

**ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN
KARAKTER PADA ANIME *THE JOURNEY :
TAIKO ARABIA HANTOU DE NO KISEKI TO
TATAKAI NO MONOGATARI* DAN
RELEVANSINYA DENGAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

KHANEISHIA AZZAHRA
NIM. 2120010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN
KARAKTER PADA ANIME *THE JOURNEY :
TAIKO ARABIA HANTOU DE NO KISEKI TO
TATAKAI NO MONOGATARI* DAN
RELEVANSINYA DENGAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

KHANEISHIA AZZAHRA
NIM. 2120010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khaneishia Azzahra
NIM : 2120010
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANIME THE JOURNEY: TAIKO ARABIA HANTOU DE NO KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI DAN RELEVANSINYA DENGAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM.**” adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 20 Desember 2023

yang Menyatakan



KHANEISHIA AZZAHRA
NIM. 2120010

(Jauhar Ali, M.Pd.I)

(Perumahan Puri Sejahtera Asri 4/B10 Sampih, Wonopringgo, kab. Pekalongan
Jawa Tengah (08174120430))

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdri. Khaneishia Azzahra

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman
Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan
Agama Islam
di
PEKALONGAN

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari :

Nama : Khaneishia Azzahra
NIM : 2120010
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN
KARAKTER PADA ANIME THE JOURNEY
TAIKO ARABIA HANTOU DE NO KISEKI TO
TATAKAI NO MONOGATARI DAN
RELEVANSINYA DENGAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM

Dengan ini memohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 20 Desember 2023
Pembimbing,



Jauhar Ali, M.Pd.I

NIPK. 19790415201608D1005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **KHANEISHIA AZZAHRA**
NIM : **2120010**
Judul Skripsi : **ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
PADA ANIME THE JOURNEY TAIKO ARABIA
HANTOU DE NO KISEKI TO TATAKAI NO
MONOGATARI DAN RELEVANSINYA DENGAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**

Telah diujikan pada hari Rabu, 20 Maret 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Drs. Moh. Muslih, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19670717 199903 1 001

Penguji II

Mokh, Imron Rosyadi, M.Pd.
NIP. 19810601 201608 1 098

Pekalongan, 25 Maret 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṯ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)

ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	’	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	hamzah	ﺀ	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak ditengah atau diakhir, maka ditulis dengan tanda(’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau

harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أُو	Fathah dan Wau	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
أَ...أَ...أَ...أَ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إِ...إِ...إِ...إِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis diatas
أُو...أُو...أُو...أُو	Dammah dan wau	ū	u dan garis diatas

Contoh :

مَاتَ : *māta*

ramā

قِيلَ : *qīla*

رَمَى :

يَمُوتُ :

yamūtu

4. *Ta marbūtah*

Transliterasi untuk *ta marbūtah* ada dua, yaitu: *ta marbūtah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūtah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	:	<i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	:	<i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	:	<i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dambangkandenganperulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah..

Contoh:

رَبَّنَا	:	<i>rabbāna</i>
نَجَّيْنَا	:	<i>najjaīnā</i>
الْحَقُّ	:	<i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	:	<i>al-hajj</i>
نُعَمُّ	:	<i>nu''ima</i>
عُدُّوْ	:	<i>'aduwwun</i>

Jika huruf ى ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah (ī).

Contoh:

عَلِيٌّ	:	'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	:	'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf t'(alif lam ma 'arifah). Dalam pedoman transliterasi

ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar(-). Contohnya:

الشَّمْسُ	:	<i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	:	<i>al-zalzalāh</i> (<i>al-zalzalāh</i>)
الْفَلْسَفَةُ	:	<i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	:	<i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

تَامُرُونَ	:	<i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	:	<i>al-nau'</i>
سَيِّئٌ	:	<i>syai'un</i>
أَمْرٌ	:	<i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-'Ibārāt bi 'umūm al-lafz lā bi khusūs al-sabab

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِيُّ ٱللّٰه : *dīnullāh*

بِٱللّٰه : *billāh*

Adapun *ta marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْفِيْرٌ رَحْمَةِ ٱللّٰه : *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*AllCaps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awalnama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramadām al-lazī unzila fih al-Qur'an

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Abū Nasr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Dalāl

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan sehingga atas kemurahan dan karunia-Nya yang telah mengizinkan peneliti menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
2. Kedua orang saya Bapak Syarifuddin dan Ibu Triwati Dewi Yunitasari yang selalu menjadi motivasi saya untuk selalu bersemangat dalam menempuh pendidikan dan khususnya menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk doa dan dukungan yang tiada henti hingga detik ini. Saya bangga dilahirkan dari orang tua yang pantang menyerah dan banyak hal lainnya yang bisa saya dapat di dalamnya. Selalu doakan saya semoga lelah Bapak dan Ibu akan cepat terganti dengan kesuksesan saya.
3. Kedua adek saya Khalista Alsyadila Asyarif dan Nashwa Naura Asyarif yang selalu memberikan semangat dan bisa menjadi penghibur saya di dalam segala situasi dan kondisi dan Keluarga saya terima kasih sudah peduli dan selalu memberi dukungan serta mendoakan.
4. Almamater saya Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

MOTTO

"Mimpi tidak berarti apa-apa jika kau tidak menggapainya dengan tanganmu sendiri."(Jin Mori)¹



¹Anime "The God Of High School"

ABSTRAK

Azzahra, Khaneishia. 2023. *Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari Dan Relevansinya Dengan Sejarah Kebudayaan Islam*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pembimbing: Jauhar Ali, M.Pd.I

Kata Kunci: Nilai Pendidikan Karakter, Film *Anime The Journey*, Sejarah Kebudayaan Islam

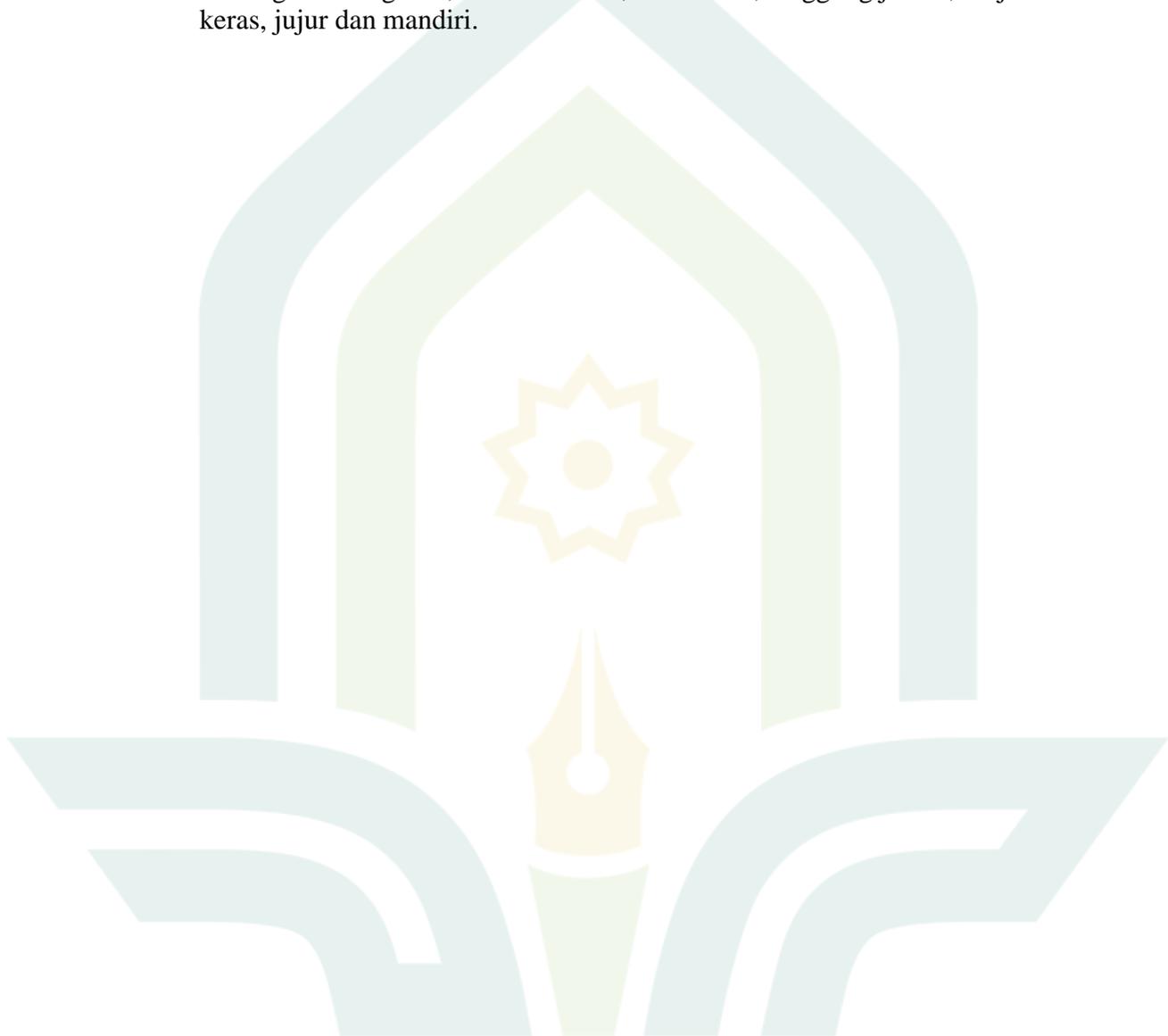
Nilai Sejarah Kebudayaan Islam mengajarkan sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Nilai Sejarah Kebudayaan Islam sangat menekankan pada perkembangan karakter seorang anak. Literatur anak-anak adalah sarana yang sangat mungkin untuk digunakan mengajari mereka pembentukan karakter secara efektif. Oleh karena itu, pembentukan karakter sejak dini menjadi hal yang sangat penting. Nilai-nilai karakter ini juga dapat ditanamkan di luar lingkungan sekolah formal. Salah satunya adalah melalui media massa berupa film, yaitu pada *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana nilai-nilai pendidikan karakter dalam *Anime The Journey* dan bagaimana relevansi nilai-nilai karakter dalam *Anime The Journey* dengan nilai Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter pada *Anime The Journey* dan mengetahui relevansi nilai pendidikan karakter pada *Anime The Journey* dengan Sejarah Kebudayaan Islam.

Desain penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi dukumenter (*dokumentary research*) dengan metode *content analysis*. Film *Anime The Journey* menjadi sumber data primer. Dalam penelitian ini sumber data sekunder berasal dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, dokumen lain. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik analisis semiotik Roland Barthes.

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat dua belas nilai pendidikan karakter dalam Film *Anime The Journey*. Nilai pendidikan karakter tersebut, yaitu nilai religius, nilai bersahabat atau berkomunikasi, nilai semangat kebangsaan, nilai cinta tanah air, nilai demokratis, nilai

tanggung jawab, nilai kerja keras, nilai toleransi, nilai jujur, nilai mandiri, nilai peduli sosial dan nilai cinta damai. Adapun nilai-nilai tersebut relevansi dengan nilai Sejarah Kebudayaan Islam meliputi nilai *Ilahiah* seperti religius, tanggung jawab, toleransi, jujur, peduli sosial, cinta damai, bersahabat atau komunikatif. Nilai *Insaniyah* seperti semangat kebangsaan, cinta tanah air, demokrasi, tanggung jawab, kerja keras, jujur dan mandiri.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmatnya kepada kita, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. Yang senantiasa menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia. Dan semoga kita mendapatkan syafaatnya di akhirat kelak.

Selanjutnya peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penelitian skripsi dengan judul “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari Dan Relevansinya Dengan Sejarah Kebudayaan Islam”, baik berupa dorongan moril maupun materil. Karena peneliti yakin tanpa bimbingan, bantuan maupun dukungan tersebut, sulit rasanya bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini. Untuk itu, izinkan peneliti untuk menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Ta’rifin, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Moh. Syaifuddin, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam.
5. Bapak Jauhar Ali, M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu serta dedikasinya secara penuh dalam membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Bapak Dr. H. Muhlisin, M.Ag. Selaku Dosen pembimbing akademik yang telah mengarahkan dalam menempuh pendidikan di UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Segenap Dosen dan Staf TU serta Karyawan yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama belajar di UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Semoga amal baik dan jasa yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala berlipat ganda dari Allah SWT. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat peneliti harapkan demi peningkatan kualitas peneliti yang akan datang, karya ini peneliti persembahkan, disertai harapan semoga kehadirannya membawa manfaat dalam memperkaya wacana intelektual dunia islam.

Pekalongan, 20 Desember 2023

Penulis,



KHANEISHIA AZZAHRA

NIM. 2120010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
PERSEMBAHAN	xv
MOTTO	xvi
ABSTRAK	xvii
KATA PENGANTAR	xix
DAFTAR BAGAN	xxiii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Metode Penelitian.....	8
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	8
2. Sumber Data.....	9
3. Teknik Pengumpulan Data.....	10
4. Teknik Analisis Data.....	11
5. Sistematika Penulisan	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Konsep Pendidikan Karakter.....	16
B. Konsep Animasi Sebagai Media Pembelajaran	26

C. Konsep Sejarah Kebudayaan Islam.....	32
D. Penelitian Yang Relevan.....	33
E. Kerangka Berfikir.....	39
BAB III HASIL PENELITIAN.....	42
A. Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada <i>Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari</i>	42
B. Relevansi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada <i>Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari</i> dengan Sejarah Kebudayaan Islam	73
BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN	84
A. Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada <i>Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari</i>	84
B. Relevansi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada <i>Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari</i> dengan Nilai-Nilai Sejarah Kebudayaan Islam	95
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	41
-----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

1.1	Tabel Analisis Data 1.....	12
2.1	Nilai Pendidikan Karakter	24
3.1	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De NoKiseki To Tatakai No Monogatari	42
3.2	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	44
3.3	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	47
3.4	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	49
3.5	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	51
3.6	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	54
3.7	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	58
3.8	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	60
3.9	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	62
3.1.1	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogata	67
3.1.2	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	71
3.1.3	Scene film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari	73

DAFTAR LAMPIRAN

- 1 *Cover dan Poster Film Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*
- 2 Tokoh-tokoh dalam Film *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*
- 3 Lembaran Instrumen
- 4 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era ini tentunya berdampak bagi setiap lapisan masyarakat sudah bisa merasakan kemudahan teknologi yang serba canggih ini. Dimulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Kemudahan akses internet ini salah satunya adalah membuat kita dapat dengan mudah menonton banyak hal salah satunya adalah animasi. Semakin banyak dan beragam perkembangan animasi yang dapat diakses oleh anak-anak sehingga yang belum dewasa dan butuh bimbingan pun dengan mudah mengaksesnya melalui televisi dan media lain seperti Youtube.

Jika melihat hal tersebut, bukan hal yang tidak mungkin jika anak mampu merekam, menanamkan dan memperagakan apa yang dia lihat. Jika yang dia peragakan adalah hal positif tentu orang tua akan merasa senang dan bangga. Lain halnya jika apa yang dilakukan anak adalah hal negatif atau hal yang tidak seharusnya dilakukan oleh anak seumurannya tentunya orang tua akan merasa khawatir dan marah.

Literatur anak-anak adalah sarana yang sangat mungkin untuk digunakan mengajari mereka pembentukan karakter secara efektif. Pembentukan Karakter anak sangat penting, karena anak adalah generasi keturunan yang meneruskan eksistensi bangsa. Anak sekolah dasar sebagai fase tindakan konkret, dimana anak-anak zaman sekarang semakin mampu memecahkan masalah dan ingat informasi yang diperoleh. Pada tahap ini, anak senang berolahraga atau melakukan keterampilan dengan alam sekitarnya seperti berenang, berkebun dan sebagainya. Saat ini, karakter anak cukup menjadi perhatian khusus, hal ini karena adanya penyimpangan karakter.

Mengingat maraknya kasus yang melibatkan anak-anak, seperti anak terbiasa melakukan pembulian terhadap temannya, anak kurang memahami apa yang dia lihat sehingga membuat

pemahaman baru yang salah tentunya hal tersebut tidak terlepas dari tontonan yang sudah menjadi tema keseharian mereka. Banyaknya tontonan yang mengarah atau memiliki unsur kekerasan tidak hanya pada saluran televisi namun video Youtube juga banyak sekali tontonan yang mengandung unsur negatif. Bahkan animasi yang memang memiliki tujuan untuk dilihat oleh anak-anak pun memiliki unsur kekerasan di dalamnya. Sebagai contoh berita harian di internet Suara.com yang mengabarkan bahwa kasus kriminal yang melibatkan anak-anak, seorang balita yang sedang marah pada ibunya berniat memotong tangan ibunya hingga terlepas. Setelah ibunya mencari tau penyebab anaknya memiliki pemikiran tersebut berupa sebuah tontonan animasi yang sering dia tonton pada Youtube yang sebenarnya memiliki makna kiasan berupa animasi psikopat.

Tayangan serial animasi atau biasa disebut kartun menjadi medianya hiburan di Indonesia anak-anak bahkan orang dewasa menyukainya. Namun, beberapa animasi mungkin termasuk dalam kategori ini berbahaya. Permasalahan atau contoh kasus di atas tentunya sudah menjelaskan bahwa tontonan memiliki dampak yang sangat besar pada pola perubahan sikap, pemikiran dan kebiasaan seseorang. Pada awalnya orang tua mungkin cenderung biasa saja anaknya menonton semua animasi karena mereka berpikir itu hanya sebuah kartun yang di dalamnya berisi lagu, bermain dan belajar. Mereka melupakan fakta bahwa tidak semua animasi memiliki unsur positif atau pembelajaran di dalamnya.

Penanaman kebiasaan tentunya akan sangat mudah jika dimulai dari masa kecil atau awal mereka mulai penasaran akan semua hal. Hal ini juga akan lebih memudahkan melalui apa yang mereka lihat karena seorang anak akan lebih tertarik dan mudah percaya apa yang mereka lihat apalagi jika yang mereka lihat sebuah animasi mereka akan berpikir itu lucu.

Berbeda halnya dengan film animasi yang berasal dari Negeri sakura ini yaitu *anime the journey* yang dirilis pada

tanggal 25 Juni 2021, yang pada awalnya *anime* ini hadir bertujuan untuk mengenalkan salah satu sejarah atau peristiwa penting dalam agama Islam. Dalam hal ini anak-anak perlu disuguhi atau dihadirkan sebuah animasi yang sesuai dengan dunianya. Dimana didalam ceritanya atau jalannya animasi mencerminkan sikap baik, bermoral dan berkarakter. Animasi yang diproduksi oleh *Toei Animation* yaitu *anime the journey* yang kabarnya akan segera tayang pada televisi Indonesia.

Pendidikan karakter merupakan faktor yang penting dalam membentuk kepribadian atau jati diri seseorang, maka dari itu pendidikan karakter merupakan suatu pemberian atau penanaman yang akan mempengaruhi pengetahuan, kesadaran dan tindakan atau cara berpikir seseorang di masa depan.² Hal ini tidak bisa dilakukan secara instan namun memerlukan waktu dan tahap. Menggunakan media animasi seperti yang sudah dijelaskan di atas merupakan salah satu cara untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak.

Bentuk pendidikan karakter yang digunakan dalam keluarga bahwa orang tua harus membentuk pondasi karakter yang kuat kepada anak-anaknya sejak dini agar tidak goyah dalam menghadapi situasi dan lingkungan yang berbeda. Keluarga menjadi aktor utama dalam penanaman karakter, disamping itu juga bahwa ada faktor alami yang melekat pada karakter seorang anak dalam dirinya ini bisa saja dipengaruhi oleh faktor genetik dari orang tuanya untuk itu pendidikan karakter harus dilakukan sejak dini untuk mebantengi diri anak-anak akan pengaruh lingkungan, pergaulan, teman sebaya hingga media massa.³

²Seni Aprilia Siti Raudhatul Jannah, Nasution, Elan, "Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter-Pada Film Animasi Riko The Series Season 2 Episode 8- 12" 5, no. 6 (2022): 1097–1104.

³A Rahmat, M Akip, and M Iqbal, "Pola Dasar Penanaman Pendidikan Karakter Pada Anak Di Dalam Keluarga," *Jurnal Hawa: Studi ...* 3, no. 2 (2021): 94–102,

Film merupakan salah satu media penanaman karakter untuk anak. Anak yang notabene senang dengan dunia imajinasi tentunya akan menyukai film yang di dalamnya mengisahkan cerita kehidupan manusia. Film ternyata mampu menularkan atmosfer positif bahkan menanamkan pendidikan karakter. Film-film yang sarat akan nilai inilah yang bisa digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Guru dan orang tua hendaklah menjadi pendamping dan fasilitator yang baik. Mereka harus selektif dalam memilih dan memilah tontonan untuk anak.⁴

Hal ini merupakan suatu solusi yang baik dan sebuah pilihan baru bagi para orang tua untuk menanamkan pendidikan yang akan membentuk karakter yang baik pada anak di masa depannya. Tentunya walau suatu animasi memiliki arah yang positif pada orang tua harus tetap mendampingi dan mengarahkan apa yang ditayangkan.

Anime the journey dikatakan memiliki nilai pendidikan karakter karena didalamnya terdapat banyak nilai pendidikan karakter salah satunya pada salah satu adegan ketika tokoh utama bertemu lagi dengan sahabat lamanya hal ini merupakan salah satu adegan yang memiliki nilai pendidikan karakter persahabatan sebagaimana bahwasannya jika kita berteman dan bersahabat kita harus saling membantu, melindungi dan bersama.

Berangkat dari penjelasan di atas peneliti beranggapan bahwa *anime the journey* ini memiliki keunikan yaitu cerita yang sarat akan nilai pendidikan dan unsur Islam dan sejarah yang sangat kuat. Sangat jarang sekali *anime* yang menceritakan agama lain dikarenakan *anime* sendiri dibuat oleh negara yang umat Islamnya masih minoritas namun negara tersebut dapat membuat animasi dengan latar belakang peristiwa sejarah yang kuat dengan agama Islam.

Hal tersebut didasari oleh isi *anime the journey* mengenai peristiwa penyerangan pasukan gajah yang merupakan sebuah

⁴Octavian Muning Sayekti, "Film Animasi 'Nussa Dan Rara Episode Baik Itu Mudah' Sebagai Sarana Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 2 (2019): 164–71.

peristiwa yang menjadi acuan lahirnya Rasulullah. Itulah mengapa peran film atau animasi juga penting untuk dijadikan media pembelajaran karena akan memacu minat belajar anak dan menghilangkan rasa jenuh anak dalam belajar.

Jika dari awal kita mulai mengarahkan anak untuk menonton anime the journey mereka akan mulai tertarik dengan peristiwa sejarah Islam lainnya dan hal itu juga memiliki dampak besar berupa dapat membuat anak merubah cara pandang bahwa sejarah merupakan hal yang membosankan.⁵

Salah satu cara untuk menanamkan pendidikan karakter adalah melalui pembelajaran. Pembelajaran membutuhkan perangkat pembelajaran yang relevan sehingga tujuan pembelajarannya tercapai dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang biasa digunakan adalah media animasi. Media animasi yang mana menjadi daya tarik utama untuk memudahkan anak menyerap ilmu yang akan ditanamkan karena mereka dapat melihat kejadian atau contohnya secara langsung.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Alasan peneliti menggunakan objek penelitian ini yaitu penelitian mengenai “Analisis nilai-nilai pendidikan karakter pada anime the journey : taiko arabia hantou de no kiseki to tatakai no monogatari dan relevansinya dengan Sejarah Kebudayaan Islam” belum pernah ada yang meneliti, lalu penelitian ini memiliki keterbaruan berupa penelitian yang meneliti objek di dalamnya menjelaskan unsur agama Islam yang kuat namun objek ini berasal dari negara yang umat Islamnya masih menjadi minoritas dan yang terakhir peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan penelitian ini memiliki unsur atau memiliki kaitan dengan Sejarah Kebudayaan Islam sebagai ilmu yang tentunya juga dipelajari pada prodi Pendidikan Agama Islam.

⁵Ni'matul Fauziah, “Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Siswa Kelas Xi Jurusan Keagamaan Di Man Tempel Sleman” X, No. 1 (2013).

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti nilai-nilai pendidikan yang ada pada film anime *The Journey* dengan judul penelitian “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* Dan Relevansinya Dengan Sejarah Kebudayaan Islam”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dan membatasi permasalahan yang akan dibahas agar terfokus dan terarah, maka timbul permasalahan diantaranya yaitu :

1. Apa saja nilai-nilai pendidikan karakter yang didapat dalam *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* ?
2. Apa relevansi *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* dengan Sejarah Kebudayaan Islam ?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas dapat dibuat tujuannya :

1. Untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter yang didapat dalam *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*.
2. Untuk mengidentifikasi relevansi *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* dengan Sejarah Kebudayaan Islam.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan mampu menghasilkan temuan yang bermanfaat dan dapat memberikan informasi yang jelas tentang ada atau tidaknya nilai-nilai pendidikan karakter pada *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* dan relevansinya dengan Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan aset atau khazanah keilmuan, meningkatkan wawasan dan pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai rujukan maupun referensi mengenai problematika pembelajaran sejarah disekolah dan problematika tentang *anime* yang membuktikan bahwa *anime* tidak hanya berpengaruh buruk tetapi didalamnya juga terdapat pembelajaran yang dapat diambil kisahnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pembaca

Manfaat penelitian ini bagi pembaca adalah untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter dari *anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*, penelitian ini juga bermanfaat bagi para orang tua untuk menambah parenting agar tidak terlalu takut anaknya kecanduan oleh anime karena pada dasarnya anime memiliki pembelajaran yang dapat diambil didalamnya.

b. Bagi Pengajar

Manfaat bagi pengajar adalah sebagai bahan ide pembelajaran atau perantara yang digunakan dalam pembelajaran. Bagi para guru sejarah tentunya juga hal ini sebagai ide untuk media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media audio-visual sehingga anak lebih tertarik akan apa yang disampaikan, dilihat dan mudah dipahami.

c. Bagi Peneliti

Meningkatkan ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai apa yang ditonton dan didengarkan, serta motivasi untuk mencari makna atau arti dari *anime* yang lain agar memiliki manfaat dan kontribusi yang besar dalam dunia pendidikan.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dokumen (dokumentary research), yang merupakan salah satu jenis metode penelitian kualitatif. Dalam hal ini, penulis meneliti *anime the journey* dari perspektif pedagogik (pendidikan) dan mengungkapkan apa dan bagaimana nilai pendidikan karakter diterapkan dalam *anime the journey*. Dalam menelaah makna yang terdapat dalam *anime* ini peneliti menggunakan teori semiotika, yaitu metode analisis yang digunakan untuk mengkaji suatu tanda atau lambang.⁶ Tanda disini bisa dicontohkan dengan misalnya, seseorang sedang menonton festival maka dengan kegiatan tersebut kita menyadari bahwa telah terjadi keterhubungan dengan seseorang melalui proses pengamatan dari seorang pengamat kepada objek yang diamatinya. Pada anime terdapat cukup banyak tanda yang termasuk bagian sistem yang bekerja dengan baik dalam upaya untuk mencapai efek yang diinginkan. Sistem semiotika yang berperan dalam animasi ini adalah adanya digunakan tanda berupa suara, musik, dialog dan gambar untuk menggambarkan sesuatu⁷.

Dengan begitu penelitian ini akan menganalisis dan mengklasifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* dan Relevansinya dengan Sejarah Kebudayaan Islam dengan memfokuskan membahas materi pendidikan yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini terutama dilakukan melalui media audio-visual. Pendekatan yang

⁶Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2016), hal.15.

⁷Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi ...* hal.124.

ditempuh adalah pendekatan kualitatif dengan cara mengklasifikasikan, kemudian diinterpretasikan secara deskriptif analisis (menggambarkan data yang telah dikumpulkan), kemudian memilih dan menyusun data yang dibutuhkan sesuai dengan garis besar yang dibahas dalam penelitian ini.

b. Pendekatan Penelitian

Berdasarkan objek penelitiannya, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana peneliti mengumpulkan data bukan berupa angka (kuantitatif) melainkan berupa data kualitatif. Dalam penelitian teoritis dan permasalahan yang berkaitan dengan nilai pendidikan karakter, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang paling sesuai dengan permasalahan penelitian. Karena data yang diperoleh lebih akurat, lengkap, dan bermakna maka tujuannya adalah untuk mendeskripsikan penyajian laporan yang berisi kutipan naratif.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah informasi atau data yang dikumpulkan peneliti langsung dari sumbernya, tanpa adanya perantara. Sedangkan menurut Saifuddin Azwar.⁸“Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengambilan data langsung pada subjek informasi yang dicari.” Sumber data primer yang digunakan peneliti adalah *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*.

b. Data Sekunder

⁸ Dr. Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.91.

Sumber data sekunder adalah sumber data yang mendukung data primer untuk melengkapi topik penelitian. Adapun data sekunder yang dilakukan adalah berbagai tulisan yang membahas mengenai isi *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*, seperti dokumentasi foto, internet dan jurnal yang terkait dengan isi penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik untuk menggali data dari sumber yang berupa tempat, aktivitas, benda atau rekaman gambar. Melalui observasi dapat dilihat dan dapat dites kebenaran terjadinya suatu peristiwa atau aktivitas. Observasi dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung, dengan mengambil peran atau tidak berperan.⁹

Kegiatan observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi non partisipan, observasi ini merupakan suatu proses pengamatan observer tanpa ikut dalam sesuatu yang diobservasi dan secara terpisah berkedudukan sebagai pengamat dengan cara mengamati berbagai keadaan atau situasi dan kondisi yang berhubungan dengan tujuan penelitian.¹⁰

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan deskriptif pada tampilan adegan yang terdapat nilai-nilai pendidikan karakter di dalam film, dimana peneliti memfokuskan observasi pada *anime the journey*.

⁹Farida Nugrahani, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Surakarta: LPPM Universitas Bantara, 2014), hal.135.

¹⁰Slamet Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal.161-162.

b. Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental.¹¹

Secara singkat dokumentasi adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain. Teknik pengumpulan data yang gunanya untuk memperkuat data primer yang didapat dari potongan scene film yang akan diteliti.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah semiotik Roland Barthes, karena Roland Barthes membagi semiotik menjadi 2 sistem yang biasa disebut dengan *two order of signification*. *Two order of signification* milik Roland Barthes ialah denotasi sebagai sistem analisis pertama dan konotasi sebagai sistem analisis kedua. Screen shot gambar pada film yang telah dianggap dapat menjelaskan bentuk pesan akan dianalisis dengan menggunakan denotasi, sedangkan penggunaan analisis konotasi akan dilakukan apabila data pada screen shot gambar memiliki bukti berupa mitos. Mitos yang dimaksud disini adalah unsur penting yang dapat mengubah sesuatu yang kultural atau historis menjadi alamiah dan mudah dimengerti. Mitos bermula dari konotasi yang telah menetap di masyarakat, sehingga pesan yang

¹¹Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Cetakan Ke (Bandung: Alfabeta, 2008), hal.240.

didapat dari mitos tersebut sudah tidak lagi dipertanyakan oleh masyarakat. Penjelasan Roland Barthes mengenai mitos tidak lepas dari penjelasan Saussure mengenai signifiant dan signifié, bahwa ekspresi dapat berkembang membentuk tanda baru dan membentuk persamaan makna. Adanya ekspresi, relasi(hubungan), dan isi yang dimana setiap individu dapat membentuk makna lapis kedua karena adanya pergeseran makna dari denotasi ke konotasi.

Dalam penelitian ini peneliti menjabarkannya melalui table berikut:

Visual	Dialog/Suara	Type Of Shot
Berupa Gambar Screen Shot.	Berupa Teks Percakapan atau dialog di dalam film.	Teknik pengambilan gambar
Denotasi	Berupa penggambaran kejadian atau peristiwa gambar pada film yang telah dianggap dapat menjelaskan bentuk pesan yang akan dianalisis.	
Konotasi	Berupa penggambaran interaksi yang berlangsung ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunanya dan nilai-nilai kulturalnya.	
Mitos	Mitos muncul melalui suatu anggapan berdasarkan observasi kasar. Mitos dalam semiotik merupakan proses pemaknaan yang tidak mendalam.	

Selanjutnya peneliti akan menganalisis tanda ke dalam tabel pemaknaan tahap pertama yaitu, denotasi (pemahaman nyata yang terdapat dalam gambar), kedua, konotasi (makna yang ingin diungkapkan oleh pengarang teks/ makna dibalik gambar), yang terakhir adalah mitos (kebiasaan yang dibuat oleh masyarakat, dan ditanamkan serta mulai dijadikan sebagai keyakinan). Dengan menggunakan metode semiotika

Barthes, hasil analisis ini dapat menjelaskan scene-scene yang termasuk dalam dekonstruksi nilai-nilai pendidikan karakter *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*.

Tahapan analisis yang akan digunakan peneliti adalah :

1. Mengumpulkan *screen shot*, berupa gambar, teks dan audio (dialog) pada beberapa shot *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*, yang dapat dianggap memiliki unsur nilai-nilai pendidikan karakter.
2. Mendeskripsikan bentuk atau unsure pesan nilai pendidikan karakter dalam film, sesuai dengan *Two Order Of Signification* milik Roland Barthes. Dengan menggunakan analisis denotasi dan konotasi, serta mitos (jika ada).
3. Menganalisis data menggunakan tahapan pertama, yaitu denotasi. Denotasi adalah pemaknaan tingkat pertama, merupakan tanda yang sebenarnya tidak memiliki makna, hanya sebagai bentuk objek yang tampak oleh mata. Denotasi akan memunculkan tanda berupa propaganda, budaya dan gaya (perilaku) yang muncul dalam scene pada film seperti baju yang digunakan, stiker yang terempel, penambahan pangkat pada nama yang kemudian diidentifikasi pada pemaknaan kedua.
4. Menganalisis data dengan konotasi. Konotasi walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar berfungsi. Dalam analisis konotasi pembaca memiliki peran dan pengaruh yang cukup penting. Dalam pemaknaan tingkat kedua tanda dipengaruhi oleh perasaan dan persepsi pemakna. Peneliti akan memaknai tanda, dan simbol yang muncul pada setiap shot dalam film. Misalnya, tambahan pangkat pada nama untuk menandai tingkat sosial yang dimiliki.

5. Apabila analisis pertama dan kedua selesai, peneliti melakukan analisis pemaknaan berupa mitos. Data yang telah dianalisis sebelumnya akan diamati, apabila memiliki mitos atau tidak. Mitos di peroleh dari berkembangnya konotasi dan denotasi yang membentuk tanda baru dan membentuk persamaan makna, hingga dapat membentuk makna lapis kedua karena adanya pergeseran makna dari denotasi ke. Mitos itu sendiri adalah konotasi yang telah berbudaya. Sebagai contoh ketika kita mendengar pohon beringin, denotasinya adalah pohon besar yang rindang, tetapi ketika sudah menyentuh makna lapis kedua, pohon beringin dapat memiliki makna menakutkan dan gelap. Pohon beringin juga dapat memiliki makna yang lebih dalam lagi seperti lambang pada sila ketiga, persatuan Indonesia, makna ini sudah sampai hingga ideologi karena menyentuh kehidupan sosial manusia sehari-hari.
6. Data diinterpretasikan secara menyeluruh, kemudian peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan semiotik model Roland Barthes mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam film.

5. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh hasil yang teratur dan sistematis serta mempermudah penulis menyusun penelitian ini, maka peneliti menyusun sistematika penulisan. Sistematika penulisan skripsi yang disusun peneliti adalah sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan. Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian yang berisi Jenis dan pendekatan penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

Bab II. Tinjauan Pustaka. Deskripsi teoritis, yang didalamnya menjelaskan tentang nilai-nilai pendidikan karakter, anime, Sejarah Kebudayaan Islam, problematika pembelajaran sejarah serta solusinya, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

Bab III. Hasil penelitian. Pada bab ini peneliti menjelaskan tentang hasil penelitian yang diperoleh yang berisi:

- a. Nilai –nilai Pendidikan Karakter Pada *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*
- b. Relevansi Nilai –nilai Pendidikan Karakter Pada *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* dengan Sejarah Kebudayaan Islam

Bab IV. Analisis Hasil Penelitian, pada bab ini merupakan penafsiran dan pembahasan jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan. Berdasarkan hasil penelitian, maka bab ini berisi:

- a. Nilai –nilai Pendidikan Karakter Pada *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*
- b. Relevansi Nilai –nilai Pendidikan Karakter Pada *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* dengan Sejarah Kebudayaan Islam

Bab V. Penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti tentang Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* dan Relevansinya dengan Nilai Sejarah Kebudayaan Islam dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pendidikan karakter adalah bentuk usaha mengajarkan yang diajarkan melalui pembimbing untuk menanamkan kebiasaan cara berpikir, pemahaman agar seseorang untuk mendapatkan jati diri sehingga seseorang dapat memperhatikan, memahami dan menerapkan di dalam kehidupan bermasyarakat serta memiliki dampak positif.

Penanaman pendidikan karakter salah satunya bisa menggunakan melalui media audio video berupa animasi hal ini juga merupakan sebuah pengembangan animasi sebagai media pembelajaran yang memiliki peran membantu dalam pembelajaran yang berupa gambar berurutan, dapat melukiskan sesuatu peristiwa, cerita, dan benda-benda murni seperti kejadian yang sebenarnya, sehingga hal itu dapat digunakan sebagai teknik untuk menunjukkan beberapa fakta, kecakapan, dan pemahaman.

Salah satu animasi yang bisa di gunakan sebagai media pembelajaran mengenai Sejarah Kebudayaan Islam ialah Film *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* dalam film ini mengandung banyak pelajaran sejarah, nasihat serta nilai-nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai pendidikan karakter yang telah ditemukan terdiri dari 12 nilai karakter. Antara lain nilai religius, nilai bersahabat atau berkomunikasi, nilai semangat kebangsaan, nilai cinta tanah air, nilai demokratis, nilai tanggung jawab, nilai kerja keras, nilai toleransi, nilai jujur, nilai mandiri, nilai peduli sosial dan nilai cinta damai.

Kedua belas nilai-nilai pendidikan karakter yang telah ditemukan dalam film *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* juga memiliki relevansi terhadap nilai-nilai Sejarah Kebudayaan Islam yang terdiri dari dua unsur pokok yakni *Ilahiah* yakni nilai yang berkaitan dengan perilaku atau pengamalan tokoh seperti berdoa, toleransi, peduli sosial, berkomunikasi dan cinta damai dan *Insaniyah* digambarkan oleh tokoh dengan bersikap dan bertutur kata yang baik dalam hubungan sesama manusia seperti jujur, mandiri, cinta tanah air, semangat kebangsaan, demokrasi, tanggung jawab dan mandiri.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti akan memberikan saran yang dapat dijadikan masukan dan pertimbangan dalam penelitian maupun lembaga pendidikan, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Terdapat banyak nilai-nilai pendidikan karakter yang ditemukan dalam film *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*, sehingga film ini cocok jika dijadikan salah satu sumber belajar dalam dunia pendidikan, karena terdapat banyak pelajaran yang dapat dipetik dari setiap kisahnya. Melalui media film juga peserta didik akan lebih antusias dalam belajar belajar, maka film *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* ini sedikit banyak akan membantu pendidik dalam upaya penanaman karakter baik pada diri peserta didik.

Nilai-nilai pendidikan karakter dalam film *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* juga memiliki relevansitas dengan nilai-nilai Sejarah Kebudayaan Islam yang membuktikan bahwa film *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* layak untuk dijadikan bahan belajar peserta didik era modern.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menjelaskan mengenai nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa adanya relevansi antara *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari* dengan Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk memperdalam pemahaman mengenai nilai-nilai yang terdapat dalam film *Anime The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari*, disarankan agar penelitian mendatang dapat mengeksplorasi dan mengembangkan aspek lain yang terdapat dalam animasi tersebut yang dapat memperkaya pemahaman yang diperoleh.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Dian Andayani. 2012. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya,
- Animation, Toei. 2021. *Anime, " The Journey : Taiko Arabia Hantou De No Kiseki To Tatakai No Monogatari, "*
- Azwar, Saifuddin. 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Abdurahman, Dudung. 2011. "Metodologi Penelitian Sejarah Islam." *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar: Dirasah*
- Arief. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bastin, Nahason. 2022. "Apakah Itu Anime." Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing,
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Desi, Pristiwanti. 2022. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, No. 1980 : 1349–58.
- Enterprise, Jubilee. 2020. *Dasar-dasar Animasi Komputer*. Yogyakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Fachrudin, Yudhi. 2023. "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar* 6, No. 1
- Fauziah, Ni'matul. 2013. "Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Siswa Kelas Xi Jurusan Keagamaan Di Man Tempel Sleman" X, No. 1
- Febriyanti, Natasya. 2021. "Implementasi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, No. 1
- Hidayat, Rahmat, S Ag, And M Pd. 2019. *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. Medan: Lembaga Perlindungan Pengabdian

Pendidikan Indonesia

- Kemendiknas, Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. "Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa." In *Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum*.
- Khadziq. 2009. "Islam Dan Budaya Lokal." Yogyakarta: Teras
- Margono, Slamet. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Marisyah, Ab. 2019. "Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3
- Misbahul Munir, Umami Nur Rokhmah. 2020. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi Anak Channel Youtube Nussa Official" 3, No. 1
- Muhaimin. 2005. "Studi Islam Dalam Ragam Dimensi Dan Pendekatan." Jakarta: Kencana
- Mukti, Ali. 2018. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Menggapai Matahari Karya Adnan Katino." Edited By Skripsi Pendidikan Agama Islam. Iain Purwokerto
- Muna, Naili Wirdatul, Sugeng Solehuddin, And Umi Mahmudah. 2022. "Nilai Pendidikan Karakter Religius Dan Sains Dalam Film Animasi 'Riko The Series' Sebagai Media Pembentuk Pengetahuan Dan Karakter Religius Anak Us." *Ibtida- Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 2, No. 1
- Munir. 2011. *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Noor Yanti, Rabiatur Adawiah, Harpani Matnuh. 2016. "Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Rangka Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Siswa Untuk Menjadi Warga Negara Yang Baik Di Sma Korpri Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, No. 11
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta:

Lppm Universitas Bantara

- Nugroho, Prista Ardi, And Grendi Hendrastomo. 2017. "Anime Sebagai Budaya Populer... (Prista Ardi Nugroho)." *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, No. 3
- Nurohmah. 2019. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto." *Skripsi*
- Nuryani, Andriana Ridho, And Murdianto. 2019. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Peduli Sosial Dalam Film Animasi Upin Dan Ipin (Musim Sembilan Tajuk Kedai Makan Upin Dan Ipin)." *Qalamuna* 11, No. 2
- Nuryani. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: FP MIPA UPI
- Octavian Muning Sayekti. 2019. "Film Animasi 'Nussa Dan Rara Episode Baik Itu Mudah' Sebagai Sarana Penamaan Karakter Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 8, No. 2
- Rahmat, A, M Akip, And M Iqbal. 2021. "Pola Dasar Penanaman Pendidikan Karakter Pada Anak Di Dalam Keluarga." *Jurnal Hawa: Studi ...* 3, No. 2
- Rasyidah, Siti. 2018. "Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Serial Animasi Tayo The Little Bus,"
- Siti Raudhatul Jannah, Nasution, Elan, Seni Apriliya. 2022. "Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter-Pada Film Animasi Riko The Series Seaseon 2 Episode 8- 12" 5, No. 6
- Sobur, Alex. 2016. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya
- Sudrajat, Ajat. 2022. "Mengapa Pendidikan Karakter?" *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 2, No. 2
- Suduiro, Darno Edi. 2003. "Kiat Menyusun Penelitian." Surabaya: Mandar Maju
- Sugiyono, Prof. Dr. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta

Sukatin, M.Shoffa. 2020.*Pendidikan Karakter*. Sleman: Deepublish Publisher

Tsauri, Sofyan. 2015.*Pendidikan Karakter Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jember: Iain Jember Press

Trianto, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Zubaidah, Iskandar. 2014.*Sejarah Pendidikan Islam*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya

Zubaedi. 2015.*Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kharisma Putra Utama



Lampiran 4

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Khaneishia Azzahra
NIM : 2120010
Tempat/Tanggal Lahir : Tegal, 23 Desember 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Alamat : Perumahan Taman Amartha,
Blok E no. 10, Pesantunan,
Wanasari, Brebes, Jawa
Tengah

B. IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ibu : Triwati Dewi Yunitasari
Pekerjaan : Guru
Nama Ayah : Mohammad Syarifudin
Pekerjaan : Guru
Alamat : Perumahan Taman Amartha,
Blok E no. 10, Pesantunan,
Wanasari, Brebes, Jawa
Tengah

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

MIN 02 BREBES : Lulus Tahun
2014
MTS N 02 BREBES : Lulus Tahun
2017
MAN 01 BREBES : Lulus Tahun
2020
UIN K.H. Abdurrahman Wahid : Masuk Tahun
Pekalongan 2020

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan
sebenarnya untuk dipergunakan seperlunya.

Pekalongan, 20 Desember 2023

Yang Membuat



KHANEISHIA AZZAHRA

NIM. 2120010