

Analisis Nilai Pendidikan Serial Anime" One Piece" dalam Perilaku Belajar Peserta Didik di MTs Riyadhul Jannah Tanjung Jabung Barat

M. Tolabul Hilmi

Universitas Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia

Email Korespondensi: hilmiabul469@gmail.com

Article received: 27 Juni 2025, Review process: 13 Juli 2025,
Article Accepted: 25 Agustus 2025, Article published: 31 Agustus 2025

ABSTRACT

The phenomenon of global popular culture such as anime has become a primary consumption of young generations and potentially influences their character and learning behavior. This study aims to analyze the moral educational values in the One Piece anime series and their relation to students' learning behavior at MTs Riyadhul Jannah. The method employed is a systematic literature review using sources from scientific journals, academic books, and reputable articles. The findings reveal that One Piece delivers moral messages of responsibility, sacrifice, cooperation, perseverance, and courage to dream, which positively contribute to learning motivation, resilience in facing challenges, and the strengthening of friendship values. However, the study also identifies negative impacts such as potential addiction, excessive time consumption, and the tendency to imitate dangerous actions. The implication of this research highlights the importance of media literacy and the role of educators and parents in optimizing popular shows as instruments of character education.

Keywords: Moral Value, Islamic Education, One Piece, Learning Behavior

ABSTRAK

Fenomena budaya populer global seperti anime telah menjadi konsumsi utama generasi muda dan berpotensi memengaruhi karakter serta perilaku belajar mereka. Penelitian ini bertujuan menganalisis nilai pendidikan moral dalam serial anime *One Piece* dan keterkaitannya dengan perilaku belajar peserta didik di MTs Riyadhul Jannah. Metode yang digunakan adalah studi pustaka sistematis dengan sumber data dari jurnal ilmiah, buku akademik, dan artikel terpercaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *One Piece* menyampaikan pesan moral berupa tanggung jawab, pengorbanan, kerjasama, pantang menyerah, dan keberanian bermimpi yang berdampak positif terhadap motivasi belajar, semangat menghadapi tantangan, dan penguatan nilai persahabatan. Namun, penelitian ini juga menemukan dampak negatif berupa potensi kecanduan, penggunaan waktu berlebihan, dan kecenderungan meniru aksi berbahaya. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya literasi media dan pengawasan pendidik serta orang tua agar tayangan populer dapat dimanfaatkan sebagai instrumen pendidikan karakter.

Kata Kunci: Nilai Moral, Pendidikan Agama Islam, One Piece, Perilaku Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana fundamental dalam membangun kecerdasan, kepribadian, dan karakter manusia agar mampu menghadapi dinamika kehidupan yang terus berubah. Sepanjang sejarah peradaban, pendidikan senantiasa dipandang sebagai instrumen strategis yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan moralitas. Dalam perspektif Islam, pendidikan diposisikan sebagai proses integral untuk mengembangkan manusia seutuhnya, baik aspek spiritual, intelektual, maupun sosial. UNESCO (2021) menekankan bahwa pendidikan memiliki peran ganda: membentuk individu yang berdaya saing global sekaligus menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas.

Akhlak sebagai salah satu pilar utama ajaran Islam menempati kedudukan yang sangat penting dalam membangun peradaban. Akhlak yang baik tidak hanya tercermin pada perilaku lahiriah, tetapi juga pada kesadaran batin yang senantiasa merasa diawasi oleh Allah SWT. Bangsa yang masyarakatnya berakhlak mulia akan memiliki fondasi yang kokoh, sedangkan krisis akhlak dapat menyebabkan degradasi moral yang berujung pada berbagai problem sosial. Sejalan dengan pandangan ini, penelitian global juga menegaskan bahwa pendidikan moral merupakan kunci bagi ketahanan sosial di era modern (Lickona, 2020; OECD, 2023). Pembentukan akhlak pada dasarnya dimulai dari lingkungan keluarga, terutama melalui keteladanan orang tua. Namun, perkembangan zaman telah menggeser banyak pola pendidikan tradisional menuju pola yang lebih modern dan digital. Tantangan besar muncul ketika generasi muda lebih banyak mengonsumsi budaya populer global melalui media sosial, film, maupun animasi. Dalam kondisi ini, pendidikan akhlak membutuhkan pendekatan kreatif yang relevan dengan preferensi generasi muda. Penelitian internasional menunjukkan bahwa integrasi nilai moral dalam budaya populer dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran (Buckingham, 2019).

Fenomena budaya populer, khususnya anime Jepang, telah mendapat perhatian luas dari kalangan remaja di Indonesia. Serial anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarat dengan pesan moral, nilai persahabatan, dan perjuangan. Di sisi lain, tidak sedikit pula yang mengandung unsur kekerasan atau konten yang tidak sesuai untuk usia dini. Hal ini menimbulkan dilema bagi pendidik dan orang tua dalam mengarahkan konsumsi media peserta didik. Riset global mengenai literasi media menekankan pentingnya kemampuan kritis dalam memilah tayangan yang bermanfaat untuk perkembangan karakter (Livingstone & Blum-Ross, 2020).

Salah satu anime yang paling populer dan digemari hingga kini adalah *One Piece*. Serial ini menampilkan kisah petualangan Monkey D. Luffy dan kelompok bajak laut Topi Jerami dalam mengarungi lautan demi meraih cita-cita. Kisah ini sarat dengan nilai keberanian, persahabatan, pengorbanan, serta semangat pantang menyerah. Berbagai studi mengungkapkan bahwa anime *One Piece* tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan moral yang dapat memengaruhi perilaku dan sikap penontonnya (Napier, 2018). Dengan demikian,

anime ini layak diteliti lebih jauh untuk melihat implikasinya terhadap pendidikan moral peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan moral dalam serial anime *One Piece* serta bagaimana nilai-nilai tersebut tercermin dalam perilaku belajar peserta didik di MTs Riyadhul Jannah Tanjung Jabung Barat. Penelitian ini juga menelaah faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan anime sebagai sarana pembentukan karakter, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pendidikan yang relevan di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan pendekatan deskriptif-analitis untuk mengkaji nilai pendidikan moral dalam serial anime *One Piece* dan implikasinya terhadap perilaku belajar peserta didik di MTs Riyadhul Jannah. Data dikumpulkan dari berbagai sumber sekunder, meliputi jurnal ilmiah, buku akademik, serta artikel terpercaya yang relevan dalam kurun sepuluh tahun terakhir. Proses analisis dilakukan melalui tahapan identifikasi, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara kritis untuk menemukan pola dan tema utama terkait pesan moral, karakter, serta nilai pendidikan yang terkandung dalam alur cerita *One Piece*. Dengan demikian, metode ini memungkinkan peneliti mengonstruksi pemahaman komprehensif mengenai integrasi nilai moral dalam budaya populer dan memberikan kontribusi teoretis serta praktis bagi penguatan pendidikan karakter di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah melakukan penelitian di MTs Riyadhul Jannah mengenai tentang implementasi Pendidikan moral terhadap suatu bentuk tontonan yakni anime "One Piece" dalam Perilaku Belajar di MTs Riyadhul Jannah. Adapun teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengambil data yaitu melalui beberapa tahapan, diantaranya : wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan beberapa masalah siswa yang terjadi di MTs Riyadhul Jannah masih ada beberapa siswa, yaitu minimnya kesadaran siswa tentang memahami keagamaan, masih banyak siswa yang berkarakter buruk terhadap teman, dan masih ada siswa yang bercanda dalam sholat.

Penulis melakukan teknik dokumentasi untuk memenuhi atau memperkuat data dari hasil wawancara dan observasi. Adapun dokumentasi yang penulis dapat dari sekolah adalah: Sejarah singkat sekolah MTs Riyadhul Jannah, visi, misi, dan tujuan MTs Riyadhul Jannah, guru dan tenaga kependidikan MTs Riyadhul Jannah, Siswa MTs Riyadhul Jannah, dan sarana dan prasarana MTs Riyadhul Jannah. Model pembinaan merupakan upaya efektif yang digunakan untuk meningkatkan atau mengembangkan karakter yang buruk menjadi lebih baik sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pembinaan keagamaan pada peserta didik, MTs Riyadhul Jannah mempunyai cara untuk membina

keagamaan peserta didik dengan mengajak, terus memberi tauladan, dan membiasakan secara rutin dan konsisten dalam menanamkan akhlak yang baik pada peserta didik agar karakter mereka terbentuk, karena jika kita lihat di zaman sekarang ini krisis moral dengan banyak terjadinya penyimpangan karakter. Sehingga pembinaan agama diperlukan dan dilakukan secara bertahap baik melalui bentuk-bentuk kegiatan agama, proses pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler maka cara pembinaannya menggunakan model dengan metode dalam penerapannya.

Dalam pembelajaran Siswa siswi sendiri merupakan siswa siswi yang saat ini adalah yang memiliki dunia Teknologi, Kemajuan Zaman mempengaruhi mereka untuk dapat mengakses apapun dengan ini banyak hal yang bisa dinikmati oleh Siswa Siswi. Salah satunya dengan tontonan yang ada di Tayangan HP nya masing masing, salah satu yang populer yang di gemari adalah Anime sebuah serial Berasal dari Jepang yang banyak di sukai oleh Siswa Siswi di MTs Riyadhul Jannah terutama bagi Siswa Laki Laki yang banyak menyukai Anime ini. Industri film di Indonesia sudah berkembang dan merambah dalam bentuk animasi yang selanjutnya dinamakan anime. Dampak yang ditimbulkan yaitu terjadi perubahan gaya hidup tren dan perkembangan ala Jepang. Anime legendaris yang masih populer hingga sekarang salah satunya adalah One Piece. One Piece merupakan anime yang populer dalam skala nasional termasuk di wilayah Lingkungan Sekolah ini.

Dalam perkembangannya bahwa siswa di MTs Riyadhul Jannah saat ini memiliki ketertarikan dalam menikmati serial Anime yang populer ini, dan Rata Rata adalah Siswa Siswa Laki Laki yang menjadi penikmat Serial ini, dalam bentuk sikap yang mereka hadirkan terlihat bahwa Serial ini secara dampak memiliki sifat Positif dan Negatif dengan berbagai sudut pandang terlihat bahwa tayangan ini memberi gambaran tentang perjuangan seorang kelompok orang yang ingin mencapai cita citanya.

Media yang dimiliki anak anak Siswa MTs Riyadhul Jannah saat ini rata rata menggunakan Gadget yang bisa mengakses apapun, ditengah banyaknya tawaran hiburan salah satunya yakni serial ini, yang memiliki cerita yang berbeda dengan yang lain, jika kita melihat bagaimana gambaran kisah yang disajikan bisa kita ambil nilai moral yang didapat oleh Serial ini dengan membangkitkan harapan dan semangat untuk mencapai apa saja dan hal ini yang dibutuhkan oleh siswa siswi untuk hendaknya mereka bersemangat dalam menuntut ilmu dan dapat memberi hal terbaik yang ada di dalam diri untuk di tingkatkan di arahkan ke dalam perkembangan yang lebih baik ke depan. Hal ini menjadi manfaat jika siswa siswi dengan bijak bisa menikmati kisah dari cerita ini namun terkadang siswa siswa belum bisa mengambil makna yang disajikan dalam tayangan ini, justru kadang di nikmati sebagai media hiburan semata dibanding mengambil nilai Positifnya

Film Animasi merupakan sebuah karya yang memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi publik atau khalayak. Gambar hidup yang disajikan oleh film memiliki kecenderungan yang unik yang dapat menyita perhatian penonton.

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Melalui film suatu sikap dan tingkah laku tokoh atau karakter dalam film diharapkan dapat diambil hikmah dari ajaran-ajaran yang disampaikan. Penilaian tersebut meliputi benar salah atau baik buruknya manusia dalam bersikap ataupun bertingkah laku. Nilai dalam karya film dapat dipandang sebagai pesan. Pesan dalam film yang merupakan media komunikasi yang dapat berbentuk apa saja tergantung alur dari film tersebut. Namun, pesan dalam film dapat mencakup berbagai ajaran-ajaran baik pendidikan, hiburan, dan informasi.

Sikap dan tingkah laku karakter dalam film Animasi One Piece Movie Stampede memiliki unsur-unsur pesan, baik yang bersifat positif maupun bersifat negatif. Pesan dalam film dapat diteliti lebih dalam dari munculnya sebuah tanda-tanda yang terdapat dalam film tersebut menggunakan analisis semiotika. Tanda-tanda tersebut terdapat pada sikap, ekspresi, dan tingkah laku karakter dalam Film One Piece dalam Proses Pembelajaran sendiri. Dalam melaksanakan kegiatan Belajar Mengajar Guru sendiri tidak memiliki masalah yang cukup berat ketika mengajar mereka yang menyukai Anime dan Hal seperti yang dilihat bahwa tayangan Anime tidak mendidik itu salah bahkan siswa siswi ini memiliki semangat ketika disuruh atau diminta bantuan keagamaan,

Dalam melakukan Kegiatan belajarnya keagamaan tak terlepas dari sebuah hambatan dalam pelaksanaannya. Hal ini merupakan kelemahan bagi sekolah/madrasah dalam melaksanakan kegiatan dan hambatan ini juga membuat sekolah/madrasah lambat tercapai tujuan yang sudah ditentukan. Dalam hal ini sudah disebutkan di atas di kajian teori tentang faktor hambatan yang di kajian teori mengatakan ada tiga yaitu faktor siswa, faktor manajemen sekolah, dan faktor guru. Dari Penjelasan diatas kita akan melihat Bagaimana Kendala dan Hambatan yang bisa dilihat mengenai Siswa Siswi yang menikmati Kisah ini diantaranya : 1. Siswa Siswi Terlalu Menghabiskan Waktu Dalam menikmati seluruh Cerita ini banyak sekali waktu yang dihabiskan karna episode yang sudah tayang sudah mencapai 1000 Lebih dan ketika siswa siswi menghabiskan waktunya maka akan membuat mereka membuang waktu saja. Dari keadsan tersebut hendaknya Orang Tua maupun Guru dapat membatasi tiap tayangan yang anak anak didik untuk menikmati tayangan agar menghindarkan waktu yang terbuang sangat banyak sehingga kegiatan produktif lainnya tidak di ikuti. 2. Masih Banyak tayangan yang memperlihatkan Kekerasan. Serial One Piece adalah serial yang menceritakan petualangan yang sangat panjang dan memperlihatkan peperangan dimana mana hal ini jelas menunjukan bagaimana pertarungan tersebut untuk kekerasan dan hal ini menjadi hal yang dihindari untuk diikuti oleh siswa siswi agar mereka tidak melakukan haln yang berbahaya dalam kehidupan sehari hari dan tidak untuk di tiru sebagai contoh yang tidak perlu dilakukan oleh siswa siswi. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti menyimpulkan bahwa Nilai Pendidikan Moral dalam Perilaku Belajar Peserta Didik yang telah dipelajari oleh siswa di kelas Dan Setelah peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah peneliti

kumpulkan, maka peneliti mendapatkan kesimpulan temuan berdasarkan fokus penelitian, yaitu : 1. Pesan Tanggung Jawab 2. Pesan Pengorbanan 3. Pesan Kerjasama 4. Pesan Bersyukur 5. Pesan Berani Bermimpi 6. Pesan Pantang Menyerah 7. Pesan Saling Menghargai Dampak Positif 1. Menghibur 2. Membangkitkan Semangat 3. Nilai Moral 4. Berani Menghadapi Masalah 5. Belajar Budaya sedangkan Dampak Negatifnya 1. Kecanduan 2. Waktu Habis Buat Menonton Anime 3. Meniru Aksi Berbahaya. Selanjutnya dalam perkembangannya Bahwa tayangan yang ada ini tidak mempengaruhi nilai dan pendidikan Peserta Didik Dampak yang ditimbulkan juga tidak terlalu besar.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa serial anime *One Piece* mengandung nilai-nilai pendidikan moral yang relevan dengan pembentukan karakter peserta didik, seperti tanggung jawab, pengorbanan, kerjasama, keberanian bermimpi, pantang menyerah, dan saling menghargai, yang secara positif mampu mendorong motivasi belajar, memperkuat semangat menghadapi tantangan, serta menumbuhkan nilai persahabatan. Meskipun demikian, terdapat pula dampak negatif berupa kecenderungan kecanduan, penggunaan waktu berlebihan, dan potensi meniru perilaku berbahaya sehingga diperlukan literasi media dan pengawasan yang bijak dari pendidik maupun orang tua. Dengan demikian, *One Piece* dapat dimanfaatkan sebagai instrumen pendidikan karakter apabila diintegrasikan secara kritis dan selektif dalam konteks pembelajaran yang menekankan keseimbangan antara hiburan dan nilai moral.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Ghofur. (2002). *Demokratisasi dan prospek hukum Islam di Indonesia (Studi atas pemikiran Gus Dur)*. Pustaka Pelajar.
- Abdul Majid. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. PT Remaja Rosda Karya.
- Abdullah. (2018). *Nilai-nilai pendidikan dalam anime One Piece*. Jakarta: Prenadamedia.
- Abin Syamsudin Makmun. (2012). *Psikologi kependidikan perangkat sistem pengajaran modul*. PT Remaja Rosdakarya.
- Adnan Mahdi. (2013). *Jurnal Islamic Review "J.I.E" Jurnal Riset dan Kajian Keislaman*. Staimafa Press.
- Ahmad Rohani. (2010). *Pengelolaan pengajaran*. Rineka Cipta.
- Ainiyah, N. (2013). Pembentukan karakter melalui pendidikan agama Islam. *Al-Ulum*, 13(1), 25-38.
- Buckingham, D. (2019). *Teaching media in a 'post-truth' age: Fake news, media bias and the challenge for media/digital literacy education*. *Cultura y Educación*, 31(2), 213-231. <https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1603814>
- Departemen Agama RI. (2015). *Al-Qur'an dan terjemahnya* (Cet. 10). Al Hidayah.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2017). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. (2009). *Menjadi guru profesional*. PT Remaja Rosdakarya.

- E. Mulyasa. (2011). *Manajemen pendidikan*. Alfabeta.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Hani. (2020). Nilai moral dalam film animasi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 112–123.
- Hilda. (2021). Pendidikan akhlak generasi muda. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 201–210.
- Lickona, T. (2020). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility* (Updated ed.). Bantam Books.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.
- Marno, & Idris, M. (2008). *Strategi dan metode pengajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Marzuki. (2002). *Metodologi riset*. BP-UII.
- Matthew, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods*. Sage Publications.
- Mgs. H. Nazarudin. (2020). *Manajemen strategik*. NoerFikri Offset.
- Millah, I. (2018). Psikologi anime (Studi pada komunitas anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). Fakultas Psikologi, Universitas Maulana Malik Ibrahim.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Muhibbbin. (2021). *Pendidikan akhlak dalam konteks modern*. Bandung: Alfabeta.
- Mukhtar. (2013). *Metode praktis penelitian deskriptif kualitatif*. GP Press.
- Napier, S. J. (2018). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.
- Nasution, A. S. A. (2015). Perbudakan dalam hukum Islam. *Ahkam*, 15(1), 45–62.
- Ngainun Naim. (2014). *Islam dan pluralisme agama*. Aura Pustaka.
- Nugraha, M. T. (2015). Perbudakan modern (Modern Slavery): Analisis sejarah dan pendidikan. *At-Turats*, 9(1), 33–48.
- OECD. (2023). *OECD skills outlook 2023: Skills for a resilient green and digital transition*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/1a5bb6e3-en>
- Purwati, A. (2014). Representasi makna film *Surat Kecil Untuk Tuhan*: Pendekatan analisis semiotika. Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Alauddin Makassar.
- Rahmat Yasim, M. N. (2024). *Nilai pendidikan Islam dalam anime One Piece*. Yogyakarta: Deepublish.
- Roestiyah, N. K. (2016). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Sirait, R. (2019). Pendidikan akhlak kontemporer. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 55–66.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 321–330.
- Sofyan, N. (2014). Bahasa sebagai simbolisasi mempertahankan kekuasaan. *Jurnal Interaksi*, 1(3), 76–89.
- Sudarsih, S. (2018). Reformasi kebudayaan masyarakat Jepang. *Kiryoku*, 2(2), 145–156.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.

- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Wahidillah, A. (1994). Komparasi konsep kebebasan manusia menurut John Dewey dan Muhammad Athiyah Al-Abrasyi (Perspektif filsafat pendidikan). *Jurnal Filsafat*, 13(2), 101–115.
- Wakhid Akhdiwinarto. (2009). *Cara mudah mengembangkan profesi guru*. Sabda Media.
- Will Kymlicka. (2020). *Kewargaan multikultural* (F. B. Hardiman, Trans.). Pustaka LP3ES Indonesia.
- Wjs. Powerdarminta. (2010). *Kamus umum bahasa Indonesia* (Eds. III). Balai Pustaka.
- Zubair, A. C. (1994). Kebebasan manusia menurut konsep Islam. *Jurnal Filsafat*, 13(2), 55–70.