

PENGARUH FILM ANIMASI TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

SITI HAWA

STIT AL-HILAL

Jl. Lingkar Keunire, Sigli Pidie

sitihawa.sh875@gmail.com

Abstract

The role of parents in choosing animated films and their influence on children's characters The purpose of this study was to determine the role of parents in selecting animated films for children and their influence on children's characters as well as supporting and inhibiting factors for parents in choosing animated films. Where this type of research using descriptive method. The influence of cartoon films on the character and development of children's behavior. The results of the study show that the role of parents in choosing children's animated films is as a role model and a motivator for their children. Factors supporting parents in choosing animated films for children are the ease of accessing animated films, on television or mobile phones. There are also factors inhibiting parents in choosing Islamic animated films as children's learning resources, namely the availability of internet quota, telephone network, electricity, quality time and selection of appropriate topics for the material that children must learn. the selection of animated films is very influential on the development of children's characters in their daily lives. As an example of behavior that mimics the behavior in the animated film, both language and the behavior of the roles between the characters in the animated film.

Keyword : Parents, Animated films, children's characters

Abstrak

Pengaruh orang tua dalam memilih film animasi dan pengaruhnya terhadap karakter anak Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam pemilihan film animasi kepada anak dan pengaruhnya terhadap karakter anak serta faktor pendukung dan penghambat orang tua dalam memilih film animasi. Dimana jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Pengaruh film kartun terhadap karakter dan perkembangan perilaku anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam memilih film animasi anak adalah sebagai teladan dan motivator bagi anaknya. Faktor pendukung orang tua dalam memilih film animasi untuk anak yaitu kemudahan dalam mengakses film

animasi, di media televisi maupun telepon genggam. Adapula factor penghambat orang tua dalam memilih film animasi yang islami sebagai sumber belajar anak yaitu ketersediaan kuota internet, jaringan telepon, listrik, waktu yang berkualitas dan pemilihan topik yang sesuai untuk materi yang harus dipelajari oleh anak. pemilihan film animasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak dalam kehidupan sehari-harinya. Sebagai contoh perilaku yang menirukan tingkah laku dalam film animasi tersebut baik itu bahasa maupun perilaku peran antar tokoh film animasi tersebut.

Kata Kunci: Pendidikan, Film Animasi, Karakter Anak

A. PENDAHULUAN

Pada perkembangan zaman di masa sekarang seperti acara televisi, film yang terdapat di layar *smartphone* yang memberikan tayangan yang menarik dan menghibur. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Masa anak-anak adalah masa yang menentukan tahap-tahap perkembangannya di masa mendatang. Dengan adanya perkembangan anak dalam melihat film animasi dapat menirukan karakter tokoh dalam film animasi tersebut yang mana anak-anak adalah peniru yang handal pada usianya.

Dari salah satu penelitian sebelumnya pada tahun 2020 mengenai Analisis Pengaruh Film Nusa dan Rara Terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang, terdapat pengaruh antara film animasi Nusa dan Rara dengan empati anak usia anak, yang mana karakter pemain dalam film tersebut memberikan dampak yang positif bagi emosi maupun perilaku anak. Sementara penelitian yang penulis lakukan terdapat kesamaan dalam memilih media belajar anak yaitu melalui film animasi. Namun pengaruh yang penulis teliti lebih kompleks yaitu mencakup keseluruhan dari kepribadian anak yaitu karakter.

Dengan adanya inovasi dalam dunia perfilman, banyak film kartun yang bermunculan di layar televisi maupun *smartphone* yang dapat di akses dengan mudah dan banyak pilihan film yang bertebaran di media audio visual tersebut. Seperti diantaranya ada film Upin dan Ipin. Film Upin Ipin memiliki berbagai keunikan yang membuat anak-anak tertarik untuk melihatnya. Keunikan ini dapat berupa bahasa dari Upin dan Ipin yang menggemaskan dan tidak mempunyai rambut menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak untuk menontonnya. Tidak jarang anak-anak mengikuti gaya dan peran tokoh dalam film animasi tersebut.

Film kartun atau film animasi adalah film yang berupa serial gambar yang difilmkan satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga

muncul sebagai satu gerakan dalam film kemudian disusun sesuai dengan *storyboard* sehingga menghasilkan satu film animasi yang utuh.¹

Menurut (Sinta. R, dkk) adanya film animasi di Indonesia tidak selalu berdampak buruk bagi anak-anak. Namun ada beberapa hal yang salah diartikan oleh anak-anak. Seperti yang kita ketahui bahwa anak dilahirkan dalam kondisi tabula rasa atau seperti kertas putih yang bersih. Pikiran anak merupakan hasil dari pengalaman dan proses belajarnya yang diperoleh melalui inderanya.

Pendidikan adalah dorongan menarik sesuatu di dalam jiwa manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal disekolah dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dan memainkan peranan hidup secara tepat.²

Peran orang tua dalam perkembangan anak dalam proses pendidikan sangat penting karena orang tua harus bertanggung jawab dalam mengajari anak tentang kendali diri serta memilih, mengarahkan dan menentukan lingkungan serta pengalaman yang baik dan sesuai sejak anak lahir. Maka diperlukannya suatu pengawasan terhadap anak-anak dan mendidiknya dengan baik. Karena jika tidak terpantau anak-anak akan sulit dikendalikan.

Faktor yang dapat mempengaruhi potensi anak ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah sejumlah faktor yang berada dari dalam diri anak sendiri yang meliputi kecerdasan, minat, bakat dan sikap. Sementara faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi potensi anak yang berasal dari luar atau yang berasal dari lingkungannya, baik itu dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Oleh sebab itu diperlukannya peran orang tua dalam mengawasi aktifitas anak-anak untuk mengurangi pengaruh buruk tokoh dari film animasi terhadap sikap dan perilaku anak tersebut.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan karya ilmiah ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode library Reseach. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah menggambarkan secara sistematis peran orang tua dalam pemilihan film animasi bagi anak-anak dan pengaruhnya terhadap perkembangan karakter anak. Adapun pendekatan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian kualitatif.

C. PEMBAHASAN

¹Wikipedia, (Online), <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>, diakses pada tanggal 19 Februari 2022.

²Teguh Triyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2014), hal. 23-24.

1. Pengertian Media Video Film Animasi sebagai Media Pengajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima.³ Dilihat dari jenisnya media dibagi menjadi: a. Media auditif atau audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja sebagai sumber penyampai pesan, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. b. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera pengelihatan. c. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Menurut Sudjana menjelaskan bahwa media video film animasi adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat, walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti halnya kartun-kartun yang dimuat dalam surat kabar. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.⁴

Kegiatan pembelajaran film animasi dapat digunakan sebagai berikut:

a. Motivasi

Sesuai dengan waktunya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa Ini menunjukkan bahan-bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna.

b. Sebagai Ilustrasi

Film animasi dapat digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pengajaran. Namun demikian guru perlu selektif dalam memilih kartun untuk reaksi lelucon yang murni diantara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud pembuat film animasi.

c. Kegiatan Siswa

Para siswa membuat film animasi untuk menumbuhkan minat dalam dalam kampanye kebersihan, keselamatan, mengemudi dan lain- lain. Maksud dari hasil karya siswa itu, yang berisi jenis lelucon yang sesuai dengan tingkat kematangannya, adalah menyorakan perasaan parasiswa.⁵

2. Animasi Tiga Dimensi

Awal perkembangan animasi tiga dimensi sebenarnya sudah dimulai

³ Rosma Hartini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bengkulu, 2019), hal. 65.

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), hal. 58.

⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran...*, hal. 58.

sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari Massachusetts Institute of Technology berhasil mengembangkan sebuah program bernama Sketsachpad yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada Cathoda Ray Tube (CRT). Yang hasilnya adalah sebuah objek yang sederhana dan mendasar, sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana grafis komputer bisa digunakan. Sampai saat ini banyak sekali perangkat lunak atau software yang dapat digunakan untuk memproduksi film animasi, seperti Alias Power Animator, Soft-Image, Maya, 3D Max dan lain sebagainya.⁶ Meskipun fitur atau menu didalam perangkat lunaknya cukup kompleks dan rumit, animasi tiga dimensi membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana dibandingkan dengan animasi dua dimensi, karena seluruh pengerjaannya langsung dikerjakan di komputer, mulai dari modelling hingga editing. Secara garis besar proses animasi tiga dimensi bisa dibagi menjadi empat tahap, yaitu:⁷

a. Modelling (Pembuatan Model)

Modelling merupakan tahap pembuatan objek-objek yang akan dibutuhkan pada tahap animasi selanjutnya setelah pembuatan storyboard, naskah, dan lain sebagainya yang ada pada masa pra produksi. Objek yang dibuat dapat berbentuk objek sederhana yaitu bentuk dasar seperti bola, kubus, sampai objek yang bentuknya lebih kompleks yaitu karakter, bangunan, dan lain sebagainya. Suatu karakter dibuat berdasarkan perannya didalam film animasi.

b. Animating (Penganimasian)

Proses menggerakkan karakter dalam animasi komputer tidak membutuhkan animator untuk membuat gerakan perantara (inbetween) seperti yang harus ada dalam proses pembuatan animasi tradisional. Animator hanya perlu membuat gerakan kunci atau keyframe pada objek yang akan digerakkan, setelah gerakan kunci telah ditentukan, maka dengan perangkat lunak komputer animator bisa langsung melihat hasilnya karena komputer secara otomatis telah membuat inbetween sesuai dengan data yang dimasukkan oleh animator.

c. Texturing (Pembuatan Tekstur)

Proses ini menentukan karakteristik sebuah materi objek dari segi tekstur permukaannya. Materi sebuah objek dapat membuat kesan raba yang ada pada objek seperti tingkat kehalusan atau kekasaran sebuah lapisan objek secara lebih detail.

d. Rendering (Pembuatan menjadi sebuah hasil jadi)

⁶ Ranang, dkk, *Konseptual Film Animasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal.49.

⁷ Ranang, dkk, *Konseptual...*, hal.50-52.

Rendering merupakan proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan tahapan dalam pembuatan film animasi tiga dimensi. Dalam rendering, semua data yang sudah dimasukkan di dalam proses pemodelan, animasi, pembuatan tekstur dan pencahayaan akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk keluaran atau output sebagai sebuah kesatuan film animasi tiga dimensi. Pada proses inilah animasi yang utuh akan bisa langsung terlihat hasilnya.

Kartun merupakan beberapa kumpulan gambar yang memiliki perubahan pada setiap waktunya bagaikan kehidupan dunia dalam bentuk fantasi yang berkembang ke depan bergerak hidup layaknya manusia kemudian digerakkan dalam proses manipulasi visual lewat beberapa proses dan rentetan aksi sehingga jadilah sebuah gambar yang bergerak sempurna dari jutaan gambar yang tersusun rapi. Menurut (Rosma, H) kata media berasal dari bahasa latin "medium" yang secara harfiah berarti "tengah" atau "pengantar". Dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Film merupakan salah satu contoh dari bentuk media audio visual yang dapat di lihat dan didengar.

Beberapa hal yang menjadi istilah *anime* atau kartun adalah istilah lain yang diangkat dari bahasa animasi yang berasal dari bahasa latin yang berarti hidup atau kehidupan karna kartun bersifat hidup yang kemudian pada pemikiran manusia bisa dijadikan untuk meniru dan mempraktekkan adegan-adegan yang terdapat dalam film animasi.

Diantara film animasi yang berkembang pada zaman sekarang yaitu :

- a. Upin dan Ipin
- b. Nusa dan Rara
- c. Cinderella
- d. Tom and Jerry
- e. Spongebob

Film animasi ketika ditayangkan di media, tidak semua hal membawa kebaikan dan manfaat. Ada beberapa jenis kartun yang mirip dengan jenis kelakuan manusia di dunia. Banyaknya jenis kartun menggambarkan bahwa jenis tontonan kartun ini memiliki potensi hal negatif dan positif, maka perlu adanya peran orang tua untuk mengawasi dan memilihkan film animasi yang baik dan yang menimbulkan manfaat yang bersifat mendidik bagi anak terutama terhadap pembentukan karakternya.

Proses yang dialami anak dalam perkembangannya tak lain bertujuan untuk membentuk anak yang berkarakter. Maka dalam hal itu dalam kehidupan sosial harus mengedepankan pembentukan karakter anak yang baik sesuai dengan ajaran Islam dan Pancasila. Meraih perkembangan anak melalui tontonan. Seperti pemilihan film animasi yang mengandung nilai-nilai positif dan religi

seperti dalam film animasi Nusa dan Rara, Upin dan Ipin juga bisa dijadikan tontonan yang baik untuk anak.

Dalam film Nusa dan Rara memberikan simulasi positif yang sesuai dengan aspek perkembangan anak dan bisa membangkitkan jiwa religius pada anak. Menurut Ade Ratna, S. (2020) Film animasi Nusa dan Rara merupakan contoh dari film atau tayangan animasi yang mengandung banyak nilai-nilai positif terhadap perkembangan karakter anak. Film ini mengisahkan kehidupan sehari-hari anak yang dikemas dengan nuansa anak-anak agar lebih menarik dan dimengerti anak.

Dalam film animasi Nusa dan Rara bukan tontonan yang hanya sekedar menghibur bagi anak, namun film ini mengandung berbagai nilai yang dibungkus menarik sehingga anak dapat mengambil pelajaran dan makna yang terkandung dalam film tersebut. Seperti contoh dalam episode “marahan ni” memberi pelajaran pada anak untuk belajar minta maaf ketika melakukan kesalahan dan belajar untuk menerima maaf. Dengan demikian sebagai orang tua diperlukan pengawasan terhadap anak-anak yang menonton film animasi dan memberikan pengertian pada setiap adegan film.

Film merupakan salah satu cara yang cukup baik menjadi sarana untuk menyampaikan pesan. Sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa film bisa diperlihatkan pergerakan dan kelakuan masing-masing rokohnya. Jadi anak dapat dengan mudah meniru apa yang dilihatnya. Oleh sebab itu anak memerlukan dampingan orang tua ketika menonton film agar sesuai dengan tumbuh kembangnya.

Sejak dilahirkan sampai memasuki usia remaja terutama pada masa pra-sekolah sangat rentan terhadap perkembangannya. Pada tahun-tahun awal anak bekerja pada frekuensi yang dominan sama seperti dalam keadaan terhipnotis. Oleh sebab itu anak-anak mudah terbuka dan mudah terpengaruh. Anak akan menerima sebuah informasi itu sebagai kenyataan tanpa menggunakan penalaran apapun. Karena itu lebih mudah mengajari anak kecil dibandingkan orang dewasa .mereka membutuhkan figur atau panutan yang mereka banggakan. Dan film kartun anak tak selalu mengisahkan hal negatif saja sebagai orang tua harus cerdas dalam memilih tontonan yang layak untuk anaknya.

Meskipun menonton televisi tergolong murah, namunterkadang orang tua tetap harus mengambil alternatif dengan cara membuka youtube untuk memilih tontonan yang baik untuk anak. Karena ada waktu tertentu film animasi tidak tayang untuk anak-anak. Hal tersebut juga memerlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua untuk memilih tontonan yang baik untuk anak dan tidak membiarkan anak untuk menonton melalui *smartphone* secara sendirian.

Adapun solusi untuk memilih tayangan :

- a. Lakukan pendampingan aktif selama anak menonton.
- b. Memilih program yang sesuai dengan usia anak.

- c. Menanyakan pada anak, film apa yang mereka sukai.

Adapun manfaat dari pemilihan tontonan untuk anak adalah :

- a. Orang tua dapat melindungi anak dari pengaruh negatif media.
- b. Anak dapat memahami isi media yang dikonsumsi
- c. Anak tidak terpengaruh oleh media.
- d. Anak dapat mengambil manfaat dari film dari film yang mereka tonton.

Dengan adanya peran orang tua dapat membantu anak agar lebih selektif dalam memilih tontonan yang bernilai religius terhadap anak. Menurut (Abdul, M) Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran islam dari sumber utamanya kitab suci AlQur'an dan Al-hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Dalam hal ini pemilihan film animasi yang ditonton anak memiliki pengaruh terhadap perkembangan karakter anak yang islami.

Selain itu kegiatan pemilihan tontonan ini berguna bagi pendidikan anak sebagai khalayak media melalui pengawasan dari orang tua. Sebagai kegiatan pendampingan, pada dasarnya anak didorong untuk mengambil keputusan sendiri tetapi orang tua memberikan pandangan-pandangan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sehingga anak memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan sendiri saat menghadapi persoalan.

3. Pembelajaran pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam ialah suatu tindakan atau usaha tindakan dan bimbingan yang dilakukan secara sadar dan sengaja serta terencana yang mengarah pada terbentuknya kepribadian anak didik yang sesuai dengan norma-norma yang ditentukan oleh ajaran agamaislam.⁸ Pendidikan agama islam adalah salah satu usaha yang bersifat sadar, bertujuan, sistematis dan terarah pada perubahan pengetahuan, tingkah laku atau sikap yang sejalan dengan ajaran-ajaran yang terdapat dalam agama islam.⁹

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.¹⁰ Jadi dapat

⁸ A. Rusdiana, *Integrasi Pendidikan Agama Islam Dengan Sains dan Teknologi*, Jurnal Istek Volume 8 Nomor 2 Tahun 2014, hal. 127.

⁹ Umi Musya'adah, *Peran Penting Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2018, hal. 11.

¹⁰ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 11.

disimpulkan bahwa Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang seluruh komponen atau aspeknya didasarkan pada ajaran agama islam. visi, misi, tujuan, proses pembelajaran, pendidik, peserta didik, hubungan pendidik dan pesera didik, kurikulum, bahan ajar, sarana prasarana, pengelolaan, lingkungan dan aspek atau komponen pendidikan lainnya didasakan pada ajaran islam dari sumber utamanya yaitu al-Quran dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengejaran, pelatihan serta penggunaan pengalaman.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Adapun ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan ketiga hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam juga identik dengan aspek- aspek Pengajaran Agama Islam karena materi yang terkandung di dalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Maka dari itu, Apabila dilihat dari segi pembahasannya maka ruang lingkup Pendidikan Agama Islam yang umum dilaksanakan di sekolah adalah:

- a. Pengajaran Aqidah/Keimanan
Pengajaran keimanan berarti proses belajar mengajar tentang aspek kepercayaan, dalam hal ini tentunya kepercayaan menurut ajaran Islam, inti dari pengajaran ini adalah tentang rukun Islam.
- b. Pengajaran Akhlak
Pengajaran akhlak adalah bentuk pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa, cara bersikap individu pada kehidupannya, pengajaran ini berarti proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajarkan berakhlak baik.
- c. Pengajaran Ibadah
Pengajaran ibadah adalah pengajaran tentang segala bentuk ibadah dan tata cara pelaksanaannya, tujuan dari pengajaran ini agar siswa mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar. Mengerti segala bentuk ibadah dan memahami arti dan tujuan pelaksanaan ibadah.
- d. Pengajaran Fiqih
Pengajaran Fiqih adalah suatu pengajaran yang menyampaikan materi tentang segala bentuk-bentuk hukum Islam yang bersumber pada Al-Quran, sunnah, dan dalil-dalil syar'iy yang lain. Tujuan pengajaran ini adalah agar siswa mengetahui dan mengerti tentang hukum-hukum Islam dan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pengajaran Al-Quran

Pengajaran Al-Quran merupakan pengajaran yang bertujuan agar siswa dapat membaca Al-Quran dan mengerti arti kandungan yang terdapat di setiap ayat-ayat Al-Quran.

f. **Pengajaran Sejarah Islam**

Pengajaran sejarah Islam bertujuan untuk agar siswa dapat mengetahui tentang pertumbuhan dan perkembangan agama Islam dari awalnya sampai zaman sekarang sehingga siswa dapat mengenal dan mencintai agama Islam.¹¹

5. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Adapun tujuan dari pendidikan agama Islam adalah sama dengan tujuan agama Islam, karena tujuan agama adalah agar manusia memiliki keyakinan yang kuat dan dapat dijadikan sebagai pedoman hidupnya yaitu untuk menumbuhkan pola kepribadian yang bulat dan melalui berbagai proses usaha yang dilakukan. Jadi Pendidikan Agama Islam adalah suatu harapan yang diinginkan oleh pendidik Islam itu sendiri.¹²

Maka dari itu tujuan Pendidikan Agama Islam adalah sebagai usaha untuk mengarahkan dan membimbing manusia dalam hal ini peserta didik agar mereka mampu menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan mengenai Agama Islam, sehingga menjadi manusia Muslim, berakhlak mulia dalam kehidupan baik secara pribadi, bermasyarakat dan berbangsa dan menjadi insan yang beriman hingga mati dalam keadaan Islam.

Orang tua sebagai pendidik utama di rumah tangga harus menjalankan fungsinya. Meskipun demikian tetap saja bantuan guru di sekolah diperlukan. Ini harus membuka cakrawala dan tanggungjawab orang tua bahwa pendidikan anaknya harus dikembalikan pada orang tua dalam mendidik mental, sikap dan pengetahuan anak-anaknya. Ibrah berarti suatu kondisi psikis yang menyampaikan manusia kepada intisari sesuatu yang disaksikan, dihadapi dengan nalar dan menyebabkan hati mengakuinya. Mau'idah adalah nasehat yang lembut yang diterima oleh hati dengan cara menjelaskan pahala atau ancaman.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam memilih film animasi Islami sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak. Dimana dengan apa yang dilihat akan mempengaruhi perilaku

¹¹ A. Rusdiana, *Integrasi Pendidikan Agama...*, Jurnal Istek Volume 8 Nomor 2 Tahun 2014, hal. 129.

¹² A. Rusdiana, *Integrasi Pendidikan Agama Islam...*, hal. 127.

maupun tutur bahasa anak yang dapat dilihat dari kesehariannya maupun pada saat berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya. Seperti film animasi Naruto, anak-anak akan mengikuti aksi tokoh tersebut dengan mempraktekannya bersama teman seperti memukul, melompat dan berkelahi. Film spongebob mengajarkan kekerasan dan perilaku negative dari peran tokohnya sehingga anak mengikuti perilakunya ketika bermain dengan teman sebayanya. Film Tom and Jerry yang tidak pernah akur bisa memberikan dampak negative kepada perkembangan karakter anak dan akan sangat salah apabila dipraktekkan dalam kelompok bermain anak.

Peran orang tua sang diperlukan untuk melakukan pengawasan terhadap film apa yang ditonton oleh anak. Karena hal ini merupakan tanggung jawab orang tua. Apabila anak terbiasa menonton film yang di dalamnya mengandung unsur negative maka besar kemungkinan anak akan mengikuti dan meniru apa yang dilihatnya yang berdampak pada karakter anak tersebut. Sebab saat ini terdapat banyak tontonan yang tidak mendidik untuk anak, apalagi jika menayangkan kekerasan, perkelahian dan hal-hal negative lainnya. Dari hal ini maka peran orang tua sangatlah penting karena anak menonton tanpa mengerti alur ceritanya hanya sebatas melihat gerakan dari gambar dan suara. Oleh sebab itu dibutuhkan peran orang tua untuk mengontrol apa yang layak ditonton oleh anak, setidaknya orang tua mampu memberi penjelasan tentang apa tujuan dari tayangan film itu sendiri.

2. Saran

Tontonan dapat merusak karakter dan moral anak. Sehingga sebagai orang tua harus bijak dalam memilih tontonan mana yang layak atau tidaknya untuk ditonton oleh anak. Orang tua hendaknya dalam mengenalkan film animasi yang mendidik dan menghibur tanpa mempengaruhi pemikiran anak bahwa tak semua film buruk.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Rosma Hartini, *Strategi Belajar Mengajar*, Bengkulu, 2019.

Sinta Rounul, dkk. *Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak di Pekan Luas Kabupaten Lampung Barat*, Jurnal Ilmu Budaya. Vol 5.

Wikipedia, (Online), <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>, diakses pada tanggal 19 Februari 2022.

Teguh Triyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019)

Ranang, dkk, *Konseptual Film Animasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)

A. Rusdiana, *Integrasi Pendidikan Agama Islam Dengan Sains dan Teknologi*, Jurnal Istek Volume 8 Nomor 2 Tahun 2014.

Umi Musya'adah, *Peran Penting Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2018.

Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)