

## **REPRESENTASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA FILM RIKO THE SERIES “MABAR BOLEH, ASAL...”**

Hartika Cahyami<sup>1</sup>, Ahmad Mulyadiprana<sup>2</sup>, Anggit Merliana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

[1cahyamihartika@upi.edu](mailto:cahyamihartika@upi.edu), [2ahmadmulyadiprana@upi.edu](mailto:ahmadmulyadiprana@upi.edu), [3anggitm@upi.edu](mailto:anggitm@upi.edu)

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the representation of character education values that appear in the animated film Riko The Series in the episode “Mabar Boleh, Asal...” (Playing Together is Okay, As Long As...). This study employs a qualitative approach using content analysis. It is a non-subjective study. The focus of observation is how the educational values depicted in the program align with the 18 character education values outlined by the Ministry of Education and Culture. The results indicate that the animated film Riko The Series effectively represents character education values, making it a valuable tool to support the learning process, particularly in character education.*

**Keywords:** content analysis, character education, riko the series

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi nilai-nilai pendidikan karakter yang muncul pada film animasi Riko The Series dalam episode “Mabar Boleh, Asal...”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten. Penelitian ini merupakan penelitian non subjek. Hal yang diamati ialah bagaimana representasi nilai pendidikan yang ada pada tayangan tersebut berpedoman pada 18 nilai pendidikan karakter menurut kemendiknas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi Riko The Series dapat merepresentasikan nilai pendidikan karakter dengan baik, sehingga film animasi ini dapat dijadikan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pendidikan karakter.

**Kata Kunci:** analisis konten, pendidikan karakter, riko the series

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk masa depan suatu bangsa. Melalui pendidikan, suatu negara dapat mengalami kemajuan sekaligus menunjukkan eksistensinya di mata dunia. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya menekankan pada aspek akademik, tetapi pada pembentukan karakter peserta didik. Bangsa yang kuat adalah bangsa yang memiliki generasi dengan karakter yang tangguh, berakhhlak, dan bertanggung jawab. Indonesia sendiri menegaskan pentingnya pendidikan karakter sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan. Tujuan akhir dari pendidikan nasional adalah menghasilkan manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pada pertengahan bulan November tahun lalu, tepatnya pada tanggal 15 November 2024 beredar berita terkait kecanduan gadget yang terjadi di Desa Kertarahayu, Kecamatan Jatiwaras, Kabupaten Tasikmalaya. Dilansir melalui website kabar.kabtasikmalaya.id perkembangan teknologi yang semakin cepat di Desa Kertarahayu menjadikan akses internet kian mudah dijangkau, sehingga anak lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game, menonton tayangan hiburan, maupun berinteraksi media sosial.

Kondisi tersebut menimbulkan berbagai persoalan, mulai dari melemahnya kemampuan emosional karena anak kurang terbiasa berkomunikasi langsung dan sulit memahami perasaan orang lain, menurunnya tingkat konsentrasi yang berdampak pada kesulitan belajar serta penyelesaian tugas sekolah, hingga munculnya masalah kesehatan fisik. Beberapa di antaranya ialah gangguan pada penglihatan, pola tidur yang tidak teratur, kecenderungan obesitas, serta risiko keluhan pada tulang dan otot akibat posisi duduk yang tidak baik saat menggunakan perangkat.

Fenomena kecanduan gadget di Desa, mencerminkan tantangan yang dihadapi dunia pendidikan di era digital. Kemudahan akses terhadap perangkat teknologi membuat anak-anak usia sekolah dasar lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain gim atau menonton hiburan melalui gawai, dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya kemampuan konsentrasi dalam belajar, berkurangnya intensitas komunikasi sosial secara langsung, serta memunculkan risiko gangguan kesehatan fisik seperti kelelahan mata dan pola tidur yang tidak teratur.

Situasi ini menunjukkan perlunya penguatan pendidikan karakter yang mampu membentuk peserta didik agar memiliki disiplin, tanggung jawab, serta kemampuan mengendalikan diri dalam menggunakan teknologi. Pendidikan karakter tidak hanya berfungsi sebagai pendukung pencapaian prestasi akademik, tetapi sebagai upaya membangun kesadaran untuk menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan aktivitas nyata yang lebih konstruktif, seperti berinteraksi dengan teman sebaya, berpartisipasi dalam kegiatan

sosial, maupun mengembangkan potensi diri melalui kegiatan positif lainnya.

Pendidikan karakter merupakan salah satu pilar penting dalam pembentukan kepribadian peserta didik di Sekolah Dasar. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pendidikan karakter bertujuan menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan perilaku positif yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu strategi efektif yang dapat diterapkan dalam pembentukan karakter anak adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan dekat dengan dunia anak, salah satunya yaitu media audio-visual seperti film edukatif. Film dengan unsur gambar, suara, dan alur cerita memiliki daya tarik yang tinggi dan mampu menyampaikan pesan moral secara lebih efektif. Dengan pendekatan yang menyenangkan, film dapat menjadi sarana untuk menyisipkan nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial. Oleh karena itu, mulai memanfaatkan media edukatif secara lebih maksimal sebagai bagian dari upaya menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan film sebagai media pendidikan seperti, tulisan Sukartiningsih (2022) mendalami delapan nilai karakter yang tampil dalam film *Up*, seperti komunikasi, tanggung jawab, kreativitas, kejujuran, peduli sosial, serta rasa ingin tahu dan penghargaan terhadap prestasi. Ia menyimpulkan bahwa karakter-karakter ini bisa dijadikan contoh nyata dalam mendidik siswa sekolah dasar. Kemudian menurut Cantika (2024) menemukan bahwa dalam serial *Upin dan Ipin*, muncul berbagai perilaku prososial seperti kerja sama, kemurahan hati, empati, persahabatan, dan keinginan diterima secara sosial. Namun, ada juga perilaku antisosial seperti egois atau konflik yang menariknya justru menunjukkan bahwa anak mampu menangkap sisi negatif dan positif dari tontonan tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya sudah menggunakan film sebagai media pendidikan dan meneliti nilai-nilai karakter di dalamnya. Namun, sebagian besar hanya sebatas mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang muncul dalam film tersebut. Penelitian ini mengidentifikasi representasi nilai-nilai pendidikan

karakter dalam salah satu episode pada film animasi *riko the series* season 5, yakni "Mabar Boleh, Asal..." melalui tokoh, alur cerita, serta dialog yang ditampilkan.

*Riko The Series* merupakan animasi edukatif yang menyajikan petualangan Riko dan teman-temannya, disertai pesan moral yang kuat. Pada Season 5, terdapat berbagai episode yang mengangkat nilai-nilai karakter seperti kerja keras, toleransi, peduli sosial, dan rasa ingin tahu. Oleh sebab itu peneliti memilih film animasi *riko the series* karena film ini tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga memberikan pesan-pesan yang membimbing dan mendidik. Cerita dalam film disampaikan dengan cara yang sederhana, komunikatif, serta mengandung nilai-nilai yang mencerahkan dan mencerdaskan.

Berdasarkan fokus penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Film *Riko The Series* "Mabar Boleh, Asal..."

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten. Menurut Creswell (2018, hlm. 248), penelitian kualitatif

menghasilkan data dalam bentuk deskriptif, seperti catatan lapangan, rekaman, transkrip audio, video, gambar, atau film. Pendekatan kualitatif dipilih karena sifatnya yang deskriptif dan lebih mengutamakan proses analisis (Hermawan, 2019, hlm. 100). Selain itu, penelitian kualitatif mengandalkan data berupa deskripsi hasil analisis terhadap sumber data, bukan data berbentuk angka. Dalam konteks penelitian ini, sumber data yang dianalisis adalah film animasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis konten atau analisis isi. Metode ini umumnya digunakan untuk menganalisis dokumen, termasuk karya sastra (Hudhana, 2018). Metode ini dipilih untuk menggali nilai-nilai pendidikan karakter yang ada dalam film animasi, yang hasilnya kemudian dijelaskan secara deskriptif. Holsti (dalam Arafat, 2018, hlm. 32-48) menyatakan bahwa analisis isi adalah metode untuk menarik kesimpulan dengan mengidentifikasi ciri-ciri khusus dari pesan secara objektif dan sistematis. Arafat (2018, hlm. 32-48) menambahkan bahwa objek penelitian, baik berupa tulisan maupun simbol, dipetakan dan

diinterpretasikan satu per satu. Untuk media audio atau visual, konten harus didengarkan atau ditonton, lalu ditranskripsikan sebelum dianalisis. Dengan menggunakan analisis isi, penelitian ini dapat menyimpulkan dan menggambarkan hasil analisis terhadap film animasi. Metode ini mempermudah peneliti dalam menganalisis nilai-nilai karakter yang terkandung dalam film animasi *Riko The Series Season 5*.

Sumber data penelitian ini adalah salah satu episode yang ada pada *Riko The Series Season 5* dengan judul episode “Mabar Boleh, Asal...”. Dengan teknik pengumpulan data melalui observasi video untuk mengidentifikasi adegan dan dialog yang mengandung nilai karakter. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, kategorisasi nilai karakter, interpretasi makna, dan penarikan kesimpulan. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi untuk mencatat tokoh, alur cerita, dan dialog yang relevan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Nilai-nilai karakter yang muncul dalam tayangan ini direpresentasikan melalui tokoh, alur cerita, serta dialog yang ditampilkan.

“Mabar Boleh, Asal...” merupakan salah satu episode yang ada dalam *season 5*. Episode ini dipublikasikan pada tanggal 25 Oktober 2024 dengan durasi 11:06 menit. Pada episode ini diceritakan Riko sedang bermain *game* di ponselnya bersama Bara, hal ini biasa disebut main bareng (mabar) secara dalam jaringan. Riko bermain *game* tersebut hingga lupa waktu dan menganggu sekitar karena sambil berteriak-teriak. Bermula diawal video Kak Wulan sedang menonton televisi, kemudian Riko datang dan bermain gadget di ruang televisi. Namun kehadiran Riko mengganggu Kak Wulan, sebab Riko terlalu berisik. Hal ini ditunjukkan pada menit 1:34 Riko tiba-tiba berteriak “Seraang!! Ayo Bara serang terus！”, lalu Kak Wulan menegur Riko “Riko!! Berisik tau! Kak Wulan kan lagi nonton”. Setelah itu Riko diminta untuk pindah tempat bermain. Kemudian Riko pergi ke teras rumah untuk sambung bermain, tanpa ia tahu bahwa Ayahnya dan Qio sedang memperbaiki saluran air. Qio yang sedang diminta tolong oleh Ayah untuk ambil beberapa barang selalu salah sebab Riko sedang bermain dengan suara yang keras, sehingga suara Ayah tidak jelas terdengar oleh

Qio. Hal ini ditunjukkan pada dialog yang dilontarkan Qio “Wah.. Qio gak kedengaran jelas ayah.. Riko terlalu berisik”.

Kemudian Riko ditegur Ayah dan diminta untuk pindah tempat bermain lagi. Akhirnya Riko memutuskan untuk bermain di kamarnya saja. Akibat terlalu asyik bermain, Riko sampai mengabaikan perintah sholat ashar dari Bunda hingga ia sholat ashar di akhir waktu. Selain Bunda, Qio juga mengingatkan Riko dengan ucapan “Riko mabar terus ya daritadi? Sudah sholat ashar belum?”. Riko pun tersadar bahwa hari sudah semakin sore pada menit 7:13 yang menunjukkan pukul 5 sore hari. Setelah selesai sholat, listrik di rumah Riko mati. Ponsel milik Riko kehabisan daya sehingga ia tidak bisa bermain lagi. Kemudian Riko mendengar mendengar suara tertawa dari arah ruang televisi, lalu ia menghampiri sumber suara. Dalam ruangan tersebut terdapat Ayah, Bunda, Kak Wulan, dan Qio sedang berkumpul untuk bermain tebak-tebakan bentuk di bayangan tembok. Dengan kejadian tersebut Riko menyadari bahwa ia telah bermain hingga lupa waktu, kemudian ia

menghampiri dan meminta maaf pada keluarganya.

Pada episode "Mabar Boleh, Asal...", nilai karakter yang muncul ialah nilai religius, toleransi, dan tanggung jawab. Nilai religius ditunjukkan pada adegan Bunda dan Qio mengingatkan Riko untuk segera melaksanakan sholat. Sholat adalah rukun Islam yang kedua setelah syahadat, sehingga setiap muslim diwajibkan untuk menunaikannya. Sejalan dengan Qur'an surat An-Nisa ayat 103 yang artinya: "Sesungguhnya sembahyang itu adalah satu ketetapan yang diwajibkan atas orang-orang yang beriman, yang tertentu waktunya". Kemudian nilai toleransi yang muncul mengenai saling mengerti dan menghargai hal yang sedang dilakukan oleh masing-masing. Pada saat Riko mengganggu aktivitas Kak Wulan dan Ayah karena telah berisik pada saat bermain game dalam ponsel, kemudian mereka meminta Riko untuk berpindah tempat dan Riko pun menyetujuinya. Sore harinya Riko menyadari dan meminta maaf bahwa tindakan yang ia lakukan telah mengganggu orang-orang disekitarnya, keluarganya pun memaafkannya. Penerapan karakter

toleransi, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, tercermin melalui sikap saling memaafkan kesalahan orang lain, menghargai serta menerima kekurangan individu, menerima keputusan meskipun terdapat perbedaan pendapat (Aswidar & Saragih, 2022). Dan nilai karakter terakhir yaitu nilai tanggung jawab muncul ketika Riko menyadari kesalahannya pada hari itu yang telah mengganggu orang sekitar dan mengabaikan sholat. Ia menyadari kelalaiannya dan diberi pengertian oleh Bunda. Hal ini menunjukkan bahwa kita harus bertanggungjawab pada kewajiban yang harus dilakukan. Tanggung jawab dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku seseorang yang menunjukkan kesediaan untuk menjalankan tugas serta kewajiban yang dimiliki, baik kepada diri sendiri, orang lain, lingkungan masyarakat, maupun kepada bangsa dan negara, bahkan juga dalam memenuhi kewajiban spiritualnya kepada Tuhan (Syifa, dkk, 2022).

Representasi nilai-nilai karakter tersebut tidak hanya muncul secara verbal melalui nasihat atau dialog, tetapi juga melalui tindakan tokoh, konflik yang dihadapi, dan solusi yang ditempuh. Riko belajar dari

pengalamannya bahwa bermain *game* tanpa batas dapat menimbulkan masalah, sehingga ia mulai membatasi waktu bermain. Nasihat merupakan hal penting yang perlu terus diberikan orang tua kepada anaknya, terutama ketika anak menunjukkan perilaku yang kurang tepat, seperti terlalu sering bermain ponsel atau *game online*. Dalam situasi seperti ini, peran orang tua adalah mengarahkan anak agar kembali pada kegiatan yang bermanfaat serta menjelaskan konsekuensi negatif yang mungkin muncul apabila kebiasaan bermain *game* dilakukan secara berlebihan (Rayadi, dkk, 2019). Dialog antar tokoh memperkuat pesan moral bahwa bermain boleh saja, tetapi harus tahu batasnya. Dengan cara ini, nilai tanggung jawab tidak disampaikan secara menggurui, melainkan melalui pengalaman tokoh yang dekat dengan kehidupan anak.

#### **D. Kesimpulan**

Riko *The Series* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga media edukatif yang efektif dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar. Melalui cerita yang menyenangkan namun sarat pesan

moral, serial ini mampu membantu guru dan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai positif yang dibutuhkan anak untuk menjadi pribadi yang berakhlak, bertanggung jawab, dan siap menghadapi tantangan zaman.

Peneliti merekomendasikan agar kajian mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dapat diperluas tidak hanya melalui media film, tetapi juga menggunakan sumber lain yang relevan. Untuk penelitian berikutnya, diharapkan adanya persiapan yang lebih matang dalam penyusunan studi pustaka agar keterbatasan literatur tidak lagi menjadi hambatan. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat diarahkan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh film animasi Riko *The Series* terhadap peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arafat, G. Y. (2019). Membongkar Isi Pesan Dan Media Dengan Content Analysis. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 32-48.
- Cantika, M. Y. (2024). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Kartun Ipin Ipin Serta Relevansinya dengan Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7728-7734.
- Aswidar, R., & Saragih, S. Z. (2022). Karakter Religius, Toleransi, dan

- Disiplin pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 134-142.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications
- Hermawan, I., & Pd, M. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran.
- Hudhana, W. D. (2018). Metode Penelitian Sastra Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: *Samudra Biru*.
- Kabar Kabupaten Tasikmalaya. (2024, November 15). *Anak-anak Desa Kertarahayu dan kecanduan gadget*. Diakses dari <https://kabar.kabtasikmalaya.id/2024/11/15/anak-anak-desa-kertarahayu-dan-kecanduan-gadget/>
- Rayadi, R., Budjang, G., & Al Hidayah, R. (2019). Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Studi di Desa Tanjung Bugis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(3).
- Sukartiningsih, W. (2022). NILAI-NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI UP DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR.
- Syifa, U. Z., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2022). Analisis Nilai Karakter Tanggung Jawab Anak Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(2), 568-577.