



ANALISIS KETERKAITAN PENAYANGAN FILM UPIN DAN IPIN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DI SEKOLAH DASAR

ADI SAPUTRA¹, NURLAILI², DWINCA NUR ZAHARA³,

¹saputraadi2181@gmail.com

²nurlaili@iainbengkulu.ac.id

^{1,2,3} Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu

Received: April 10th, 2021

Accepted: June 27th 2021

Published: June 30th, 2021

Abstract: Pengaruh Film Animasi Upin Dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Belajar Anak Di Sekolah Dasar

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh film animasi Upin dan Ipin sebagai media terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data primer berupa angket atau kuesioner yang disebarakan kepada 28 responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan pengujian data menggunakan bantuan program komputer SPSS for Windows versi 16,0. Dengan demikian data tersebut diuji, diuraikan, dianalisis dan dibahas untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang diajukan. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan jawaban bahwa film animasi Upin dan Ipin sebagai media berpengaruh positif atau signifikan terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu dilihat dari hasil uji T dengan nilai coefficients 0,000 lebih besar dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) dan kontribusi film animasi Upin dan Ipin sebagai media terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu sebesar 28% di lihat dari hasil uji Koefisien Determinasi (R^2) dengan nilai Adjusted R Square sebesar 0,280. Dan 72% dipengaruhi oleh faktor lainnya..

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Film; Pengaruh; Minat Belajar Siswa

Abstract: Analysis of the Relation of Upin and Ipin Film Shows as Learning Media on Children's Interest in Learning in Elementary Schools

The purpose of this study was to determine the effect of the animated film Upin and Ipin as a medium on student interest in learning at the State Elementary School 106 Bengkulu City, the approach used in this study was a descriptive quantitative approach with primary data collection techniques in the form of questionnaires or questionnaires distributed to 28 respondents. . The data analysis technique used is simple linear regression with data testing using the SPSS for Windows version 16.0 computer program. Thus the data is tested, described, analyzed and discussed to answer the problems posed. From the results of the study found the answer that the animated film Upin and Ipin as a medium had a positive or significant effect on student interest in learning at the State Elementary School 106 Bengkulu City seen from the results of the T test with a coefficient value of 0.000 greater than 0.05 ($0.00 < 0.05$) and the contribution of the animated film Upin and Ipin as a medium to students' interest in learning at the State Elementary School 106 Bengkulu City by 28% seen from the results of the Coefficient of Determination (R^2) test with an Adjusted R Square value of 0.280. And 72% is influenced by other factors...

Keywords: Learning Media; Film; Influence; Student Interests

To cite this article:

Saputra, A., Zahara, D.N., Nurlaili. (2021). Analisis Keterkaitan Penayangan Film Upin Dan Ipin Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Anak Di Sekolah Dasar. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 20(1), 102-111. <http://dx.doi:10.29300/atmipi.v20.i1.7897>

A. PENDAHULUAN

Salah satu hakekat pendidikan adalah proses mengarahkan anak pada pertumbuhan yang makin sempurna. Melalui pendidikan anak diharapkan dapat diarahkan secara terprogram untuk mencapai penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu demi tugas-tugas profesional dan hidup. Dalam hal ini, pendidikan mengarahkan anak pada hal yang bersifat *occupation-oriented* atau *training for life*, (pendidikan yang diarahkan agar siswa itu terampil atau latihan untuk hidup). Lingkungan pendidikan dan komunikasi modern dapat menawarkan cara-cara alternatif dalam peroses pembelajaran. Teknologi telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Alat multimedia akan dimanfaatkan dengan sempurna di bidang pendidikan. Menggunakan multimedia interaktif dalam format proses pengajaran berkembang dalam konteks sekarang. Pembelajaran interaktif memainkan peran yang sangat penting berperan dalam membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Film Animasi merupakan tayangan yang aman dan memang dikategorikan untuk anak-anak. Walaupun tidak semua film animasi aman untuk anak-anak namun sebagian film animasi memang layak untuk ditonton dengan kategori semua umur. Film animasi menampilkan cerita yang sederhana dan menghibur dengan menampilkan tokoh-tokoh yang unik seperti superhero, karakter hewan dan karakter-karakter lucu lainnya. Kebanyakan film animasi yang ditayangkan di Indonesia merupakan film animasi luar negeri yang diadopsi oleh stasiun televisi Indonesia. Tentunya film animasi yang tayang di layar kaca televisi Indonesia sudah lulus sensor sehingga aman ditonton untuk anak-anak.

Hakikatnya media animasi islam atau sering disebut dengan film kartun dipilih sebagai alternatif dalam meningkatkan nilai-nilai pendidikan agama islam pada anak. dengan alasan film kartun mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut Waluyanto, salah satu keunggulan film kartun yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Selain itu secara umum film kartun sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam Bahasa Indonesia Munadi. Dengan demikian, film kartun diharapkan dapat meningkatkan nilai-nilai pendidikan agama islam bagi anak. Film Animasi merupakan tayangan yang aman dan memang.

dikategorikan untuk anak-anak. Walaupun tidak semua film animasi aman untuk anak-anak namun sebagian film animasi memang layak untuk ditonton dengan kategori semua umur. Film animasi menampilkan cerita yang sederhana dan menghibur dengan menampilkan tokoh-tokoh yang unik seperti superhero, karakter hewan dan karakter-karakter lucu lainnya. Kebanyakan film animasi yang ditayangkan di Indonesia merupakan film animasi luar negeri yang diadopsi oleh stasiun televisi Indonesia. Tentunya film animasi yang tayang di layar kaca televisi Indonesia sudah lulus sensor sehingga aman ditonton untuk anak-anak. salah satu film animasi luar negeri yang telah lulus sensor di Indonesia yaitu film animasi "Upin dan Ipin" diproduksi oleh Les Copaque. Upin dan Ipin merupakan sepasang kembar berusia belia yang tinggal bersama Kak Ros dan Mak Uda (biasa dipanggil Opah) di

Kampung Durian Runtuh setelah kematian kedua orangtua mereka sewaktu masih bayi.

Film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara inbetween dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), sedangkan Darmawan menyatakan bahwa film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka film kartun merupakan susunan gambar-gambar. Susunan gambar-gambar tersebut lalu di peroses sehingga menghasilkan ilustrasi gerakan yang di jadikan proyeksikan akan terlihat hidup sehingga menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. Tayangan film kartun bukan merupakan hal yang asing bagi anak-anak. Pada masa sekarang ini anak-anak cukup mengerti dan fasih menyebutkan nama-nama film kartun seperti film animasi saat ini yaitu upin-ipein Boboboy, Shiva, Adit dan Sopo Jarwo atau film animasi lainnya. Ini terjadi dikarenakan film-film tersebut cukup menarik ditonton anak-anak. Tidak jarang anak-anak mulai meniru adegan-adegan dari tokoh kegemarannya tersendiri.

Film kartun merupakan film anak yang mengajak anak untuk berfantasi sehingga seseorang anak akan mudah tersugesti oleh tokoh main yang di idola kankanya, film kartun juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa sehingga proses belajar mengajar bisa terjadi secara menyenangkan. Menurut Spriyadi "penggunaan kartun sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting karena dalam tahap ini peserta didik sangat tanggap terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis. Namun ada juga beberapa film kartun yang mendidik anak yang dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan akhlak dan moral anak sebagai media pendidikan dalam meningkatkan nilai-nilai pendidikan agama islam terhadap minat belajar anak yang bisa ditonton dari TV ataupun komputer, tinggal bagai mana orang tua ataupun pendidik memilih sarana yang tepat bagi anak hal ini akan membuat proses belajar akan lebih menyenangkan bagi anak, film kartun disini berfungsi atau digunakan sebagai media audio dan audio visual yang mempunyai posisi yang strategis dalam rangka pembelajaran agama islam bagi peserta didik di lembaga formal maupun non formal. Namun untuk mempromosikan film kartun sebagai media yang tepat dalam pembelajaran dibutuhkan tema ataupun judul kartun yang sarat muatan pendidikan yang baik dan berguna, sebab tidak sedikit pada saat ini film-film kartun yang "kurang bagus" atau tidak edukatif, banyak yang mengandung unsur kekerasan dan semua itu banyak mempengaruhi jika dikonsumsi oleh anak-anak tanpa pengawasan orang tua dan guru sesuai dengan kehendak dan tuntutan kebenaran seperti yang dituliskan dalam Al-qur'an surat Ali Imron Ayat 104 yang berbunyi :

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

"Artinya Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung. (Q.S. Ali Imran ayat 104)"

Dalam menyampaikan materi perlu penguasaan retorika komunikasi sehingga dengan materi sederhana dan sedikit, namun mampu memberi kesan mendalam bagi

mad'u. Hal ini lebih baik dari pada banyak materi dan salah juga cara penyampaian. Allah secara tegas telah memberi tahu metode dakwah lewat firman-Nya yang berbunyi.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

"125. Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (An-Nahl : 125)"

Dari ayat diatas diterangkan bahwa Allah SWT memerintahkan kepada manusia untuk menyeru dalam kebaikan dengan cara yang baik dan lemah lembut.

Pada observasi awal ditemukan bahwa, film kartun merupakan film anak yang mengajak anak untuk berfantasi sehingga seseorang anak akan mudah tersugesti oleh tokoh main yang di idola kankanya, film kartun juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian terhadap film yang mereka tonton seperti salah satu contoh kita ambil dari film kartun "Upin dan Ipin" yang memiliki unsur atau nenggambaran alur cerita yang baik. Namun, dimasa sekarang anak akan lebih terfokus ke film tersebut dibandingkan dengan pembelajaran dan makna dari film itu sendiri. hal ini la yang dapat berdampak buruk terhadap pekrmbangan pola fikir anak yang membuat mereka cenderung meniru perilaku toko seperti cara dalam berinteraksi di dunia nyata, cara berbicara yang sering di ucapkan seperti "betul, betul, betul" yang seharusnya tidak mereka lakukan. .

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan terdapat pernyataan bahwasanya film animasi kartun atau sering di sebut dengan film upin dan ipin adalah film yg mengajak anak untuk berfantasi sehingga meraka lebih mudah merangsang pemikiran-pemikiran didalam islam. Selain itu pengaruh dari lingkungan masyarakat dan tempat tinggal siswa juga dapat mempengaruhi anak, teman sebaya dapat mempengaruhi anak didalam lingkungan sekolah maupun tempat tinggal dan masyarakat. pada usia anak-anak yang masih terbilah dini (usia 5-10 tahun) jiwa yang mereka miliki masih sangatlah labil atau masih mementingkan apa yang mereka pikirkan, seperti menonton film kartun dan lain-lain. karena banyaknya usia sebaya yang menggunakan media sosial seakan sudah menjadi candu bagi masyarakat khususnya dikalaingan anak-anak. apa lagi remaja di masa sekarang identik sekali dengan semarpon ataupun TV yang dilihatnya hampir 24 jam. media sosial yang sering mereka digunakan dikalangan anak-anak sekarang adalah youtube dan Tv untuk memeonton filam animasi (film kartun). media sosial tersebut mempunyai keunggulan dan keterkaitan sendiri bagi penggunanya. karena banyak menawarkan kemudahan yang membuat remaja betah berlama-lama dalam menggunakannya..

B. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode ini mengacu pada filsafat positivisme yang digunakan untuk membuktikan teori tertentu. Penelitian positivisme dilakukan pada populasi dan sampel tertentu teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau stasistika dengan tujuan untuk menguji hipotensis yang telah ditetapkan. Waktu dari tanggal 01 desember 2020 - 15 januari 2021 Lokasi penelitian di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu. Sampel penelitian adalah kelas 3A sejumlah 28 siswa. Data didapatkan dengan angket dan dikuatkan dengan wawancara pada informan tertentu untuk menguatkan.

Setelah data didapatkan maka selanjutnya diolah dan dianalisis dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji linearitas. Setelah didapatkan tersebut maka uji normalitasnya adalah berdistribusi normal dan data telah linear. Untuk uji hipotesis menggunakan uji-t dan uji regresi linear sederhana.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekapitulasi angket penelitian dari dua variabel bebas dan terikat ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Angket berdasarkan Variabel

No	Variabel X (film Animasi Upin dan Ipin)	Variabel Y (Minat Belajar)
1	53	45
2	53	59
3	52	60
4	46	53
5	39	60
6	36	41
7	51	54
8	48	50
9	47	60
10	44	50
11	42	50
12	45	50
13	40	46
14	40	60
15	52	60
16	34	48
17	54	47
18	47	42
19	36	50
20	34	56
21	38	39
22	48	58
23	33	53
24	44	48
25	47	50
26	40	47
27	39	43
28	43	38
Total	1.225	1.417

Data variabel tersebut diolah dengan menggunakan SPSS versi 16 dan semua variabel dinyatakan valid, karena nilai r hitung lebih besar dari r table. Hal ini berarti setiap butir pertanyaan baik atau dapat diterima untuk dijadikan sampel. Pengolahan data reliabilitasnya pun telah reliabel.

Untuk pengujian uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Uji Normalitas Variabel X One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		VARIABEL_X
N		28
Normal Parameters ^a	Mean	43.7500
	Std. Deviation	6.35158
Most Extreme Differences	Absolute	.115
	Positive	.115
	Negative	-.088
Kolmogorov-Smirnov Z		.611
Asymp. Sig. (2-tailed)		.850
a. Test distribution is Normal.		

Dilihat dari tabel di atas berdasarkan hasil uji normalitas data variabel X memperoleh nilai sig. 0,850 lebih besar dari 0,05 atau $0,850 > 0,05$ yang berarti sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada variabel Y hasil uji normalitas data variabel Y memperoleh nilai sig. 0,616 lebih besar dari 0,05 atau $0,616 > 0,05$ yang berarti sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Sedangkan uji linearitas sebagai uji prasyarat ini bisa dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			597.012	16	37.313	.648	.791
NIMAT_BELAJAR * FILM_ANIMASI_ISLAM	Between Groups	Linearity	78.412	1	78.412	1.361	.268
		Deviation from Linearity	518.600	15	34.573	.600	.823
	Within Groups		633.667	11	57.606		
	Total		1.230.679	27			

*Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Di lihat dari tabel uji linieritas diatas diketahui bahwa nilai sig. Deviation from linearity 0,823 lebih besar dari 0,05 atau $0,823 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara film animasi Upin dan Ipin sebagai media terhadap minat belajar.

Setelah dilakukan uji prasyarat maka selanjutnya adalah uji hipotesis.

Uji Hipotesis Penelitian yang pertama adalah uji regresi linier sederhana.

a. Uji regresi linier sederhana

Data ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Terhadap minat belajar Siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	38.869	8.914		1.330	.195
FILM_ANIMASI_ISLAM	.268	.202	.252	4.360	.000

a. Dependent Variable:
MINAT_BELAJAR

*Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Dari data tabel 4, maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX.$$

$$\hat{Y} = 38,869 + 0,268X.$$

Hasil dari persamaan regresi linier sederhana di atas dapat diterjemahkan sebagai berikut :

- Nilai konstan (a) dari *Unstandardized Coefficients* dalam penelitian ini sebesar 38,869. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada Film Animasi Upin dan Ipin (X) maka nilai konsisten Minat Belajar Siswa (Y) adalah sebesar 38,869.
- Nilai koefisien regresi, sebesar 0,268. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 nilai film animasi Upin dan Ipin (X) maka minat belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,268.

Uji hipotesis yang selanjutnya dilakukan adalah menggunakan t-test

b. Uji-t

Teknik ini digunakan untuk menguji dan mengetahui apakah variabel bebas mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Jika hasil perhitungan menunjukkan nilai sig. < 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel bebas dapat menerangkan variabel terikat.

Tabel 5. Hasil Uji t Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	38.869	8.914		1.330	.195
FILM_ANIMASI_ISLAM	.268	.202	.252	4.360	.000

a. Dependent Variable:
MINAT_BELAJAR

*Sumber : Data Primer Diolah, 2022

H_a = Variabel independent berpengaruh signifikan terhadap variabel dependent.

H_0 = Variabel independent berpengaruh signifikan terhadap variabel dependent.

Dengan ketentuan pengambilan keputusan :

- Jika sig. < 0,05 maka hipotesis diterima
- Jika sig. > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan tabel uji t di atas dapat diuraikan bahwa nilai sig. Film Animasi Islam (X) adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima (H_a) diterima, artinya film animasi Upin dan Ipin berpengaruh signifikan atau berpengaruh positif terhadap minat belajar Siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu.

Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Siswa Belajar

Berdasarkan tabel uji t diperoleh nilai sig. Film Animasi Upin dan Ipin (X) adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima (H_a) diterima, artinya film animasi islam berpengaruh signifikan atau berpengaruh positif terhadap minat belajar Siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu. Seberapa besar Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Siswa Belajar dapat dilihat pada hasil uji Koefisien Determinan (R^2) diketahui nilai Adjusted R Squere adalah sebesar 0,28 atau 28 %, hal ini menunjukkan bahwa 28 % minat belajar Siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu dipengaruhi oleh variabel film animasi Upin dan Ipin sebagai media pembelajaran dan 72 % dipengaruhi oleh faktor lainnya.

D. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data dengan regresi sederhana dengan satu variabel independen dan satu variabel dependen. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan, dengan hasil penelitian yaitu bahwa film animasi Upin dan Ipin sebagai media berpengaruh signifikan atau berpengaruh terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t dengan nilai coefficients Sig. sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,05 < 0,000$), maka Hipotesis diterima.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Arsyad, L., Akhmad, E., & Habibie, A. (2021). Membekali Anak Usia Dini dengan Pendidikan Karakter: Analisis Cerita Film Animasi Upin dan Ipin. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 5(1), 59–71.
- Friska Fitriani Sholekah. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Khasanah, U., & Herina. (2019). Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI palembang. *Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)*, 2, 999–1015.

- Kuswanto, E. (2015). Peranan Guru PAI dalam Pendidikan Akhlak di Sekolah. *MUDARRISA: Journal of Islamic Education*. <https://doi.org/10.18326/mdr.v6i2.764>
- Lexy J. Moleong, D. M. A. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). PT. Remaja Rosda Karya. <https://doi.org/10.1016/j.carbpol.2013.02.055>
- Norliza Hussin, & Khadijah Abd Razak. (2013). Pembentukan Akhlak Muslim Menurut Perspektif Islam. *3rd International Conference On Islamic Education*.
- Nugrahani, F., Widayati, M., & AM, A. I. (2019). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Melalui Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Film. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 45-56.
- Nuha, S. U., Ismaya, E. A., & Fardani, M. A. (2021). Nilai Peduli sosial pada film animasi Nussa dan Rara. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 17-23.
- Payuyasa, I. N., & Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan mutu pendidikan karakter melalui film "sokola rimba." *Jurnal Penjaminan Mutu*, 6(2), 189-200.
- Purwanto, E. (2008). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, R., Murtono, M., & Ulya, H. (2021). Nilai-nilai pendidikan karakter film animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1253-1263.
- Rahayu, R., Guru, P., Dasar, S., & Abstrak, I. A. (2016). PENINGKATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB SISWA SD MELALUI PENILAIAN PRODUK PADA PEMBELAJARAN MIND MAPPING. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/JKG.V2I1.562>
- Rahmayanti, R. D., Yarno, Y., & Hermoyo, R. P. (2021). Pendidikan karakter dalam film animasi Riko The Series produksi garis sepuluh. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 157-172.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85-96.
- Syahrums, S. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *KOMUNIKASI PENELITIAN KUANTITATIF Program Studi Jurnalistik & Humas*.
- Tohet, M., & Mauliza, S. (2021). Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Regilius Pada Anak. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 147-164.
- Tri Kuntoro Negeri Kalinusu, A. S. (2019). Manajemen Mutu Pendidikan Islam. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 84-97. <https://doi.org/10.24090/JK.V7I1.2928>
- Trianton, T. (2013). Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Film Indie Banyumas. *Khazanah Pendidikan*, 2(1).
- Widiyatmika, W., Sulisty, E. T., & Nugroho, S. (2019). Nilai pendidikan karakter pada film Sang Kiai. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 73-79.

Wijaya, D. (2019). Nilai pendidikan karakter dalam Film Hayya. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 72-77.