

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era *millennial* (dalam Nata, 2018: 10) dapat pula disebut erapost-modern merupakan kelanjutan dari era global yang ditandai dengan penggunaan teknologi digital yang melampaui era komputer. Generasi *millennial* (dalam Ali & Purwandi, 2017: xvii) yaitu sebutan untuk penduduk yang lahir antara 1980-2000-an, generasi ini ditandai dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital yang mencolok dibanding generasi sebelumnya. Ciri-ciri dari generasi *millennial* menurut Farouk (dalam Nata, 2018: 11) diantaranya adalah: mengandalkan kecepatan informasi yang instan, *hyper technology, connected* (pandai bersosialisasi) juga aktif berkolaborasi, *confidence*, gemar berselancar di sosial media dan internet. Salah satu produk teknologi yang paling mencolok dan banyak digunakan oleh generasi *millennial* pada saat ini adalah gadget, sejalan dengan pendapat Chusna (2017: 316) bahwa gadget merupakan benda yang populer di seluruh dunia, tidak jarang kita menemukan beberapa orang yang memiliki lebih dari satu gadget.

Gadget (dalam Astuti, 2018: 23) adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Gadget menurut Chusna (2017: 316) dapat memberikan dampak pada nilai-nilai kebudayaan dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Penggunaan gadget sebagai media informasi dan komunikasi membawa dampak bagi pengguna dan lingkungan sekitarnya. Dampak penggunaan gadget dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget menurut Handrianto (dalam Marpaung, 2018: 62-63) adalah berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget diantaranya dapat menimbulkan gangguan kesehatan, menghambat perkembangan kognitif dan berbahasa anak, penurunan kemampuan bersosialisasi dan konsentrasi saat belajar, kecanduan, dan dapat mempengaruhi perilaku anak. Menurut Astuti (2019: 1) apabila orang tua kurang memperhatikan kemajuan teknologi yang bernama gadget ini dapat berakibat pada kemerosotan akhlak.

Akhlak (dalam Nurhayati: 2014) diartikan sebagai perbuatan yang tertanam kuat dalam jiwa seseorang sehingga sudah menjadi kepribadian bagi dirinya. Menurut Ibn Miskawaih (dalam Jamal: 2017) akhlak adalah tabiat atau sifat seseorang, yakni melekatnya sifat-sifat di dalam jiwa seseorang yang melahirkan perbuatan dengan mudah dan tanpa dipikirkan atau diangankan terlebih dahulu. Kedudukan akhlak dalam Islam sangat penting dan Rasulullah Saw., pun menempatkan penyempurnaan akhlak yang mulia sebagai misi dalam dakwah beliau sebagaimana hadits berikut:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ

Artinya: *“Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang baik.”* (HR. Ahmad, Al-Hakim dan yang lainnya. Dishahihkan oleh Syaikh Al-Albani).

Keutamaan akhlak (dalam Iwan: 2017) digambarkan oleh Rasulullah Saw., dalam hadits berikut ini:

مَا شَيْءٌ أَثْقَلُ فِي مِيزَانِ الْمُؤْمِنِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِنْ خُلُقٍ حَسَنٍ وَإِنَّ اللَّهَ لَيُبِغِضُ الْفَاحِشَ الْبُذِيءَ

Artinya: *“Dari Abu Darda’ ra. berkata: Sesungguhnya Nabi SAW bersabda: Tidak ada satupun yang akan memberatkan timbangan (kebaikan) seorang hamba mukmin pada hari kiamat selain dari akhlak yang baik dan sesungguhnya Allah membenci orang yang keji lagi berkata keji (perkataan kotor).”* (HR Tirmidzi dan Ibnu Hibban dalam sahihnya)

Menurut Firdaus (2017: 70) faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak ada dua, yaitu faktor internal berupa insting/ naluri, kebiasaan, keturunan, keinginan atau kemauan keras, dan hati nurani, sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi pembentukan akhlak berupa pengaruh keluarga, pengaruh sekolah, pendidikan masyarakat, dan

lingkungan. Lingkungan sendiri dapat mengarah kepada segala sesuatu yang ada disekitar manusia, termasuk media elektronik seperti televisi, gadget, komputer, laptop, dan lain sebagainya. Menurut Prasetya (2019) salah satu media yang memberikan efek dan dampak kepada masyarakat yaitu film. Menurut Ngatman & Siti fatimah, film kartun yang merupakan jenis film animasi yang paling diminati untuk dipilih dan ditonton oleh anak-anak.

Film kartun menurut Maulidya et. al (dalam Ula, 2019 : 27) adalah sebuah cerita yang ditampilkan pada media elektronik dengan gambar gaya anak-anak yang lucu. Film kartun/ animasi disenangi oleh anak-anak karena karakter gambar animasi yang menarik dan menghibur. Menurut Trianton (2013: ix) film tidak hanya sebagai media hiburan dan alat propaganda politik, namun memiliki peran kultural dan pendidikan. Salah satu film animasi yang memiliki peran dalam pendidikan adalah film Riko *The Series*.

Film Riko *The Series* (garissepuluh.com, 2020) merupakan film animasi berbentuk serial dimana setiap seri dalam season 1 (musim pertama) berdurasi 2.29 sampai 17.12 menit. Film animasi ini diproduksi oleh Garissepuluh yang bekerjasama dengan mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi, ITB. Serial animasi Riko *The Series* dirilis pada tanggal 9 Februari 2020 dengan pendirinya yaitu Teuku Wisnu, Arie Untung dan Yuda Wirafianto. Sasaran penontonnya adalah anak-anak berusia tujuh sampai lima belas tahun (anak usia SD-SMP), animasi yang disajikan sangat apik dengan alur cerita yang menghibur. Film serial animasi Riko *The Series* ini bercerita tentang seorang anak bernama Riko memiliki watak yang pintar, energik dan mempunyai keingintahuan yang begitu besar. Film ini sarat dengan pendidikan yang memberikan informasi berupa pengetahuan tentang Qur'an, sains, pemunculan tokoh-tokoh muslim yang menjadi ilmuwan serta pembiasaan-pembiasaan akhlak baik seperti bersyukur kepada Allah Swt., senantiasa mengucapkan salam, pembiasaan dalam mengucapkan kalimat *thayyibah* di dalam berbagai kesempatan. Film animasi ini tayang di kanal Youtube animasi Riko *The Series* dan juga ditayangkan di televisi sejak tanggal 24 Mei 2020 yang dapat ditonton setiap hari Minggu dan Senin pukul

08.30 WIB. Sekarang, animasi Riko *The Series* tayang di chanel RTV (Rajawali TV) dan Al-Bahjah TV.

Hootsuite (We are Social) di Januari 2020 menerbitkan data dan tren tentang internet dan media sosial untuk Indonesia. Pengguna media sosial di Indonesia sendiri tercatat sebanyak 59% dari total populasi penduduk Indonesia, yang menunjukkan bahwa separuh orang Indonesia sudah dapat mengakses media sosial. Dalam hal ini, YouTube menempati urutan pertama dalam segi akses yaitu sebesar 88% dan menempatkan film di urutan ketiga sebagai kategori yang paling umum dicari. Berdasarkan data dari Global Digital Insights tahun 2019 yang dikutip oleh Noor et. al (2020: 41), pertumbuhan konsumsi internet oleh anak-anak menempati urutan kedua setelah usia remaja. Melvi Arsita et. al (2020) dalam penelitiannya tentang “Pengaruh Tayangan Film Kartun terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa tayangan film kartun yang ditayangkan di televisi berpengaruh terhadap pola tingkah laku anak di kehidupan sehari-hari karena film kartun yang dikemas sedemikian rupa dengan menampilkan perilaku yang terlihat asik dan mudah ditiru oleh anak mampu menarik perhatian anak, sehingga menjadikan anak betah berlama-lama saat menonton film kartun. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Nurlaila (2017) tentang “Pengaruh Menonton Film Kartun terhadap Akhlak Siswa SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura tahun Pelajaran 2016/2017” disimpulkan bahwa menonton film kartun berpengaruh terhadap akhlak siswa di SD 14 Martapura. Dalam hasil penelitiannya tentang “Relevansi dan Signifikansi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Serial Kartun Nussa Dan Rarra dalam Pendidikan Akhlak bagi Siswa Tingkat MI” Trisyanti (2020: 281-282) menyimpulkan bahwa film animasi Nussa dan Rarra merupakan karya yang sarat dengan penerapan pendidikan akhlak di tingkat MI serta ditemukan relevansi antara nilai pendidikan akhlak yang terdapat dalam film animasi Nussa dan Rarra dengan pendidikan akhlak di tingkat MI dalam pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah.

Menurut Husin (2015: 23) saat ini anak-anak mengalami krisis keteladanan karena orang tua, para guru serta media massa belum banyak mengangkat tokoh-tokoh yang dapat dijadikan teladan atau role model bagi anak-anak. Film animasi seperti Tom and Jerry, Larva, Barbie, Frozen, Sinchan, Doraemon, dan lain sebagainya bermuatan konflik berupa perselisihan, sikap tidak sopan kepada orang yang lebih tua darinya, juga berbusana terbuka, membawa gaya dan kebiasaan barat yang bebas tidak baik untuk ditonton oleh anak-anak (dalam Ahmad et. al, 2016: 78). Kehadiran film serial animasi yang mengandung pendidikan akhlak dan pengetahuan sains dengan menampilkan tokoh-tokoh muslim ditengah-tengah isu kemerosotan akhlak anak seperti film serial animasi Riko *The Series* membawa angin segar tersendiri bagi para orang tua dan guru dalam rangka pendidikan dan pembentukan akhlak anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Dampak negatif dari penggunaan media sosial bagi anak-anak yang berujung pada kemerosotan akhlak.
2. Film animasi dapat berpengaruh terhadap pembentukan akhlak anak.
3. Tidak semua film animasi memiliki nilai-nilai pendidikan akhlak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti agar masalah dapat diatasi lebih efektif dan spesifik. Beberapa batasan masalah yang peneliti buat diantaranya sebagai berikut:

1. Identifikasi nilai-nilai pendidikan akhlak dalam film serial animasi Riko *The Series* season 1 yaitu episode 1, 3, 8, 17, dan 20.
2. Relevansi nilai-nilai pendidikan akhlak dalam film serial animasi Riko *The Series* terhadap materi pelajaran Akidah Akhlak kelas rendah (kelas 1-3) di MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang sudah disampaikan, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Apa saja nilai-nilai pendidikan akhlak yang terkandung dalam film serial animasi Riko *The Series*?
2. Apa saja materi pelajaran Akidah Akhlak di kelas rendah MI?
3. Bagaimana relevansi antara nilai-nilai pendidikan akhlak dalam film serial animasi Riko *The Series* terhadap materi pelajaran Akidah Akhlak di MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan umum dilakukannya penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan akhlak dalam film serial animasi Riko *The Series* dan relevansinya terhadap pendidikan akhlak di tingkat MI.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan akhlak yang terkandung dalam film serial animasi Riko *The Series*.
2. Untuk mengetahui materi pelajaran Akidah Akhlak di kelas rendah MI.
3. Untuk mengetahui relevansi antara nilai-nilai pendidikan akhlak dalam film serial animasi Riko *The Series* terhadap materi pelajaran Akidah Akhlak di MI.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya analisis nilai-nilai pendidikan dalam film serial animasi Riko *The Series* dan relevansinya terhadap pendidikan akhlak di tingkat MI ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai media film animasi sebagai media pendidikan yang memuat pesan-pesan edukatif dapat dikemas secara menarik sehingga tidak berfungsi sebagai media hiburan saja.

- b. Menambah khazanah kepustakaan, khususnya tentang nilai-nilai pendidikan akhlak dalam film serial animasi Riko *The Series* yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, mengetahui nilai-nilai pendidikan akhlak yang terdapat dalam film serial animasi Riko *The Series*.
- b. Bagi orang tua atau pendidik, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberi masukan serta pertimbangan dalam rangka memberikan sentuhan pendidikan pada anak melalui media yang dekat dengan mereka yaitu film animasi yang mengandung muatan nilai pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya sehingga pesan yang terkandung dapat tersampaikan dengan baik.

