkan dari segi terminologi, para ahli mengartikan akidah sebagai berikut:

## 1) Menurut Hasan Al-Banna

*'Aqaid* (jamak dari aqidah) adalah sejumlah hal yang harus diyakini kebenarannya melalui hati, membawa kedamaian dalam jiwa, menjadi keyakinan tanpa adanya keragu-raguan.

## 2) Menurut Abu Bakar Jabir al-Jazairi

Aqidah adalah suatu kebenaran yang dapat diterima manusia secara universal berdasarkan akal, wahyu, dan fitrah. Kebenaran terpatrit di hati manusia, dianggap sah, ada dengan pasti, dan terbantahkan oleh apapun yang bertentangan dengan kebenaran tersebut.

Dari kedua pengertian di atas, maka pokok-pokok dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Beberapa kebenaran yang bisa diterima masyarakat secara umum. Ilmu (kebenaran) terbagi menjadi dua, yaitu ilmu *dlarury* dan ilmu *nazhariy*. Ilmu yang diciptakan oleh indera dan tidak memerlukan argumen disebut *dlarury*. Sedangkan ilmu yang memerlukan argumen atau pembuktian disebut ilmu *nazhariy*.
- 2) Tiap-tiap manusia mempunyai fitrah guna mengakui kebenaran. Mencari kebenaran menggunakan indera,

---

<sup>43</sup> Agus Syukur, "Akhlaq Terpuji dan Implementasinya di Masyarakat," *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam dan Masyarakat* Vol. 3, No. 2 (2020): 156–161, <https://doi.org/10.24853/ma.3>.

menguji kebenaran dengan akal, dan wahyu sebagai pedoman dalam menentukan sesuatu yang baik maupun buruk.

- 3) Keyakinan dan keraguan tidak boleh sedikitpun bercampuran.
- 4) Aqidah harus mampu menimbulkan ketentraman jiwa. Artinya, suatu keyakinan yang belum mampu menentramkan jiwa, maka itu bukanlah aqidah.
- 5) Semua hal yang bertentangan dengan kebenaran, harus ditolak. Artinya, seseorang tidak boleh meyakini dua hal sekaligus yang saling bertentangan.
- 6) Tingkat pemahaman seseorang terhadap dalil, menentukan tingkat keyakinan (aqidah) seseorang.<sup>44</sup>

#### **b. Pengertian Akhlak**

Akhlak berasal dari kata arab “*akhlaq*” yang merupakan bentuk jamak dari *khuluqun* yang berarti kreativitas, pada hakikatnya dorongan halus untuk selalu menjunjung tinggi kebajikan atau kebenaran. Secara bahasa, *khuluqun* berarti budi pekerti atau tingkah laku. Frasa ini mengandung aspek yang sesuai dengan kata *khalqun* yang berarti peristiwa dan berkaitan erat dengan *khaliq* yang berarti pencipta dan berarti makhluk yang diciptakan. Dari segi terminologinya, para ahli mempunyai definisi yang berbeda-beda mengenai akhlak, antara lain:

- 1) Menurut Imam al-Ghazali

Akhlak merupakan suatu sifat yang tertanam dalam jiwa, mudah menimbulkan perbuatan-perbuatan yang patut, sebagai pengingat spiritual.

- 2) Menurut Ahmad Amin

Akhlak adalah keinginan untuk membiasakan diri. Artinya, yang menjadi ciri akhlak adalah kebiasaan kemauan, dan oleh karena itu kebiasaan disebut akhlak.

- 3) Menurut Abdul Hamid Yusuf

Akhlak adalah ilmu yang memberikan keterangan tentang perbuatan yang mulia dan menunjukkan cara melaksanakannya.

- 4) Menurut Ibnu Maskawayh

Akhlak adalah keadaan diri atau jiwa yang mendorong (diri atau jiwa itu) untuk melakukan sesuatu dengan mudah

---

<sup>44</sup> Muhammad Amri, La Ode Ismail Ahmad, and Muhammad Rusmin, *Aqidah Akhlak*, 2018, 2–3, <https://core.ac.uk/download/pdf/198228163.pdf>.

tanpa didahulukan kekuatan pikiran, karena sudah menjadi kebiasaan.

5) Menurut Ja'ad Maulana

Akhlak adalah ilmu yang mempelajari gerak-gerik jiwa manusia, apa akibat perbuatan dan perkataan, serta mengungkap hakikat benar dan salah.<sup>45</sup>

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa akidah akhlak merupakan keyakinan, pemahaman, dan penghayatan individu terhadap kebenaran ajaran Islam serta kemauan untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan sebagai bahan acuan serta perbandingan. Selain itu, agar terhindar dari anggapan kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan judul yang sedang diteliti antara lain:

1. Jurnal dengan Judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi *Riko the Series* terhadap Partisipasi Belajar Anak” oleh Siti Fatima Aziz, Rapi Us. Djuko, dan Nunung Surya Jamin Program Studi PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo ditulis pada tahun 2021.<sup>46</sup> Penelitian yang ditulis Siti Fatima Aziz, dkk memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan pada subjek penelitiannya, yaitu meneliti film animasi *Riko the Series*. Adapun perbedaannya terletak pada aspek kajiannya, penelitian oleh Siti Fatima Aziz, dkk berfokus pada pengaruh penggunaan media film terhadap partisipasi belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini fokus pada peningkatan pemahaman peserta didik.
2. Skripsi yang ditulis oleh Siti Wasilatur Rosidah Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto terbitan pada tahun 2022 dengan judul “Nilai-nilai Pendidikan Akhlak pada Program Animasi Serial *Riko The Series* dan Relevansinya terhadap Penguatan Karakter Peserta Didik”.<sup>47</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Siti Wasilatur Rosidah mempunyai kesamaan dengan penelitian ini. Keduanya subjek

---

<sup>45</sup> Muhammad Amri, La Ode Ismail Ahmad, and Muhammad Rusmin, 97–98.

<sup>46</sup> Siti Fatimah Aziz, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi ‘Riko the Series’ terhadap Partisipasi Belajar Anak,” *Student Journal of Early Childhood Education* Vol. 1, No. 1 (2021): 51, <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE/article/view/881/205>.

<sup>47</sup> Siti Wasilatur Rosidah, “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak pada Program Animasi Serial Riko the Series dan Relevansinya terhadap Penguatan Karakter Peserta Didik.”, v.

penelitiannya adalah pada film animasi *Riko the Series*. Perbedaannya terletak pada aspek penelitiannya. Penelitian ini fokus pada pemanfaatan film sebagai media pembelajaran di sekolah, sedangkan penelitian Siti Wasilatur Rosidah fokus pada analisis nilai pendidikan akhlak dalam film.

3. Jurnal dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kecerdasan Spiritual Anak” oleh Amalia Kartika Mohama, Icam Sutisna, dan Nurhayati Tine Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo pada tahun 2023.<sup>48</sup> Penelitian oleh Amalia Kartika Mohama, dkk memiliki kesamaan dengan penelitian ini pada aspek kajiannya, yaitu meneliti film animasi sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada subjeknya, yaitu dalam penelitian Amalia Kartika Mohama, dkk subjeknya adalah film animasi *Nussa*, sedangkan penelitian ini subjeknya adalah film animasi *Riko the Series*.
4. Jurnal yang ditulis oleh Andini Dwi Oktavia dan Abdul Rahman Jupri Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta pada tahun 2022 dengan judul “Penggunaan Media Film Animasi Kartun dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi tentang Keterampilan Menyimak Siswa”.<sup>49</sup> Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada aspek kajiannya, yaitu meneliti terkait penggunaan media film animasi dalam pembelajaran di sekolah. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Dalam penelitiannya, Andini Dwi Oktavia dan Abdul Rahman Jupri menjadikan film animasi cerita fiksi yang berjudul *Asal Mula Telaga Warna* sebagai subjek penelitian, sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah film animasi *Riko the Series*.

### C. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono dalam Leica Rachma, (2021: 45) kerangka berpikir merupakan sintesis dari banyak teori yang berbeda dan hasil penelitian terkait menunjukkan pentingnya satu atau lebih variabel yang diteliti, membandingkan nilai satu atau lebih variabel dalam

---

<sup>48</sup> Amalia Kartika Mohama, Icam Sutisna, and Nurhayati Tine, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kecerdasan Spiritual Anak”, 178.

<sup>49</sup> Andini Dwi Oktavia and Abdul Rahman Jupri, “Penggunaan Media Film Animasi Kartun dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi tentang Keterampilan Menyimak Siswa.”, 846.

sampel atau titik waktu yang berbeda, hubungan antara dua atau lebih variabel, perbandingan efek antar variabel pada sampel dan bentuk hubungan struktural yang berbeda.<sup>50</sup> Setelah memahami tentang kerangka berpikir, peneliti akhirnya merumuskan kerangka berpikir seperti berikut:

**Gambar 2.7. Kerangka Berpikir**



<sup>50</sup> Leica Rachmah, “Nilai-Nilai Akhlak dalam Youtube Serial Animasi Keluarga Riko the Series,” 45.