

Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar

Nur Fadilla¹, Irma Yunia Sari², Febriyanti Arafah³, Nabilah Nur Azmi⁴

¹UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

²UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

³UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

⁴UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Correspondence: E-mail: nurfadilla.ell@gmail.com, irmaynt139@gmail.com,
febrideka90@gmail.com, nabilahnurazmi26@gmail.com

Abstract : Era teknologi menghadirkan sejumlah problematika khususnya bagi para pendidik dan peserta didik. Generasi muda yaitu peserta didik banyak yang menyukai sosial media untuk berselancar ditengah-tengah kegiatannya, dengan adanya disrupsi teknologi berbagai budaya asing dapat dengan mudah masuk ke dalam pencarian mereka. Budaya Barat jika tidak disaring dengan baik, akan berakibat fatal pada rasa nasionalisme pada diri generasi muda dan bahkan terkikisnya nilai-nilai keagamaan peserta didik. Artikel ini bertujuan guna mendeskripsikan tentang penerapan media pembelajaran berbasis animasi interaktif untuk mengenalkan nilai-nilai agama pada para peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Teknik mengumpulkan data berdasarkan studi literatur pustaka yang relevan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi interaktif efektif dalam pembelajaran. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media animasi interaktif, diantaranya: melalui media animasi interaktif, penyampaian materi yang lebih jelas dan tidak bersifat verbal saja; animasi interaktif juga dapat mengatasi terbatasnya daya indra, dan waktu. Contohnya seperti animasi Nussa Rara dan Riko The Series bisa digunakan untuk menanamkan nilai – nilai agama dan moral baik pada anak sekolah dasar, diantaranya berbakti kepada kedua orang tua, belajar sholat, adab makan, berdzikir, dan tauhid. Implementasi nilai karakter tersebut dapat diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik di dalam pembelajaran dapat melalui pembiasaan. Kemudian pendidik dan orang tua dapat memberikan keteladanan nilai karakter melalui aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Pembelajaran Interaktif, Media, Animasi, Nilai-nilai Keagamaan

PENDAHULUAN

Hadirnya era disrupsi mengakibatkan perubahan yang cukup signifikan di berbagai tatanan kehidupan, diantaranya yang dapat dirasakan ialah penggunaan media teknologi dan informasi. Pengaruh era disrupsi juga dirasakan pada bidang pendidikan. Pendidikan yang semula bersifat konvensional kini beralih kepada pendidikan modern yang mengacu pada dunia digital yang menganut prinsip fleksibilitas, yaitu pembelajaran dapat dilakukan di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Tidak dipungkiri bahwa hadirnya era teknologi ini membawa dampak positif untuk bidang pendidikan, diantaranya para peserta didik dapat dengan mudah mengakses pengetahuan melalui *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan serta dapat mempermudah untuk

menambah informasi terkait pendidikan. Akan tetapi, dengan bermacam manfaat tersebut era teknologi juga menghadirkan sejumlah problematika khususnya bagi para pendidik dan peserta didik (Cholil, 2019).

Generasi muda yaitu peserta didik banyak yang menyukai sosial media untuk berselancar ditengah-tengah kegiatannya, dengan adanya disrupti teknologi berbagai budaya asing dapat dengan mudah masuk ke dalam pencarian mereka. Tontonan yang kurang sesuai dengan budaya ketimuran juga kerap kali terlintas di beranda, banyak *trend* baru yang mengatasnamakan “budaya kekinian” yang menjadi buah bibir diantara generasi muda. Bagi yang mengikuti *trend* tersebut, dianggap sebagai anak yang gaul dan tidak “gaptek” atau gagap teknologi. Budaya Barat jika tidak disaring dengan baik, akan berakibat fatal pada rasa nasionalisme pada diri generasi muda dan bahkan terkikisnya nilai-nilai keagamaan yang dirasa sebagai hal yang kuno untuk dipelajari karena dianggap bertentangan dengan istilah “gaul” pada para pemuda saat ini (Nudin, 2020).

Nilai-nilai agama sangat diperlukan bagi setiap insan utamanya para pemuda kaum pelajar. Dengan nilai-nilai agama, rohani dari tiap-tiap peserta didik dapat terpenuhi kebutuhannya. Orang tua maupun guru memiliki peran yang sangat penting dalam membangun jiwa peserta didik utamanya pada jenjang sekolah dasar. Peserta didik yang masih belia diperlukan adanya pengenalan dan penanaman akan nilai-nilai agama. Pendidik dapat menanamkan nilai-nilai agama dengan melalui berbagai cara, diantaranya ialah melalui pendidikan agama. Pendidikan agama dimuat dalam Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2007 pada pasal 2 “berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama.”

Dalam menghadapi era disrupti bukan dengan menentang lajunya perkembangan teknologi, akan tetapi mau tidak mau kita hidup berdampingan dengan derasnya arus teknologi yang semakin berkembang. Oleh sebab itu, pendidik seharusnya dapat memaksimalkan potensi teknologi yaitu dengan mengintegrasikannya dengan media pembelajaran di kelas. Media yang digunakan disamping mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik, juga menyesuaikan dengan keadaan kontekstual peserta didik pada kehidupannya. Untuk itu diperlukan pengembangan media pembelajaran dalam upaya mengenalkan nilai-nilai keagamaan kepada peserta didik utamanya pada jenjang sekolah dasar melalui kecanggihan teknologi, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi interaktif (Nurjanah, 2021).

Sebagaimana sejumlah artikel penelitian tentang peranan media pembelajaran berbasis animasi, diantaranya dari (Agustin dkk, 2021) mengungkapkan bahwa media animasi berperan

efektif mempengaruhi minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar, sehingga pembelajaran menjadi tidak jemu dan membosankan. Selanjutnya, artikel hasil penelitian dari (Titin dan Ega Safitri, 2021) yang berjudul “Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi *Powtoon*” menyatakan bahwa dengan media animasi, berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, dari yang semula perolehan rata-rata rendah, menjadi meningkat setelah diterapkan pembelajaran berbasis animasi *Powtoon*.

Begitu juga hasil penelitian dari (Helminsyah dkk, 2020) penggunaan media animasi berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru, dengan menggunakan animasi, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, dengan menggunakan media animasi, dapat memfasilitasi strategi yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas yaitu dengan memanfaatkan teknologi di dalamnya. Selain itu artikel penelitian dari (Kusuma et al., 2015) menyatakan bahwa melalui media animasi, peserta didik secara spontan tertarik untuk mengamati dan melihat video pembelajaran melalui animasi tersebut, karena media animasi didesain dengan *full colour* sehingga dapat dengan mudah menarik perhatian peserta didik utamanya peserta didik yang masih duduk di jenjang sekolah dasar. Dengan hal tersebut, makna dari animasi tersebut dapat tersampaikan dengan lebih mudah kepada peserta didik. Selain itu, didapatkan hasil belajar yang baik yaitu dengan ditandai munculnya peningkatan terhadap nilai peserta didik dari nilai yang sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan guna mendeskripsikan tentang peranan media pembelajaran berbasis animasi interaktif untuk mengenalkan nilai-nilai agama pada para peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar, yang mana penelitian ini bersubjek pada sejumlah penelitian terdahulu mengenai peranan media animasi interaktif dan tinjauan literatur mengenai animasi Riko The Series dan Nussa dan Rara sebagai contoh dari animasi yang dapat digunakan sebagai media interaktif guru dalam pembelajaran di kelas.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu pengumpulan data yang dilakukan didasarkan pada faktor pendukung di dalam objek penelitian, kemudian menganalisis peranan dari faktor-faktor tersebut (Arikunto, 2010). Dalam menganalisis nilai – nilai keagamaan dalam media pembelajaran berbasis animasi penulis menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif, yakni menceritakan apa yang sudah dilihat. Dengan cara menyaksikan film – film yang

sedang diteliti, bertujuan untuk mendapatkan hasil analisis mengenai film tersebut lalu dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Teknik analisis data dengan pemilihan pesan dalam kalimat berdasarkan nilai pendidikan karakter yang muncul di dalam film. Pengumpulan data dengan menggunakan laptop, menonton dengan saksama dan mengamati lalu dituangkan ke dalam rangkaian data.

Pada penelitian kali ini, penulis juga melakukan teknik mengumpulkan data berdasarkan studi literatur pustaka yang relevan. Penelitian ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, mengkaji serta menelaah literatur berupa buku (buku teks), jurnal, peraturan perundang – undangan, majalah, surat kabar, artikel, dan penelitian sebelumnya juga mempunyai korelasi dengan permasalahan yang diteliti. Studi kepustakaan ini bertujuan untuk mendapatkan teori – teori sebanyak mungkin yang diharapkan akan dapat menunjang data yang dikumpulkan dan pengolahannya lebih lanjut dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pembelajaran Interaktif

Belajar ditunjukkan dengan berubahnya tingkah laku seseorang, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti yang mana kegiatan tersebut dilakukan dengan disengaja atau secara sadar. Belajar dapat dikatakan baik jika ditandai dengan meningkatnya intensitas mental maupun jasmani seseorang. Dan sebaliknya, jika intensitas mental dan jasmani seseorang tidak meningkat, dapat dikatakan seseorang tersebut tidak sepenuhnya memahami bahwa dirinya sedang atau telah melaksanakan proses yang namanya belajar. Pernyataan tersebut selaras dengan penguraian arti belajar yang diungkapkan oleh (Andrizal dan Arif 2017) yang memaknai belajar sebagai proses dari berubahnya penampilan dan tingkah laku yang didapatkan dari interaksi antara individu dengan lingkungan di sekitarnya melalui serangkaian kegiatan meliputi kegiatan mengamati, membaca, kemudian mendengarkan, menangkap lalu meniru dan menerapkan. Begitu juga makna dari belajar menurut (Pane, 2017) mengungkapkan bahwa belajar memiliki makna sebagai proses ketika individu berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, lingkungan berperan sebagai objek-objek lain yang di dalamnya individu dapat memperoleh pengalaman-pengalaman baik itu berupa pengetahuan yang baru dimengerti oleh individu maupun pengetahuan yang telah dimengerti atau diperoleh sebelumnya.

Antara belajar dengan pembelajaran saling berkaitan. Karena belajar sendiri merupakan aktivitas internal dari kegiatan pembelajaran, sedangkan pembelajaran ialah aktivitas eksternal dari belajar. Pembelajaran diatur dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20

Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar”. Pada hakikatnya, pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai suatu proses dalam memberikan bantuan atau bimbingan pada peserta didik dalam prosesnya saat belajar. Dalam pembelajaran, pendidik tidak hanya memanfaatkan kemampuan verbalnya dalam mentransfer sebuah pengetahuan, akan tetapi seluruh yang ada di lingkungan sekitar dapat menjadi media sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran (Wardani, 2017).

Media secara harfiah berakar kata dari bahasa Latin yakni bentuk jamak dari “medium dan medius” bermakna perantara, tengah, atau pengantar. Disisi lain media dalam bahasa Arab juga memiliki makna “waasaailah” yang berarti perantara antara pengirim terhadap penerima dalam menyampaikan pesan. Secara umum media memiliki fungsi guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik, serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan aktif jika semua komponen turut serta dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya sekedar menjadi bayangan yakni hanya meniru dan menerima apa yang guru sampaikan. Akan tetapi, peserta didik secara aktif dalam memfilter, menyeleksi, memaknai, dan menguji benar tidaknya suatu pengetahuan yang diterimanya. Guru dapat merancang sebuah pembelajaran yang mana siswa aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui media yang disediakan oleh guru, salah satunya yaitu dengan merancang pembelajaran interaktif (Lailiyah, 2018).

Pembelajaran interaktif sendiri merupakan sebuah pembelajaran yang mana seluruh aspek dalam kelas ikut terlibat dalam kegiatan belajar mengajar yang mana menimbulkan aksi reaksi antara guru dengan siswa. Dalam pembelajaran interaktif tentunya memerlukan media yang interaktif juga. Media yang interaktif dapat berupa multimedia jenis animasi, yang mana di dalamnya dilengkapi berbagai pengetahuan atau materi yang dikemas secara menarik dan sederhana dengan memaksimalkan potensi teknologi di dalamnya, utamanya bagi peserta didik yang belum mampu menangkap pengetahuan yang bersifat abstrak dan masih memerlukan penanaman dan pemahaman yang tepat mengenai nilai-nilai agama (Harswi, 2020).

Peranan Media Interaktif Berbasis Animasi bagi Siswa Sekolah Dasar

Zaman yang penuh dengan teknologi ini semakin banyak media yang bervariasi yang bermunculan di dunia pendidikan. Pendidik tidak hanya mentransfer pengetahuan saja akan tetapi pendidik haruslah kreatif dan inovatif dalam menghidupkan kelas, utamanya dalam

membentuk karakter religius sebagai penanaman nilai-nilai agama dalam pada peserta didik. Peserta didik usia sekolah dasar umumnya menyukai sesuatu yang *colorful* atau yang berwarna-warni, misalnya kartun. Pendidik dapat menyelipkan kesukaan peserta didik tersebut disaat pembelajaran di dalam kelas, yaitu salah satunya dengan menggunakan animasi interaktif sebagai media pembelajaran. Dengan media animasi interaktif, pendidik tidak hanya menyampaikan materi saja, akan tetapi melalui animasi peserta didik dapat mengambil *value* yaitu sebuah keteladanan atau *ibrah* dari kisah-kisah pemeran di dalamnya. Penggunaan media animasi interaktif ini tentu akan lebih mempermudah guru dalam pembelajaran di kelas. Animasi Nussa Rara dan Riko The Series dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kelas dalam rangka mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai agama pada peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar (Latifah, 2020).

Berdasarkan konsep pembelajaran interaktif maka peranan dari media animasi interaktif dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar diantaranya: Yang pertama, selain meningkatnya minat belajar peserta didik, melalui media animasi interaktif, penyampaian materi yang lebih jelas dan tidak bersifat verbal saja. Perbedaan dapat dilihat ketika guru hanya menyampaikan materi melalui ceramah saja atau menggunakan sebatas gambar dan audio. Ketika guru menggunakan metode ceramah, siswa cenderung lebih cepat bosan dan jemu, apalagi bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Begitu juga dengan menggunakan media gambar atau media audio saja, maka bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar yang tidak sesuai dengan media yang digunakan, maka akan kesulitan menangkap materi yang sedang dijelaskan. Dengan menggunakan media animasi interaktif, peserta didik dapat lebih aktif dalam ikut serta dalam pembelajaran, disebabkan animasi merupakan media yang tepat bagi gaya belajar siswa, apalagi bagi peserta didik usia belia yang mana menyukai animasi atau kartun, hal itu dapat memfokuskan peserta didik terhadap materi yang disampaikan juga mencakup seluruh media baik itu audio maupun visual dan bersifat interaktif, sehingga peserta didik dapat ikut andil dalam kegiatan belajar mengajar (Elvira, 2020).

Menggunakan animasi interaktif juga dapat mengatasi terbatasnya daya indra, dan waktu. Dengan menggunakan media animasi interaktif dapat memaksimalkan potensi indra peserta didik, karena dengan media animasi peserta didik di samping menggunakan indra pendengarannya untuk mendengar alur jalannya cerita, juga menggunakan indra penglihatannya untuk menyimak video yang disajikan. Menggunakan media animasi interaktif juga dapat memudahkan guru dalam mengefektifkan waktu, karena melalui media animasi materi pelajaran yang bersifat abstrak atau sulit dimengerti oleh peserta didik usia belia dapat divisualisasikan

dengan baik melalui suara, gambar, serta tulisan penjelasan mengenai materi yang terdapat di dalam animasi interaktif sehingga peserta didik dapat memahami materi yang sedang diajarkan dan meminimalisir terjadinya kesalahpahaman peserta didik mengenai suatu konsep materi dan objek yang sedang dipaparkan oleh pendidik, karena dengan animasi interaktif memudahkan peserta didik untuk menafsirkan data yang diperoleh. Selain itu, dengan waktu-waktu yang efektif dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jemu saat menyimak pembelajaran (Yanto, 2019).

Penggunaan variasi media yang benar dan tepat dapat mengatasi peserta didik yang pasif, karena dengan menggunakan media animasi interaktif disajikan beragam informasi yang dikemas melalui kegiatan sehari-hari karakter yang terdapat dalam animasi yang ceria dan penuh akan makna, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Begitu juga dalam media animasi interaktif, peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab dalam pembelajaran interaktif tidak hanya terjadi komunikasi satu arah, akan tetapi seluruh aspek dalam pembelajaran melakukan aksi reaksi dan memiliki timbal balik satu sama lain, baik itu antara guru dengan peserta didik, sesama peserta didik, maupun peserta didik dengan media yang digunakan (Hawlitschek, 2017).

Selain itu, media animasi dalam dunia pendidikan mempermudah peserta didik mengetahui dan mengingat nilai-nilai karakter. Seperti karakter yang dibentuk menggunakan pembiasaan yang berawal dari pengetahuan. Pengetahuan yang baik dan biasa dilaksanakan akan membangun karakter. Ada peserta didik melakukan perbuatan baik sebab telah memahami perbuatan baik. Tetapi ada juga peserta didik yang melakukan perbuatan yang tidak baik karena tidak semua peserta didik mengetahui apa itu perbuatan baik. Oleh karena itu, pemahaman tentang perbuatan baik atau sikap-sikap atau karakter yang berwatak perlu dipahamkan kembali. Salah satu caranya mempraktikan media audio visual berbentuk film animasi pendidikan. Media animasi pendidikan digunakan pada setiap pembelajaran untuk membagikan kepada peserta didik tentang pemahaman nilai-nilai karakter. Penayangan media animasi yang berkali - kali dengan topik yang berbeda beda ternyata membawa peserta didik untuk merepetisi perilaku tokoh-tokoh baik dalam film animasi pendidikan. Artinya dengan penyesuaian pemberian nilai-nilai membangun karakter baik peserta didik sejak terbentuk. (Rosmilasari, 2018).

Media interaktif juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik. Pembelajaran memakai media interaktif berperan efektif dalam memperluas keterampilan berpikir kritis siswa. Pembentukan media interaktif dengan teknologi membuat pembelajaran menjadi praktis dan efisien sebab media pembelajaran merupakan portabel yang dapat

dimanfaatkan sewaktu waktu baik secara kelompok maupun sendiri (individu). Selanjutnya, media interaktif menguatkan adanya interaksi antara pendidik dengan siswa biarpun ada di dalam tempat dan waktu yang berbeda. Akhirnya intensitas belajar siswa dapat bertambah dengan bimbingan pendidik dan keterampilan berpikir kritis siswa akan berkembang dengan adanya kegiatan pembelajaran (Majid, et al., 2020).

Berpikir kritis mengharuskan upaya untuk mengamati setiap keyakinan, jawaban atau pengetahuan asumtif yang didapatkan dari bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya. Dalam penelitian ini peserta didik berkarakteristik berpikir kritis, mengamati setiap jawaban, argument maupun keyakinan yang diucapkan. Mengetahui masalah peserta didik tersebut mampu mendapatkan pengetahuan dasar apa saja yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diberi. Dalam membentuk rencana pemecahan masalah, peserta didik tersebut mengamati kesesuaian argument yang akan dipakai untuk tujuan yang akan dicapai dalam melakukan rencana yang sudah dibuat dengan suatu teori atau pengetahuan yang tersangkut dalam masalah tersebut (Kurniasih, 2010).

Pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang memakai media animasi dalam proses pembelajarannya berkaitan dengan ciri dan karakteristik dari media animasi itu sendiri. Media animasi tercantum kedalam media hasil penyatuan teknologi cetak dan komputer yang menyatukan antara teks, gambar atau visual yang statis dan dinamis beserta audio yang semua ini dibawa oleh komputer, kemudian dalam prosesnya menyertakan banyak interaktivitas. Media animasi ini juga dinilai dapat merangsang untuk melaksanakan Latihan. Animasi dapat meluaskan kesan realisme, dapat merangsang melaksanakan latihan, kegiatan laboratorium. Oleh karena itu dipengaruhi dari hasil manipulasi teoritis (gambar) menjadi realistik sehingga menarik ketertarikan pengguna animasi untuk belajar (Arsyad, et al., 2015).

Guru dapat memvariasiakan strategi serta dapat menciptakan pembelajaran kondusif. Pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang bersifat aktif. Keaktifan proses ini akan tercipta apabila proses pembelajaran yang berlangsung berada dalam suasana yang kondusif. Suasana kondusif itu sendiri memiliki makna situasi dan kondisi yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Situasi dan kondisi ini bisa mencakup dari beberapa aspek, seperti aspek fisik dan psikis. Aspek fisik terdiri dari lingkungan fisik tempat peserta didik itu belajar. Sedangkan aspek psikis meliputi kenyamanan dan kesenangan dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Firman dan Rahayu ,2020).

Mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Keinginan siswa sekarang yaitu pembelajaran yang mana mengarah pada pengetahuan yaitu pada saat ini pengetahuan siswa

masih di bidang digital yang banyak terkemas melewati media interaktif. Siswa membuktikan bahwa pembelajaran harus digabungkan dengan keadaan jelas disekitar sekolah baik media pembelajaran maupun konten pembelajaran. Siswa beranggapan bahwa mempelajari lingkungan sekitar dan menyelaraskan pembelajaran dengan keadaan nyata merupakan hal penting. Memandang era saat ini yang mana proses pembelajaran masih dilaksanakan dengan memberikan formula dan kurang berkorelasi dengan kehidupan sehari-hari, akhirnya pembelajaran sulit untuk meluaskan kemampuan berpikir kritis (Halimah, 2019)

Bentuk penyajian materi pembelajaran pada siswa dapat dimulai dengan mempersatukan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Media interaktif dengan pembelajaran yang dikemas secara digital menyampaikan kemungkinan baru untuk pembelajaran aktif secara mandiri. Media interaktif memungkinkan penggunaanya untuk mengatur asupan informasi dengan bentuk yang mirip semacam membaca buku, termasuk mengakhiri presentasi, mengubah kelancaran presentasi (analog untuk mengurangi atau menambah kelancaran membaca), atau melihat bagian dari video beberapa kali. Kemudian penggambaran (visualisasi) materi yang dengan keadaan nyata akan memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep, memecahkan masalah, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, serta materi yang dikemas dalam bentuk media interaktif akan membuat pembelajaran lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan dinamis (Rahma, 2022).

Penerapan Media Animasi Interaktif dalam Mengenalkan Nilai-nilai Agama

Media Interaktif merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang sangat efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran. Keunggulan media pembelajaran interaktif yang utama yaitu interaktivitas media itu sendiri. Media Interaktif membuka berbagai peluang interaksi antara pengguna dengan media. Namun, untuk membangun interaktivitas yang baik diperlukan pengetahuan yang baik pula tentang desain tersebut dan bagaimana teknik penggunaannya. Tenaga pengajar di Indonesia memiliki beberapa kelemahan dalam menggunakan media pembelajaran. Seperti minimnya literatur yang membahas tentang teori maupun praktik atau cara kerja dari prinsip desain pembelajaran interaktif. Kurang berkembangnya media – media pembelajaran yang berkualitas juga disebabkan oleh minimnya proses pemrograman untuk menampilkan interaktivitas dari media ini (Agustina, 2015).

Pada zaman sekarang, dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sudah berkembang sangat pesat mendorong para pendidik untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi yang bisa dilakukan yaitu dalam penggunaan media pembelajaran. Karena jika para pendidik hanya menggunakan satu media saja dalam proses pembelajaran, maka

pembelajaran akan terkesan monoton atau membosankan. Seorang pendidik harus memilih media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk terus belajar. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa salah satunya adalah media interaktif yang berbasis animasi. Karena, animasi adalah salah satu daya tarik utama di dalam suatu program media interaktif. Media Interaktif berbasis animasi tidak hanya mampu menjelaskan secara konsep saja, namun juga menjelaskan proses yang sulit untuk dijelaskan oleh media lain. Animasi disajikan dengan tampilan yang menarik dan eye-catching, dimana hal tersebut akan memotivasi pengguna untuk terliba. Jika penerapan media animasi dalam pembelajaran sebagai inovasi sarana dan prasarana dilakukan dengan tepat, maka tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, psikomotor akan dapat tercapai. Karena penerapan media animasi dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi, dan sarana prasarana yang mendukung (Ainurrahman, 2013).

Masa anak-anak merupakan masa dimana mereka lebih suka meniru atau mengimitasi apa yang dilihatnya. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (film animasi) akan lebih menarik dan menyenangkan, karena mereka bisa langsung melihat apa yang dipelajari. Film animasi bisa digunakan untuk menanamkan nilai – nilai agama dan moral baik pada anak usia dini ataupun sekolah dasar. Para pendidik dapat mempersiapkan bahan ajar sesuai dengan apa yang dikehendaki seperti film anak sholat, niat sebelum makan, menolong sesama, dan lain sebagainya. Sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah menerima konsep agama dan moral secara nyata. Faktor yang mempengaruhi penguatan perilaku moral juga dimulai dari media pembelajaran, strategi pembelajaran, pendidik, teman sepermainan, dan orang sekitar. Oleh sebab itu, media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap perilaku dan moral yang akan ditunjukkan oleh peserta didik. Dalam kasus tersebut pendidik dapat menanamkan nilai agama dan moral dengan menggunakan media audio visual, seperti video animasi atau film kartun. Contoh animasi yang dapat dijadikan pendidik sebagai media pembelajaran ialah Nussa Rara dan Riko The Series (Arda, 2015).

Nussa Rara

Animasi Nussa dan Rara tidak hanya lucu dan menggemaskan, tetapi juga sarat akan nilai moral dan pelajaran yang seharusnya didapatkan anak-anak terutama nilai- nilai Islami." (Demillah, 2019). Animasi Nussa dan Rara ini sangat bagus untuk tontonan anak-anak. Bahkan tidak hanya anak-anak saja melainkan orang dewasa pun banyak yang menggemari animasi Nussa dan Rara ini. Karena kisah yang ada di dalam animasi tersebut sangat mendidik dan membangun. Zaman sekarang banyak anak-anak usia sekolah dasar yang kecanduan handphone dan mengakses situs yang kurang baik, animasi Nussa dan Rara ini bisa dijadikan salah satu tontonan

yang berkualitas untuk ditonton oleh anak-anak. Kisah-kisah animasi Nussa dan Rara sangat menarik. Banyak nilai-nilai positif yang bisa diambil dan dicontoh.

Gambar 1. Animasi Nussa Rara



Contoh dalam gambar ini bahwa ketika ketika membantu orang lain tidak boleh pamrih atau mengharapkan imbalan apapun. Melainkan kita harus ikhlas menolong orang. Di dalam gambar Nussa dan Rara tersebut cukup menggambarkan hal positif yang bisa ditiru oleh anak-anak maupun orang dewasa. Animasi Nussa dan Rara ini bisa disebut sebagai animasi yang mendidik dan menampilkan hal-hal positif yang patut ditiru. Tontonan seperti ini yang harus dikenalkan kepada anak-anak mulai usia dini. Tontonan yang baik akan membentuk karakter anak yang baik pula. Seorang anak harus diberikan tontonan yang sesuai dengan usianya, tak jarang orang tua terkadang malah memberikan tontonan yang kurang elok dan tidak membangun kepada anak. Hal ini tentu sangat keliru. Seharusnya animasi atau tontonan yang bagus, yang harus diberikan kepada anak. Contohnya animasi Nussa dan Rara ini yang bagus untuk ditonton karena sangat menginspirasi dan mengajarkan hal-hal yang baik.

Riko The Series

Selain animasi Nussa dan Rara ada juga animasi yang bagus untuk tontonan anak-anak yaitu Riko the series. Menceritakan keseharian seorang anak bernama Riko yang berusia 8 tahun, ia dikenal sebagai anak yang pintar dan aktif. Karakter yang ditampilkan juga sama-sama memotivasi anak-anak. Dalam animasi Riko the series ini menceritakan keseharian nya yang suka berpetualang dengan sahabat nya. Tontonan animasi yang membangun seperti Nussa dan Rara juga Riko the series ini perlu di biasakan agar anak-anak bisa terbentuk karakter yang baik pula.

Gambar 2. Animasi Riko The Series



Anak-anak harus terus diberikan tontonan yang bermanfaat sesuai dengan usianya. Apalagi anak-anak adalah peniru yang handal. Apa yang ia lihat maka itu yang akan ia lakukan. Jika tontonan animasi nya berkualitas maka karakter yang terbentuk pada diri anak akan baik pula. Hal ini juga harus ada peran orang tua yang mendorong. Orang tua akan memberikan contoh hal baik terhadap anaknya. “Implementasi nilai karakter dalam pembelajaran dapat dilakukan pada saat pembiasaan, sebelum siswa memulai belajar guru mengajak siswa menonton animasi Riko The Series sebagai bagian dari pembiasaan, dan membahas karakter yang muncul di setiap episodenya sebagai bagian dari pembelajaran karakter di kelas.”(Yuniati dan Ima 2021). Pembiasaan disekolah tentu juga harus dilakukan. Animasi seperti Riko the series ini bisa dikaitkan dengan pembelajaran. Di dalam animasi Riko the series ini sangat kuat dalam pembentukan karakter anak. Oleh karena itu sangat perlu dilakukan pembiasaan menonton animasi yang bagus seperti ini. Agar karakter yang terbentuk dari seorang anak menjadi permanen.

Karakter-karakter dalam animasi Riko the series bagus untuk di contoh. Selain unik,lucu juga mendidik. Seharusnya tontonan seperti ini yang banyak diminati, namun pada zaman sekarang tak jarang anak-anak yang suka menonton tontonan yang tidak sesuai dengan usianya. Sehingga menyebabkan si anak dapat meniru kelakuan yang kurang baik dari apa yang ia lihat. Guru-guru harus peka terhadap hal demikian. Sehingga bisa dilakukan pembiasaan pembentukan karakter siswa dengan memberikan ice breaking sebelum memulai pembelajaran. Selain untuk membentuk karakter siswa yang baik,siswa menjadi lebih semangat belajar karena di berikan tontonan yang menarik sebelum proses pembelajaran dikelas.

Tabel 1. Kandungan Animasi Nussa Rara dan Riko The Series

Animasi	Episode	Kandungan
Nussa Rara	https://youtu.be/1d-1l7cGB2Q	Belajar ikhlas
	https://youtu.be/x01dQYVUotM	Belajar jujur
	https://youtu.be/d7LJU5algI8	Berbakti kepada kedua orang tua
	https://youtu.be/kXfuSQ-D6QE	Belajar sholat
	https://youtu.be/rTi9b0gIMFU	Belajar nama-nama Nabi
	https://youtu.be/QxbF-tXyLd4	Adab makan
	https://youtu.be/JYRgjENNkw8	Rukun Islam
	https://youtu.be/bZ11ZceIKn8	Rukun Iman
	https://youtu.be/ve11nzHYmDM	Toleransi
	https://youtu.be/x5e-Mwezlvo	Berdzikir

Riko The Series	https://youtu.be/fvQmDJJM8XM	Pantang menyerah
	https://youtu.be/rI4Qv5a7T7I	Adab makan
	https://youtu.be/2NOSr_skfnA	Berbakti kepada ayah
	https://youtu.be/ETj-A4A3dPQ	Belajar sholat
	https://youtu.be/V0hgejfc3o	Belajar puasa
	https://youtu.be/_UpBw4zLVw0	Belajar memaafkan
	https://youtu.be/Y_-7qWZmFYU	Adab sebelum ilmu
	https://youtu.be/pyMCaV3OdaE	Berdzikir
	https://youtu.be/U7BfxkeTQzA	Jangan marah
	https://youtu.be/ZiQCp7qHffU	Tauhid

Banyak nilai-nilai agama yang dapat diajarkan kepada peserta didik oleh pendidik melalui animasi Nussa Rara dan Riko The Series. Menurut penelitian, ada beberapa di antara video animasinya memiliki kandungan yang sama, diantaranya :

1. Berbakti kepada orang tua : Orang tua sangat berperan penting dalam kehidupan anaknya. Pengorbanan yang di berikan oleh orang tua kepada anaknya sangatlah besar. Namun, pada zaman sekarang, masih banyak anak yang lupa akan pentingnya berbakti kepada kedua orang tua. Padahal, Islam sudah mengajarkan seorang anak untuk selalu menaati dan menghormati orang tua selama tidak mengandung kesyirikan. Allah berfirman mengenai perintah anak berbakti orangtua di Al Quran: "*Dan Rabbmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang atau keduanya sampai berumur lanjut dalam pemelibaraanmu, maka sekali- sekali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan ‘ah’ dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapanlah kepada mereka perkataan yang mulia.*" (*QS. Al-Isra: 23*) . Maksud dari “berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya” adalah berbakti, mengasihi, dan lemah lembut kepada keduanya. Oleh karena itu, penanaman karakter ini sangat penting ditanamkan pada anak di usia dini atau sekolah dasar agar karakter ini melekatkan pada mereka.
2. Belajar sholat : Peserta didik yang masih belia utamanya umur 7 tahun yaitu sekitar kelas 1 SD ialah umur dimana anak harus diajarkan sholat. Sesuai dengan hadits Nabi riwayat Abu Daud yang artinya "*Dari Amr Bin Syu'aib dari ayahnya dari kakeknya berkata: ‘Rasulullah SAW bersabda: ‘Perintahkan anak-anakmu melaksanakan sholat sedang mereka berusia tujuh tahun dan pukullah mereka karena tinggal sholat sedang mereka berusia 10 tahun dan pisahkan antara mereka di tempat tidurnya.’*" (*H.R Abu Daud : 495*)". Dalam animasi Nussa Rara dan Riko The series di paparkan bahwa sholat ialah tiang agama. Wajib bagi

pendidik baik itu guru maupun orang tua mengajarkan sholat kepada peserta didik, karena sholat ialah tiang dari agama, dan merupakan amal yang pertama kali dihisab. Maka dari itu, perlu penanaman yang benar dan kuat akan sholat, agar peserta didik dapat melaksanakan kewajibannya sebagai seorang muslim dan ia mampu menjaga sholatnya hingga ia baligh atau sudah menjadi mukallaf

3. Adab makan : Adab makan sangat penting dalam kehidupan manusia. Namun, masih banyak orang dewasa yang tidak memperhatikan adab makan. Agar hal itu tidak terjadi, maka sangat dianjurkan untuk diajarkan pada saat anak masih usia dini. Islam menjelaskan jika modal sehat adalah makan dengan cara yang benar. Jika kita makan dengan cara yang salah dapat menjadi penyebab masuknya penyakit. Nabi *Shallallahu 'alaibi wa sallam* sangat memerhatikan masalah tersebut. Dari hal ini, bisa kita lihat pentingnya memerhatikan adab-adab yang diajarkan Rasulullahh, jika ada yang berbuat salah atau kurang tepat atau tidak sesuai dengan adab yang sudah diajarkan dalam Islam, itu perlu diluruskan dan diajarkan bagaimana adab yang benar supaya adab yang salah tersebut tidak melekat pada dirinya hingga terbawa sampai dewasa. Jadi anak harus dilatih sejak dini.
4. Tauhid (Rukun Islam & Rukun Iman): Tauhid merupakan hal yang pokok dalam agama Islam. Sangat penting menanamkan nilai-nilai tauhid bagi anak yang masih usia belia. Dalam animasi Nussa Rara dan Riko The Series dapat kita ketahui nilai-nilai tauhid berupa Rukun Islam dan Rukun Iman. Guru dapat mengajarkan melalui surat-surat pendek, salah satu contohnya surat Al Ikhlas atau dengan mengenalkan dan memperdalam tauhid dengan melihat dan mentadabburi ciptaan-Nya di sekitar siswa. Misalnya, guru dapat mengajak siswa berkeliling di sekitar sekolah untuk melihat dan menghayati alam, dan mengajarkan siapa yang menciptakan semua yang ada di sekitar siswa.
5. Berdzikir : Keutamaan alam dzikir tidak hanya milik orang tua saja. Namun, juga berhak dimiliki anak-anak muda, remaja, dan bahkan anak-anak. Tujuannya, Agar pertumbuhan mereka dekat dengan Allah. Bagi orang tua dan pendidik harus memperhatikan hal ini. Karena, Anak-anak harus dibiasakan atau mengajarkan berdzikir sejak usia dini. Sehingga hati mereka menyatu dengan dzikrullah. Dan dzikrullah menjadi rutinitasnya setiap waktu.

Selain itu masih banyak lagi kandungan yang dapat diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik melalui animasi Nussa Rara dan Riko The Series. Implementasi atau penerapan nilai karakter dalam pembelajaran bisa dilakukan pada saat pembiasaan. Seperti sebelum siswa

memulai pembelajaran, guru dapat mengajak siswa untuk menonton animasi Nussa Rara dan Riko The Series sebagai bagian dari kegiatan pembiasaan. Kemudian pendidik bisa membahas karakter apa saja yang muncul di setiap episodenya sebagai bagian dari pembelajaran karakter di kelas. Pelaksanaan dapat diselesaikan dengan mengamati bersama dan memberikan bimbingan, sehingga siswa dapat benar-benar memahami maksud dan mendapatkan hal-hal baik dari serial animasi Nussa Rara dan Riko The Series. Kemudian guru dan orang tua dapat memberikan contoh nilai karakter yang terlihat pada kehidupan sehari-hari mereka (Hayati, et al., 2022).

KESIMPULAN

Pada zaman sekarang, dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sudah berkembang sangat pesat mendorong para pendidik untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Zaman yang penuh dengan teknologi ini semakin banyak media yang bervariasi yang bermunculan di dunia pendidikan. Salah satu dalam pembelajaran penggunaan media animasi interaktif ini tentu akan lebih mempermudah guru dalam mengajar dan peserta didik tentu akan lebih mudah memahami dan lebih tertarik terhadap pembelajaran juga tidak mudah bosan. Faktor yang mempengaruhi penguatan perilaku moral juga dimulai dari media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan pendidik. Oleh karena itu, media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap perilaku dan moral yang akan ditunjukkan oleh peserta didik. Contoh media pembelajaran berbasis animasi seperti film kartun Nussa Rara dan Riko The Series, film kartun animasi Nussa Rara dan Riko The Series bisa digunakan untuk menanamkan nilai – nilai agama dan moral baik pada anak usia dini ataupun sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Rika, dkk. (2021). “Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021”. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 71-79.
- Agustina. (2015). “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sains dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha”. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(7), 215-226.
- Ainurrahman. (2013). “Belajar dan Pembelajaran”, Bandung: Alfabeta.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E Learning Universitas Negeri Padang”. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1-10.
- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VI”. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.

- Arsyad, Azhar. (2006). "Media pembelajaran". Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anitah, S. (2008). "Strategi Pembelajaran di SD". Jakarta: Universitas Terbuka.
- Cholil, Ali Fikri. (2019). "Pengaruh Globalisasi dan Era Disrupsi terhadap Pendidikan dan Nilai-nilai Keislaman", *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 117-136.
- Demillah, Airani. (2019). "Peran Film Animasi Nussa dan Rara dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD". *Jurnal Interaksi*, 3(2), 106-115.
- Elvira, Fernanda Shella. (2020). "Efektifitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 511-518.
- Firman, F. dan Rahayu, S. (2020) "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19". *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), pp. 81–89.
- Halimah, Ummi. (2019). "Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Tata Cara Shalat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD Negeri Ngandul 2 Sumberlayang". Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Harswi, Udi Budi., & Liss Dyah Dewi Arini. (2020). "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hawlitschek A., dan Joeckel S. "Increasing The Effectiveness of Digital Educational Games: The Effects of a Learning Instruction on Student' Learning, Motivaton and Cognitive Load". Amsterdam: Elsevier. (2017). *Journal of Education Research*, 25, 1243-1251.
- Helminsyah. (2020). "Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar". *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 252-265.
- Kusuma, D. H., Wahyuni, S., & Noviani, L. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 1(1) 1-7.
- Lailiyah, Nur. (2018) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD". *JPGSD*, 06(07), 1150 – 1159.
- Latifah, Nurul. (2020). "Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Sistem Periodik Unsur". *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 2(1), 26-31.
- Nudin, Burhan. (2020). "Konsep Pendidikan Islam pada Remaja", *Jurnal Literasi*, XI(1), 63-74.
- Nurjanah, Novita Eka. (2021). "Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur". *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66-77.
- Pane, Aprida. "Belajar dan Pembelajaran". (2017). *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2), 333-352.
- Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.
- Rahma, Annisa Salsabila. (2022). "Desain Medua Pembelajaran Video AnimasiMotion Graphic Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama". Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional.

Wardani, S. (2017). "Media Pembelajaran Berbasis Animasi", 6(1), 21–41.

Wibawanto, Windah. (2017). "Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif". Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Yanto, Doni Tri Putra. (2019). "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik". *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.

Yuniati, Nurul Izzah Dwi., & Ima Ni'mah Chudari. (2017). " Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Animasi Riko The Series Sebagai Alternatif Pembelajaran Karakter." *Didaktika*, 1(3), 469-478