



PENGARUH MENONTON FILM ANIMASI NUSSA DALAM EPISODE “JANGAN KALAH SAMA SETAN”, TERHADAP PENANAMAN AKHLAK PADA ANAK

Saviola^{1*}, Rani Eka Wijayanti², Arief Rachman³

¹Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Author (s) email: heyokaproduction@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Author (s) email: ranwij@uinssc.ac.id

³ Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Author (s) email: rachmancirebon@gmail.com

*corresponden author

Article Info	Abstract
<p><i>Submit: 3/12/2025</i> <i>Accepted: 5/12/2025</i> <i>Publish: 7/12/2025</i></p> <p>Keyword: <i>Nussa animation; children's morals; character education; audiovisual media</i></p> <p>Kata Kunci: <i>animasi Nussa; akhlak anak; pendidikan karakter; media audiovisual</i></p>	<p><i>This study investigates the influence of the animated film Nussa, specifically the episode “Don’t Lose to Satan”, on the moral development of children. The rapid development of digital media has resulted in increased exposure of children to audiovisual content, which can serve both positive and negative functions in shaping attitudes and behavior. The Nussa series was created as an educational animation that integrates Islamic values with engaging visual storytelling, making it increasingly consumed by children and used by educators and parents as an alternative tool for character education. This study employs a quantitative ex post facto approach with a sample of thirty-six children selected through simple random sampling from a population of fifty-six children in RW 10 Pekalipan, Cirebon City. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using validity and reliability tests, normality and linearity tests, simple linear regression, t-test, and coefficient of determination. The results show a significant positive influence of watching Nussa on children’s moral development, indicated by a t-value of 4.419 with Sig. 0.000 and an R Square of 0.365. The findings confirm that Nussa can function as an effective edutainment medium for strengthening moral values when accompanied by appropriate parental guidance.</i></p> <p>Abstrak</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh film animasi Nussa, khususnya episode “Jangan Kalah Sama Setan”, terhadap penanaman akhlak pada anak. Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan intensitas anak dalam mengonsumsi tayangan audiovisual, sehingga media berperan ganda sebagai sarana edukasi sekaligus berpotensi menjadi sumber perilaku negatif apabila tidak diarahkan dengan tepat. Serial Nussa diproduksi sebagai animasi edukatif bermuansa Islam yang menggabungkan nilai-nilai moral dengan alur cerita visual yang menarik, sehingga banyak dimanfaatkan orang tua dan pendidik sebagai media penunjang pembentukan karakter anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain ex post facto. Sampel penelitian berjumlah tiga puluh enam anak yang dipilih melalui teknik simple random sampling dari populasi lima puluh enam anak di RW 10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon. Pengumpulan data dilakukan melalui angket skala Likert, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas serta linearitas, regresi linier sederhana, uji t, dan koefisien determinasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa menonton film animasi Nussa berpengaruh signifikan terhadap penanaman akhlak anak, dengan nilai t hitung</p>

4,419 dan signifikansi 0,000 serta nilai R Square 0,365. Temuan tersebut menegaskan bahwa film animasi Nussa dapat menjadi media edutainment efektif dalam pembentukan akhlak anak apabila didukung dengan pendampingan dan arahan yang tepat dari orang tua.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan mempersiapkan individu dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan, sekaligus mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh selama proses belajar. Dalam ajaran Islam, pendidikan ditujukan untuk membentuk generasi yang taat menjalankan ibadah kepada Allah serta menjauhi segala bentuk kemosyrikan. Contoh sederhana dari konsep ini adalah ketika seorang siswa belajar tentang pentingnya berbuat baik kepada sesama dan menerapkan nilai-nilai kejujuran dalam kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam membentuk pribadi yang lebih unggul dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi masa depan yang menjanjikan. Dengan demikian, pendidikan dalam Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral generasi mendatang agar dapat hidup sesuai dengan ajaran agama dan menjauhi perbuatan yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam (Silahudin. 2017). Dalam Situasi sosio-kultural belakangan ini memperlihatkan berbagai kejadian negatif di tengah masyarakat, seperti runtuhan moralitas, ketidakadilan yang merajalela, melemahnya rasa solidaritas, meningkatnya perilaku menyimpang di kalangan remaja, berkembangnya praktik korupsi yang makin kompleks, serta perlakuan tidak pantas terhadap guru. Fenomena ini menyoroti pentingnya peran pendidikan dalam membentuk karakter, terutama melalui penanaman nilai-nilai akhlak kepada masyarakat, termasuk para pelajar di lingkungan sekolah. (Noviyanti. 2022).

Menurut Noviyanti (2022) dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat krisis akhlak anak serta krisis adab yang tengah terjadi terhadap generasi muda. Hal tersebut tercermin dari banyaknya perilaku negatif dari sebagian mereka dengan terbiasa mengucapkan kata-kata kasar seperti umpatan serta banyak terjadi anak yang melawan orang tua dan guru, dan melakukan aktifitas perundungan (Bullying) terhadap teman sebaya. Bahkan banyak pula anak-anak sekarang yang berani melakukan aktifitas kriminalitas seperti tawuran, pencurian, perampokan, pemerkosaan bahkan pembunuhan. Berdasarkan riset dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat bahwa selama 9 tahun terakhir, dari 2011 hingga 2019, terdapat 37.381 terkait laporan kasus kekerasan terhadap anak. Salah satu bentuk kekerasan yang semakin meningkat adalah tindakan perundungan atau bullying, baik yang terjadi di lingkungan sekolah maupun di platform media sosial, telah tercatat dalam 2.473 laporan. Selain itu dilansir dari CNN Indonesia terdapat berita bahwa empat pelajar di bawah umur terlibat dalam kasus pemerkosaan bergilir terhadap seorang siswi SMP di Palembang hingga menyebabkan kematian terhadap korban. Salah satu pelaku mengungkapkan bahwa aksinya tersebut terinspirasi oleh tayangan yang pernah ia tonton, hal ini menunjukkan adanya pengaruh dalam menonton. Fakta ini mencerminkan bahwa krisis moral di masyarakat sudah berada pada level yang sangat memprihatinkan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengawasan dan upaya dalam menangani pembentukan karakter melalui penanaman nilai-nilai akhlak. Contoh dari kekerasan terhadap anak seperti bullying di sekolah adalah ketika seorang siswa secara terus-menerus diintimidasi atau dilecehkan oleh teman-temannya. Sedangkan bullying di media sosial bisa terjadi ketika seseorang diserang secara verbal atau dilecehkan melalui platform online seperti Instagram atau Twitter.

Dengan adanya tren kenaikan jumlah kasus kekerasan terhadap anak, perlu untuk meningkatkan kesadaran dan pendidikan mengenai pentingnya nilai-nilai akhlak dalam membentuk karakter anak-anak agar terhindar dari perilaku kekerasan dan bullying (Noviyanti. 2022).

Akhlik adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan istilah mengenai sifat-sifat yang baik maupun buruk yang dimiliki oleh seseorang. Maka akhlak ini mencakup semua perilaku, kebiasaan serta budi pekerti yang dimiliki seseorang. Akhlak dalam bahasa sehari-hari juga dapat diartikan sebagai karakter atau kepribadian seseorang. Misalnya, apabila seseorang memiliki akhlak yang baik oleh karena itu orang tersebut akan selalu berusaha berbuat baik terhadap orang lain tanpa harus berpikir terlebih dahulu. Sebaliknya jika seseorang memiliki akhlak yang buruk maka orang tersebut cenderung berbuat buruk tanpa memikirkan orang lain akibat dari perbuatannya (Abudin. 2015).

Dalam zaman modern seperti sekarang, teknologi semakin maju dan pengaruhnya terhadap kehidupan anak-anak semakin besar. Anak-anak sekarang lebih sering menghabiskan waktu mereka untuk menonton televisi atau video di Youtube daripada bermain di luar rumah. Menonton Youtube bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga bisa berbahaya jika orang tua tidak mengawasi dengan baik. Menurut Patricia Mars Greenfield dalam bukunya “Mind and Media”. “Menonton Youtube dapat menjadi aktivitas yang membosankan dan merugikan apabila orang tua tidak mengarahkannya dengan baik. Orang tua perlu membimbing anak-anak agar dapat menyaring dan memahami isi tontonan secara kritis. Seperti halnya saat menonton film, kemampuan anak dalam menangkap pesan menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran mereka. Dengan mengajarkan anak-anak untuk menonton secara kritis, dengan membimbing anak-anak agar dapat menyimak tontonan secara bijak dan penuh pertimbangan, mereka dapat mengembangkan kemampuan analisis dan pemahaman yang lebih baik terhadap konten yang mereka saksikan (Fahmi, dkk. 2021).

Film dapat dijadikan sebagai salah satu sarana pembelajaran yang dapat gunakan karena film memiliki cerita yang menarik dan menghibur. Film juga bisa mengajarkan kita nilai-nilai moral dan mempengaruhi perasaan kita. Dengan menonton film, kita bisa belajar tentang akhlak dan nilai-nilai kehidupan dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, film tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif (Noviyanti. 2022). Film juga dapat memberikan dampak komunikasi yang paling efektif yang dapat diterima semua kalangan. Pada jaman modern seperti saat ini ada istilah tentang film edutainment yakni film sebagai hiburan serta dapat memberikan edukasi mengenai pendidikan pada anak-anak (Elvita. 2023).

Di Indonesia, kemajuan teknologi dan informasi yang pesat, bahkan banyak acara yang ditayangkan di televisi yang menarik perhatian masyarakat. Salah satu jenis acara yang populer adalah film kartun atau animasi, terutama yang ditujukan untuk anak-anak seperti Doraemon, Upin Ipin, Spongebob, Naruto, dan yang sedang populer saat ini adalah Nussa dan Rarra. Film kartun memiliki nilai positif dan negatif. Di satu sisi, sebagian besar film kartun dapat mendidik anak-anak untuk berperilaku religius, jujur, beradab, dan baik. Namun, di sisi lain, banyak juga film kartun yang memperlihatkan kekerasan, perundungan antar teman, serta ada beberapa yang tidak pantas untuk ditonton oleh anak-anak. Sebagai contoh yakni film kartun dengan adanya indikasi pornografi pada film animasi Sinchan yang tidak cocok untuk anak-anak yang masih rentan terhadap pengaruh negatif. Film kartun yang ditayangkan di Youtube juga memiliki dampak yang

sama. Misalnya film animasi Nussa dan Rarra dapat memberikan pesan positif kepada anak-anak. Film serial animasi Nussa dan Rarra yang ditayangkan di Youtube adalah sebuah program yang menyajikan cerita-cerita menarik dan menghibur. Dalam film kartun ini, terdapat nilai-nilai positif yang bisa ditemukan. Salah satu nilai positif yang terkandung dalam film ini adalah pesan moral yang disampaikan kepada penonton, seperti nilai persahabatan, kejujuran, dan kebaikan. Contohnya, dalam salah satu episodenya, Nussa dan Rarra belajar pentingnya kerjasama dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Dengan menonton film Nussa dan Rarra, penonton bisa belajar banyak hal positif, namun juga perlu waspada terhadap konten yang mungkin tidak sesuai. Oleh karena itu, penting untuk selalu melakukan pengawasan saat anak menonton film kartun di Youtube (Fahmi, dkk. 2021).

Media audio visual ialah sebuah jenis media modern yang menggabungkan antara suara dengan gambar. Media visual ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena pesan serta materi yang disuguhkan terhadap anak-anak dapat lebih mudah dipahami bahkan diterima dengan baik oleh anak-anak , media visual ini sangat efektif dalam proses pengajaran terhadap anak agar terlihat lebih menarik bagi sang anak. Media elektronik yang diberikan kepada anak- anak bisa memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap perilaku mereka. Contohnya, menonton acara pendidikan di televisi bisa membuat anak belajar hal-hal baru, tetapi menonton acara yang tidak pantas bisa memengaruhi perilaku buruk anak.

Selain itu, media elektronik juga bisa menggantikan peran guru dalam mendidik anak. Misalnya, dalam pembelajaran online, guru berperan sebagai fasilitator yang mempermudah proses belajar anak. Oleh karena itu, orang tua dan guru perlu memantau penggunaan media elektronik anak agar dapat memberikan dampak positif dan mendidik mereka dengan baik (Radhiyatul, dkk. 2017). Faktor eksternal pada Era globalisasi hal ini sesuai dengan pendapat Olvy dan Sutarmi (2024) mengatakan bahwa Era globalisasi membawa perubahan nilai yang berlaku di masyarakat kita. mengenai orang tua harus lebih waspada dalam menghadapi pengaruh negatif terhadap anak-anak mereka. Salah satu cara untuk melindungi anak dari dampak buruk globalisasi adalah dengan memilih dengan cermat teknologi yang digunakan oleh mereka.

Noviyanti (2022) menegaskan dalam skripsinya mengatakan bahwa fenomena krisis akhlak telah terjadi dalam masyarakat, menyebabkan kebutuhan mendesak untuk pembentukan karakter yang baik melalui pendidikan. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi muda yang lebih unggul dan cerdas, tidak hanya dalam hal pengetahuan, tetapi juga dalam membangun karakter yang baik, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Untuk mengatasi krisis akhlak, memilih Film Nussa dan Rara sebagai media pembelajaran adalah alternatif yang efektif untuk membentuk karakter positif pada anak-anak. Film animasi Nussa dan Rara menonjol karena banyak mengandung pesan-pesan akhlak, serta dirancang sebagai media penyiaran ajaran agama Islam dan pemahaman mengenai akhlak yang baik bagi masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam.

Fenomena krisis pada akhlak dapat dikategorikan banyak terjadi seperti yang telah di jelaskan sebelumnya, maka dalam pendidikan diperlukan untuk membangun anak bangsa menjadi anak yang terarah. Menurut peneliti terkait pengamatan di masyarakat menemukan bahwa ada beberapa anak- anak yang memiliki perilaku kurang sopan. seperti, berbicara menggunakan kata-kata kasar, mengambil barang milik orang lain tanpa izin, tidak mau mengucapkan tolong dan terima kasih, apalagi berteriak kepada orang yang lebih tua. Hal ini menandakan adanya masalah dalam hal sopan santun pada anak-

anak. Sopan santun mencakup perilaku dan sikap yang dianggap baik serta sesuai dalam pergaulan sehari- hari. Contohnya, film animasi Nussa mengajarkan nilai-nilai seperti pentingnya berbagi, jujur, dan menghormati orang lain. Semua nilai tersebut memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak sejak usia dini, agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak baik dan memiliki rasa tanggung jawab. Jadi, ketika anak-anak tidak menunjukkan perilaku sopan santun, hal ini bisa menjadi masalah karena mereka mungkin tidak menghormati orang lain atau tidak memahami pentingnya berinteraksi dengan baik dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengajarkan nilai-nilai sopan santun kepada anak-anak sejak dini agar mereka bisa tumbuh menjadi individu yang sopan dan menghargai orang lain. Memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kesopanan kepada anak sejak usia dini, agar mereka dapat tumbuh menjadi pribadi yang menghormati orang lain dan berperilaku santun. Melihat terjadinya krisis terhadap anak dalam pendidikan maka dari itu film Nussa adalah pilihan film terbaik untuk menjadikan bahan edukasi dalam pembelajaran alternatif agar dapat membentuk karakter baik dalam anak. Dapat di perhatikan perbandingan antara film animasi tersebut dengan film animasi yang lain dalam film Nussa banyak sekali mengandung nilai- nilai agama dari dalam membentuk akhlak. Film animasi ini dibuat untuk sarana edukasi anak agar dapat mempelajari mengenai ajaran- ajaran Islam (Noviyanti. 2022).

Animasi Nussa adalah salah satu karya film asal Indonesia yang dibuat oleh seorang pemuda Indonesia yang memiliki nama Mario Irwinskyah. Film yang diciptakannya ini dilatarbelakangi dengan kecemasan keluarga terhadap kurangnya tontonan anak-anak dalam mengedukasi kan nilai-nilai keagamaan. Hal ini tercermin dalam penelitian Elvita (2023) dalam skripsinya mengatakan. Upaya membangun masyarakat yang berakhlak, bermoral, religius, dan bermartabat sejalan dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam agama Islam merupakan hal yang penting. Pengembangan nilai-nilai moral dan keagamaan memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Oleh sebab itu, memberikan pendidikan moral dan agama kepada anak-anak menjadi hal yang paling penting.

Animasi Nussa merupakan salah satu film yang dirancang mrndalam cerita khas dunia anak dengan menggunakan penyampaian dengan cara yang mudah dimengerti oleh mereka, film ini dapat dikatakan film edukasi dalam menanamkan Akhlak serta nilai-nilai moral terhadap anak. Dari film animasi Nussa, kita bisa belajar banyak tentang kebaikan dan nilai-nilai Islam yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak. Film ini adalah hasil karya putra bangsa yang layak mendapat penghargaan karena berhasil menyampaikan pesan- pesan moral dan ajaran Islam. Contohnya, film ini mungkin mengajarkan tentang pentingnya berbagi, jujur, dan menghormati orang lain. Nilai- nilai tersebut sangat berperan dalam membentuk karakter anak sejak usia dini, agar tumbuh menjadi pribadi yang beretika dan bertanggung jawab. (Elvita. 2023).

Melihat fenomena di atas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengukuran melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan menggunakan Teori Stimulus Organisme Respon (SOR) dengan pengaruh menonton film animasi Nussa dalam menanamkan akhlak anak. Dengan adanya populasi di tempat penelitian tersebut terdapat 56 anak dengan menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak sederhana atau simpel random sampling. Maka sampel yang di ambil adalah 10% dari 56 anak yakni sekitar 36 anak. Dengan meneliti topik ini, kita dapat memahami bagaimana pengaruh menonton film animasi Nussa, terhadap penanaman akhlak anak, dan khususnya di RW 10 kelurahan Pekalipan. Hal ini penting untbuk

membangun serta menjaga nilai-nilai akhlak anak dan menemukan cara-cara untuk mempertahankan akhlak anak dengan menggunakan media film animasi Nussa tersebut.

Berdasarkan uraian latarbelakang yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berfokus pada permasalahan “Pengaruh Menonton Film Animasi Nussa Dalam Episode “Jangan Kalah Sama Setan”, Terhadap penanaman Akhlak pada Anak di RW 10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon”

METHOD

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ex post facto. Pemilihan desain ini dilakukan karena peneliti tidak memberikan perlakuan secara langsung terhadap subjek penelitian, melainkan menganalisis fenomena yang berlangsung secara alami untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Lokasi penelitiannya berada RW 10 kelurahan Pekalipan Kota Cirebon sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan teknik penulisan sampel dan lokasi peneliti secara Simpel Random Samplin. maka yang tepat tempat adalah di RW 10 kelurahan Pekalipan Kota Cirebon. Populasi yang menjadi fokus penelitian ini ialah anak-anak dengan rentan usia 6-12 tahun di RW 10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon dengan jumlah 56 Anak. Populasi tersebut terpilih berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan. Sampel pada penelitian ini simpel random sampling teknik ini merupakan sebuah cara pengambilan sampel yang sangat sederhana, jika dilihat dalam proses samplingnya ataupun dari segi bentuk rumus penganalisisan. Sampel ini dipilih dengan sedemikian rupa sehingga setiap unit populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Pada penelitian ini yang peneliti maksud yaitu terhadap anak-anak dengan rentan usia 6-12 tahun yang tinggal di RW10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon.

Berdasarkan perhitungan dengan rumus slovin, maka terdapat jumlah responden yang akan peneliti ambil dalam penelitian ini, yakni sebesar 36 responden yang mana pada hal ini akan dilakukan dengan menggunakan penyebaran kuesioner secara langsung 6- 12 tahun di RW10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui uji prasyarat statistik yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Data selanjutnya dianalisis menggunakan regresi linier sederhana dan uji t untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, sedangkan koefisien determinasi R Square digunakan untuk melihat besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Seluruh proses pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS sehingga hasil perhitungan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

RESULT AND DISCUSSION

Sebelum melakukan uji hipotesis, tahap awal yang peneliti lakukan adalah melakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji validitas yang akan peneliti lakukan untuk mengukur kebenaran dalam butir-butir pernyataan terhadap 18 item kuesioner yang digunakan peneliti. Uji validitas dapat dikatakan valid ketika instrumen $r_{tabel} > r_{hitung}$ pada taraf signifikansi 5% atau 0.05 maka butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka butir instrumen dinyatakan tidak valid atau gugur. Dengan nilai r_{Tabel} sebesar 0.412 dapat disimpulkan bahwa dari semua pernyataan yang telah peneliti lakukan memperoleh Variabel X menghasilkan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka pernyataan dari Variabel X dinyatakan Valid.

Setelah melakukan uji validitas instrumen, maka dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui bahwa hasil dari tes agar tetap konsisten. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Formula Cronbach Alpha* dengan menggunakan bantuan SPSS Versi.23 yang digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data, berikut adalah hasil dari uji Reliabilitas yang telah peneliti uji:

Tabel 2. Reliability Statistics variable X

Cronbach's Alpha	N of Items
,798	16

Maka hasil dari perhitungan pada tabel uji reliabilitas variabel X yakni sebanyak 0,798 yang mana artinya lebih tinggi dari 0,6, sehingga bisa diputuskan bahwa hasil dari uji reliabilitas di atas dinyatakan sebagai reliabel tinggi sehingga layak untuk melanjutkan penelitian.

Tabel 3. Reliability Statistics Variable Y

Cronbach's Alpha	N of Items
,826	19

Maka hasil dari perhitungan pada tabel uji reliabilitas variabel Y yakni sebesar 0,826 yang mana artinya lebih besar dari 0,6, bisa diputuskan bahwa hasil dari uji reliabilitas di atas dinyatakan sebagai reliabel tinggi sehingga layak untuk melanjutkan penelitian.

Tabel 3. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,85155275
Most Extreme Differences ^c	Absolute	,113
	Positive	,086
	Negative	-,113
Test Statistic ^e		,113
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Test distribution is Normal.

- a. Calculated from data.
- b. Lilliefors Significance Correction.
- c. This is a lower bound of the true significance.

Pada hasil dari uji normalitas terdapat nilai yang signifikansi $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Setelah semua uji prasyarat terpenuhi, peneliti selanjutnya melakukan uji hipotesis. Hasil uji

dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Regresi Linear Sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	25,75	8,20		3,139	,003
Pengaruh Menonton	7,70	5,9	,15	4,419	,000

a. Dependent Variable: Penanaman Akhlak Anak

Berdasarkan tabel diatas mendapati hasil nikai *constan-nya* sebesar 25.757 menunjukkan peningkatan pada pengaruh menonton (X), pennaman akhlak anak (Y) dapat brkurang sebesar 0.703. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa menonton film animasi Nussa episode “Jangan Kalah Sama Setan” berpengaruh signifikan terhadap penanaman akhlak anak. Persamaan regresi yang diperoleh adalah Y sama dengan dua puluh lima koma tujuh lima tujuh ditambah nol koma tujuh kosong tiga X. Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa peningkatan intensitas menonton film animasi Nussa diikuti peningkatan skor penanaman akhlak. Nilai t hitung sebesar empat koma empat satu sembilan dengan tingkat signifikansi nol koma nol nol menunjukkan bahwa koefisien regresi signifikan. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara menonton film animasi Nussa dan penanaman akhlak anak diterima.

Tabel 5. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary								
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics			
					R Square Change	F Change	df1	df2
1	,604 ^a	,36 ⁵	,346	5,93 ⁷	,36 ⁵	19,52 ⁸	1	3 ⁴
a. Predictors: (Constant), Pengaruh Menonton b. Dependent Variabel: Penanaman Akhlak Anak								

Maka dari itu di lihat dari tabel tersebut didapatkan nilai R Square 0.346 yang dimana angka tersebut akan peneliti ubah dalam bentuk persen agar dapat mengetahui kontribusi ataupun sumbangannya yang telah diberikan oleh variabel pengaruh menonton (X) terhadap penanaman akhlak pada anak (Y). Maka dari itu pengaruh menonton memberikan pengaruh sebesar 34.6% pada penanaman akhlak anak. Sedangkan 65.4%

nya adalah nilai dari faktor luar yang tidak di teliti oleh peneliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi *Nussa* episode “Jangan Kalah Sama Setan” memiliki pengaruh signifikan terhadap penanaman akhlak anak di RW 10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon. Hal ini tercermin dari nilai t hitung sebesar 4,419 dengan signifikansi 0,000, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas menonton animasi *Nussa*, maka semakin baik perkembangan akhlak anak, terutama dalam aspek kesabaran, pengendalian emosi, dan kepatuhan kepada orang tua. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa animasi religius efektif dalam membangun pendidikan karakter melalui penyajian pesan moral yang dikemas secara menarik dan mudah dipahami anak (Farhin, 2025). Dengan demikian, film animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai moral yang berperan dalam pembentukan perilaku nyata.

Temuan penelitian ini semakin diperkuat oleh studi empiris yang menjelaskan bahwa penggunaan media film animasi terbukti berpengaruh signifikan terhadap perkembangan moral anak usia dini. Anak yang terpapar konten animasi edukatif menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep benar dan salah, serta peningkatan empati dan kontrol diri (Juliyanah, Karta & Fahrudin, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi instrumen strategis dalam pendidikan karakter anak, khususnya ketika pesan moral disampaikan melalui narasi visual yang dekat dengan pengalaman mereka.

Efektivitas media animasi dalam membangun perilaku moral dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial, di mana anak belajar melalui proses modeling atau peniruan terhadap tokoh yang dikagumi. Tokoh utama dalam animasi seperti *Nussa* dan karakter pendukungnya menjadi figur teladan dalam menampilkan perilaku moral yang dapat ditiru anak (Nurmilis, 2025). Ketika anak melihat tokoh yang mampu menahan amarah atau berani meminta maaf, mereka ter dorong untuk mengulang perilaku tersebut dalam kehidupan nyata. Proses imitatif ini menjadi lebih kuat karena media audiovisual memiliki kemampuan meningkatkan attensi dan daya tarik visual, sehingga pesan moral lebih lama bertahan dalam ingatan (Praveen, 2022).

Lebih jauh, penelitian terbaru mengenai animasi Islami menjelaskan bahwa animasi dapat meningkatkan pemahaman nilai religius dan memperkuat literasi moral dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti (Khodijatussoleha, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi Islami dapat menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam pembelajaran pendidikan agama, karena memudahkan anak menghubungkan nilai moral dengan praktik kehidupan sehari-hari. Selain itu, media animasi terbukti efektif dalam membangun karakter sosial dan perilaku prososial anak, karena menyisipkan pesan moral dalam alur cerita yang menyentuh pengalaman emosional anak (Faroza & Wati, 2023). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana penayangan episode yang mengangkat tema pengendalian amarah dan penguatan kesabaran mampu membangun kesadaran moral praktis pada anak-anak.

Namun demikian, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengaruh animasi terhadap pembentukan akhlak tidak bersifat absolut. Nilai koefisien determinasi sebesar 36,5 persen menunjukkan bahwa sebagiannya dipengaruhi oleh faktor eksternal lain seperti pola asuh keluarga, lingkungan sekolah, interaksi teman sebaya, dan budaya sosial. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi baru akan menghasilkan dampak optimal apabila disertai dengan pendampingan dan pembiasaan perilaku yang baik dari orang tua dan pendidik (Hamdanah, Surawan & Fahmi, 2023). Pendampingan menjadi penting karena anak memerlukan ruang dialog dan refleksi untuk

mengaitkan pesan moral dalam animasi dengan pengalaman mereka sendiri, sehingga moral yang dipahami secara kognitif dapat berubah menjadi kebiasaan perilaku positif.

Berdasarkan sintesis hasil penelitian ini dan literatur yang relevan, dapat dipahami bahwa animasi religius seperti *Nussa* memiliki potensi yang sangat besar sebagai media edutainment yang mendukung pendidikan karakter pada era digital. Media audiovisual mampu menghubungkan pesan moral dengan pengalaman emosional anak, sehingga memperkuat internalisasi nilai dan pembentukan karakter. Oleh karena itu, pemanfaatan animasi dalam pendidikan karakter harus dipandang sebagai bagian dari strategi kolaboratif yang mengintegrasikan media edukatif, pembiasaan moral, dan keteladanan sosial untuk menghasilkan perubahan perilaku yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa film animasi *Nussa* episode “Jangan Kalah Sama Setan” memiliki pengaruh signifikan terhadap penanaman akhlak anak di RW 10 Kelurahan Pekalipan Kota Cirebon. Hasil uji statistik menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,419 dengan signifikansi 0,000, yang berarti terdapat perbedaan signifikan perkembangan akhlak antara anak yang memiliki intensitas menonton tinggi dengan yang rendah. Nilai koefisien determinasi sebesar 36,5 persen mengindikasikan bahwa animasi *Nussa* berkontribusi secara nyata terhadap pembentukan akhlak anak, khususnya dalam aspek pengendalian emosi, kesabaran, kemampuan meminta maaf, dan kepatuhan kepada orang tua, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti pola asuh keluarga, lingkungan sekolah, dan interaksi sosial.

Temuan ini menegaskan bahwa media audiovisual, terutama animasi religius, memiliki potensi besar sebagai media edutainment yang mampu memfasilitasi internalisasi nilai moral pada anak. Pesan moral yang dikemas secara visual dan dikontekstualisasikan dalam cerita yang dekat dengan kehidupan anak terbukti mampu menghubungkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku, sehingga menghasilkan perubahan sikap moral yang lebih bermakna. Namun demikian, animasi tidak dapat dipandang sebagai instrumen tunggal pembentuk karakter karena efektivitasnya sangat bergantung pada pendampingan reflektif dari orang tua maupun guru. Pendampingan tersebut diperlukan agar pesan moral tidak hanya diserap secara intelektual, tetapi juga diterapkan secara konsisten dalam tindakan nyata sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan animasi *Nussa* dapat direkomendasikan sebagai media pendukung dalam pendidikan karakter baik di lingkungan keluarga maupun sekolah. Pemanfaatan animasi religius dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti sangat memungkinkan untuk memperkaya pengalaman belajar moral serta meningkatkan relevansi dan daya tarik model pembelajaran bagi anak-anak di era digital. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan sampel, memperpanjang durasi pengamatan, serta mengkaji peran pendampingan keluarga dan sekolah secara lebih mendalam untuk memahami faktor-faktor yang memperkuat efektivitas media animasi dalam pembentukan akhlak anak.

REFERENCES

- Fardani, D. N., & Lismanda, Y. F. (2019). Nilai-nilai pendidikan karakter untuk anak usia dini dalam film *Nussa*. *Thufili: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 34–45.

- Faroza, F., & Wati, Z. S. (2023). Moral analysis in animated films of “Adit Sopo Jarwo” as educational shows. *SUS: Sosial, Utama & Studi*, 6(2), 776–783. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.2936>
- Farhin, N. (2025). *Effectiveness of Nussa and Rarra animation in fostering character education for early learners*. *Jurnal Studi Media*.
- Fauziah, F., et al. (2021). Peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak pada pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 1(1), 87–98.
- Hamdanah, H., Surawan, S., & Fahmi, N. (2023). Cartoon film as a medium of moral education for early children. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4421–4430. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5027>
- Juliyana, H., Karta, I. W., & Fahrurrobin. (2025). Pengaruh media film animasi terhadap perkembangan moral anak kelompok B di TK Jannatul Hazni Turida. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(3), 234–249. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32645>
- Kamalia, I. (2019). *Pesan akhlak dalam film animasi “Nussa dan Rara” di YouTube* (Skripsi). Universitas Negeri Walisongo Semarang.
- Khodijatussoleha, N. (2024). Efektivitas media video animasi Islami terhadap peningkatan literasi dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti di sekolah dasar. *Kharismatik Journal*, 3(1), 22–34.
- Nurmailis, N. (2025). Film animasi sebagai media pendidikan karakter anak usia dini. *Bunayya Journal of Islamic Child Education*, 4(1), 78–91.
- Noviyanti. (2022). *Penerapan nilai-nilai akhlak pada film animasi Nussa dan Rarra terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas 3 di SD Negeri 4 Kota Parepare* (Tesis). Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Olvy Mailandari, & Sutarmen. (2024). Pola asuh orang tua dalam pembentukan akhlak anak di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter Islami*, 6(1), 14–27.
- Praveen, C. K. (2022). Psychological impact and influence of animation on viewer's visual & cognitive attention. *Journal of Media Psychology and Development*, 5(2), 99–115. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9453061/>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yulismiaiti, E. (2023). *Pengaruh film kartun Nussa the movie dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong* (Skripsi). IAIN Curup.