

PENERAPAN *CINEMA THERAPY* SERIAL ANIME NARUTO DALAM MENINGKATKAN NILAI PROSOSIAL SISWA MI AT-TAUFIQIYAH BLUTO SUMENEP

Sitti Khotijah¹ Karima Wulan²

^{1/2}Universitas Al-Amien Prenduan

Jl. Raya Pamekasan-Sumenep KM. 25 Prenduan Sumenep

e-mail: sitikhhotijah1789@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penerapan cinema therapy serial anime Naruto dalam meningkatkan nilai prososial siswa MI At-Taufiqiyah Bluto. Penelitian ini bermula karena adanya sikap prososial siswa yang kurang optimal sehingga kurang konsisten dalam bersikap. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara secara mendalam dengan kepala sekolah, BK kesiswaan, wali kelas IV A, dan 10 siswa kelas IV A; observasi partisipan selama proses penerapan cinema therapy, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif model Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan) dengan triangulasi sumber dan metode untuk memastikan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan cinema therapy dilaksanakan melalui tahap pengarahan, tahap pemilihan film, dan tahap penugasan pekerjaan rumah. Hasil penelitian setelah therapy: sikap siswa yang lebih peduli terhadap teman yang mengalami kesulitan, sikap kerja sama serta saling mendukung dalam kegiatan kelompok, dan semangat pantang menyerah untuk terus belajar. Dengan demikian, cinema therapy dapat dijadikan salah satu alternatif layanan Bimbingan dan Konseling yang inovatif dan efektif dalam menanamkan nilai prososial siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: *Anime Naruto, Cinema Therapy, Nilai Prososial*

ABSTRACT

This study aims to describe the process of implementing cinema therapy The Naruto anime series in improving the prosocial values of students at MI At-Taufiqiyah Bluto. This research began because of the students' less than optimal prosocial attitudes, resulting in a lack of consistency in their behavior. This research used a qualitative case study approach. Data collection techniques used in-depth interviews with the principal, student guidance counselor, homeroom teacher of class IV A, and 10 class IV A students; participant observation during the implementation process cinema therapy, and documentation. Data analysis was conducted interactively using the Miles and Huberman model (data reduction, data presentation, conclusion drawing) with triangulation of sources and methods to ensure data validity. The results of the study indicate that the process of implementing the data cinema therapy implemented through the briefing stage, film selection stage, and homework assignment stage. The results of the research after therapy: students' attitudes of greater concern for friends experiencing difficulties, an attitude of cooperation and mutual support in group activities, and an unyielding spirit to continue learning. Thus, cinema therapy can be used as an alternative innovative and effective Guidance and Counseling service in instilling prosocial values in Madrasah Ibtidaiyah students.

Keywords: *Anime Naruto, Cinema Therapy, Prosocial Values*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) bukan hanya bertujuan mengembangkan



kecerdasan berpikir siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter dan nilai-nilai moral yang baik, terutama nilai prososial (Auvisena dkk., 2021). Nilai prososial adalah nilai dan perilaku yang bertujuan memberi manfaat kepada orang lain, seperti empati, kerja sama, loyalitas, pantang menyerah dan tanggung jawab sosial. Berdasarkan observasi awal, terjadi sikap prososial siswa kurang optimal dan tidak konsisten. Misalnya, kurangnya empati terhadap teman sebaya, rendahnya motivasi belajar, dan kurangnya rasa tanggung jawab sosial. Oleh sebab itu, penerapan *cinema therapy* berbasis serial anime Naruto di MI At-Taufiqiyah Bluto Sumenep diharapkan dapat menjadi pemecahan inovatif untuk meningkatkan nilai prososial siswa, seperti empati (siswa belajar memahami dan merasakan penderitaan orang lain, terutama teman yang merasa sendiri atau dibully), kerja sama (siswa belajar pentingnya bekerja sama dalam kelompok, tidak egois saat mengerjakan tugas sekolah), loyalitas (siswa belajar arti setia pada teman, tidak mudah meninggalkan atau mengkhianati sahabat meski ada perbedaan), pantang menyerah (mengajarkan siswa untuk terus berusaha meski gagal berkali-kali, terutama pada pelajaran yang sulit.), serta tanggung jawab sosial (siswa belajar bertanggung jawab terhadap lingkungan sekolah dan teman).

Nilai prososial membutuhkan terapi melalui *cinema therapy*. Nilai prososial tidak muncul secara otomatis, ia memerlukan intervensi yang terstruktur dan menarik bagi anak-anak usia sekolah dasar. Cara tradisional seperti pengajaran dengan ceramah atau metode langsung sering kali tidak efektif karena tidak memperhatikan perasaan dan imajinasi siswa (Riyani & Marzuki, 2025a). Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru berupa *cinema therapy*, yaitu penggunaan film atau serial anime untuk menyampaikan pesan moral melalui cerita yang relevan dengan kehidupan siswa. Salah satu contohnya adalah serial anime Naruto yang terkenal di kalangan anak. Serial ini berisi konflik, perjuangan, dan nilai prososial seperti rasa empati, kerja sama, loyalitas, pantang menyerah, serta tanggung jawab sosial yang bisa menjadi sarana untuk membentuk nilai prososial siswa (Fatmawati dkk., 2021).

Cinema therapy adalah terapi atau arahan dengan memanfaatkan film sebagai sarana untuk menyampaikan pesan etika dan meningkatkan kesadaran diri siswa. Menurut Geller, *cinema therapy* adalah pemilihan film secara strategis yang ditonton dan didiskusikan oleh terapis bersama pasien untuk memberi perubahan secara metaforis dalam dunia batin klien (Maghfira & Lathifah, 2023). *Cinema therapy* dalam serial anime Naruto menjadikan penggunaan anime Naruto sebagai alat terapi, yang di dalam cerita tersebut mengandung narasi dan nilai prososial untuk membahas dan mengatasi masalah emosional dan psikologis. Dengan adanya cerita tersebut bisa memungkinkan konselor untuk membuat hubungan dengan klien, mengambil pengalaman mereka melalui cerita anime, dan membantu mereka menambah wawasan dalam penyelesaian sebuah masalah (Astuti & Kurnia, 2019).

Metode ini dipelopori oleh Dr. Gary Solomon, yang mulai menulis tentang penggunaan film sebagai terapi. Definisi ilmiah awal dari *Cinema Therapy* diberikan oleh Berg-Cross, Jennings, dan Baruch pada tahun 1990. Mereka mendeskripsikan *cinema therapy* sebagai teknik terapeutik yang didasarkan pada pemilihan film oleh terapis yang ditonton oleh klien (Mubarak, 2022). Dalam konteks penelitian ini, *cinema therapy*



dipahami sebagai pendekatan terapeutik yang menggunakan film, serial televisi, atau media visual lainnya sebagai alat untuk memfasilitasi refleksi emosional, kognitif, dan perilaku, dengan tujuan membantu siswa mengenali, menguasai, dan menginternalisasi nilai prososial melalui narasi dan karakter.

Serial anime *Naruto*, karya Masashi Kishimoto ialah salah satu anime yang kaya dengan nilai prososial seperti, empati, kerja sama, loyalitas, pantang menyerah dan tanggung jawab sosial (Adriyani dkk., 2024). Cerita Uzumaki *Naruto*, adalah seorang shinobi dari desa konohagakure (desa daun) yang berjuang agar dirinya mendapat pengakuan dari lingkungannya, Uzumaki *Naruto* menampilkan perjuangan untuk menanggulangi penolakan sosial serta menggapai tujuan melalui kerja keras serta semangat pantang menyerah, yang dapat di jadikan inspirasi bagi siswa. Tidak hanya itu, anime ini tidak hanya menarik perhatian anak-anak, namun pula memiliki pesan moral yang mendalam yang bisa diserap dalam pendidikan (Setiawan & Aditama, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan *cinema therapy* dalam serial anime *Naruto* sebagai media untuk meningkatkan nilai prososial siswa MI At-Taufiqiyah Bluto. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan nilai prososial yang inovatif serta sesuai dengan minat siswa.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang disebutkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *cinema therapy* dalam serial anime *Naruto* untuk meningkatkan nilai prososial siswa MI At-Taufiqiyah Bluto Sumenep. Proses penerapan ini bermula karena sikap prososial siswa kurang optimal dan tidak konsisten. Misalnya, kurangnya empati terhadap teman sebaya, rendahnya motivasi belajar, dan kurangnya rasa tanggung jawab sosial. Maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Menurut sugiono, penelitian kualitatif adalah metode penelitian dengan mendeskripsikan fenomena berdasarkan sudut pandang para informan, menemukan realita yang beragam dan mengembangkan pemahaman secara holistik tentang sebuah fenomena dalam konteks tertentu (Rijali, 2019).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus, karena dilaksanakan di MI At-Taufiqiyah Bluto Sumenep dengan fokus pada penerapan *cinema therapy* melalui serial anime *Naruto* dalam menanamkan nilai-nilai prososial kepada siswa. Pemilihan studi kasus dimaksudkan agar peneliti dapat mengeksplorasi secara mendalam berbagai aspek yang relevan di lingkungan sekolah, serta memperoleh pemahaman yang utuh terhadap fenomena yang terjadi dalam konteks yang nyata dan terbatas. Studi kasus merupakan jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggali dan memahami suatu fenomena secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata dan terbatas. Penelitian ini berfokus pada satu kasus tertentu yang dianggap memiliki keunikan atau karakteristik khusus, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai peristiwa, individu, kelompok, atau lembaga yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data dari informan sebagai permasalahan yang sesuai dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara secara mendalam dengan kepala sekolah, BK



kesiswaan, wali kelas IV A, dan 10 siswa kelas IV A; observasi partisipan selama proses penerapan *cinema therapy*, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif model Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan) dengan triangulasi sumber dan metode untuk memastikan keabsahan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penerapan *cinema therapy* serial anime Naruto di lingkungan MI At-Taufiqiyah bermula karena adanya sikap prososial siswa yang kurang optimal sehingga kurang konsisten dalam bersikap. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui *cinema therapy*. Dalam penerapan *cinema therapy* serial anime Naruto ada beberapa tahapan yang perlu dilalui. Dalam *cinema therapy* terdapat beberapa langkah atau tahapan seperti berikut (Suwanto & Nisa, 2017): 1).Tahap Pengarahan; Siswa di arahkan untuk memahami dan mengingat proses selama menonton film serta memperhatikan reaksi pribadi yang muncul. Pengarahan ini bertujuan agar siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan tertib. Dalam pengarahan tersebut, peneliti menyampaikan bahwa menonton bukan sekedar hanya untuk bersenang-senang, melainkan bagian dari pembelajaran yang mengandung pesan moral dan nilai-nilai prososial seperti empati, kerja sama, loyalitas, pantang menyerah serta tanggung jawab sosial. Siswa juga diberi arahan untuk memperhatikan perilaku tokoh, alur cerita, serta pesan-pesan yang bisa diambil dari film tersebut. Setelah pengarahan diberikan, sikap siswa mulai berubah. Mereka lebih siap mengikuti kegiatan, menunjukkan rasa ingin tahu, dan lebih fokus saat menonton. Pengarahan ini, membantu siswa memahami peran mereka sebagai peserta aktif, sehingga sesi *cinema therapy* bisa berjalan sesuai tujuan yang diharapkan. 2).Tahap Pemilihan Film; Film dapat dipilih sendiri oleh siswa, namun yang sesuai dengan masalah yang di alami siswa dan juga memiliki makna bagi siswa yang dapat memberikan wawasan atau manfaat dalam proses *cinema therapy*. Dalam penelitian ini, pemilihan serial anime Naruto dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung. Peneliti memberikan beberapa pilihan film yang telah disesuaikan dengan usia dan tujuan pembelajaran, lalu siswa diberi kesempatan untuk memilih film yang paling mereka sukai. Alasan siswa memilih film sendiri adalah untuk menciptakan rasa memiliki dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Saat siswa terlibat dalam pengambilan keputusan, mereka merasa dihargai dan lebih antusias mengikuti kegiatan. Selain itu, film yang dipilih sesuai dengan minat mereka, sehingga pesan moral lebih mudah dipahami dan diterima.

Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam memilih film tidak mengurangi tindakan penelitian, justru memperkuat efektivitas sesi *cinema therapy* karena siswa menonton tayangan yang sesuai dengan minat dan pengalaman mereka. Selanjutnya tahap terakhir. 3).Tahap Penugasan Pekerjaan Rumah; Siswa di berikan tugas untuk mendiskusikan reaksi terhadap film tersebut. Siswa dapat mendiskusikan dalam bentuk catatan yang nantinya digunakan dalam diskusi kelompok. Setelah kegiatan *cinema therapy* di sekolah, peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah. Tugas tersebut cukup sederhana, seperti menceritakan kembali pelajaran apa yang dapat diambil dari cerita Naruto atau menerapkan salah satu perilaku prososial di kehidupan sehari-hari, kemudian



menceritakan pengalamannya di sekolah. Saat mengerjakan tugas, sebagian besar siswa menunjukkan antusias tinggi. Hal ini terlihat dari cara mereka menceritakan pengalaman dengan bahasa sederhana dan jujur. Beberapa siswa mengatakan mereka mencoba bersikap lebih baik kepada teman, seperti membantu belajar, berbagi alat tulis, atau tidak mengejek teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tugas di rumah membantu siswa menghubungkan film yang ditonton dengan kehidupan nyata. Nilai-nilai prososial tidak hanya dipahami secara teori, tetapi mulai diterapkan dalam perilaku sehari-hari siswa, meskipun dalam bentuk sederhana sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Dalam penerapan *cinema therapy*, tahapan yang diterapkan melalui pemutaran episode serial anime Naruto yang relevan, dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Penerapan ini konsisten dengan penelitian lain, yang menunjukkan bahwa *cinema therapy* efektif dalam meningkatkan nilai prososial siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode tersebut memiliki dasar ilmiah yang kuat dan cocok untuk diterapkan dalam konteks nilai prososial (Sari dkk., 2023).

Berdasarkan temuan penelitian diatas, maka terdapat nilai-nilai prososial siswa MI At-Taufiqiyah setelah penerapan *cinema therapy* serial anime Naruto diantaranya:

Empati

Nilai Prososial	Episode & Judul	Ringkasan Adegan dan Dialog Penting	Manfaat/Kaitan dengan Perilaku Siswa	Indikator Observasi
Empati	Naruto Episode 77 – <i>Light vs. Dark: The Two Faces of Gaara</i> (Pertarungan Naruto vs. Gaara)	Setelah berhasil mengalahkan Gaara, Naruto tidak merendahkan lawannya. Sebaliknya, ia berusaha memahami penderitaan Gaara yang sejak kecil hidup dalam kesepian karena menjadi Jinchūriki. Naruto berkata, <i>"Aku juga dulu kesepian sepertimu, dibenci semua orang. Aku paham betul rasa sakitmu, karena aku mengalami hal yang sama sebagai Jinchūriki."</i> Pengalaman tersebut membuat Naruto mampu menunjukkan empati dan mengubah cara pandang Gaara terhadap kehidupan.	Adegan ini mengajarkan siswa pentingnya memahami perasaan orang lain, terutama teman yang sedang mengalami kesulitan, kesepian, atau menjadi korban perundungan. Siswa didorong untuk memiliki kepedulian emosional serta mampu memberikan dukungan kepada teman yang membutuhkan.	<ul style="list-style-type: none"> Menanyakan keadaan teman yang tampak sedih atau mengalami kesulitan. Menghibur teman yang sedang menangis atau merasa kesepian. Menunjukkan ekspresi peduli serta bersedia mendengarkan cerita atau keluhan teman dengan penuh perhatian.





Gambar 1. Nilai Prososial Empati

Makna yang terkandung dalam tabel diatas yaitu memahami penderitaan orang lain dan merangkul mereka. Dalam arc tersebut menjelaskan kondisi Gaara dari seorang antagonis menjadi salah satu teman terdekat Naruto, sekaligus menjadikan posisi Naruto sebagai seseorang yang mampu membawa perubahan positif melalui empati.

Hal ini sesuai dengan teorinya Amalia Putri Kartika sari yang mengatakan bahwa empati mengubah pemikiran dan perilaku negatif yang dulunya menyakiti orang lain untuk membalas dendam berubah menjadi kearah yang lebih positif (Kartika Sari dkk., 2020).

a. Kerja sama

Nilai Prososial	Episode & Judul	Ringkasan Kejadian & Dialog Penting	Manfaat / Kaitan dengan Perilaku Siswa	Indikator Observasi
Kerja Sama	Episode 4-5 "Ujian Lonceng Kakashi" (Bell Test)	Kakashi menguji Tim 7 dengan dua lonceng. Mereka gagal saat bekerja sendiri. Naruto berbagi makanan dan akhirnya Tim 7 bekerja sama. Kakashi berkata: "Mereka yang meninggalkan teman adalah lebih buruk dari sampah."	Siswa belajar pentingnya bekerja sama dalam kelompok, tidak egois saat mengerjakan tugas sekolah.	-Aktif membantu teman dalam kegiatan kelompok - Mau berbagi alat tulis atau tugas -Ikut berdiskusi dan mendengarkan pendapat teman



Gambar 2. Nilai Prososial Kerja Sama

Dari arc diatas menunjukkan inti kerja sama tim 7 bukan sekedar menyelesaikan misi, tetapi saling melengkapi, mengatasi ego, dan saling percaya untuk melindungi satu sama lain, yang pada akhirnya membuat mereka lebih kuat daripada bekerja sendiri. Hal ini sesuai teorinya Darul Wiyono yang mengatakan kerja sama tim merupakan kemampuan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam anggota tim saling menjalin ikatan jiwa, saling memotivasi, menggandakan usaha dan kemampuan individu (Wiyono, 2021).

b. Loyalitas

Nilai Prososial	Episode & Judul	Ringkasan Adegan dan Dialog Penting	Manfaat/Kaitan dengan Perilaku Siswa	Indikator Observasi
Loyalitas	Naruto Episode 107-108 - <i>The Battle Begins: Naruto vs. Sasuke (Valley of the End)</i>	Ketika Sasuke memutuskan meninggalkan Desa Konoha demi mengejar kekuatan dari Orochimaru, Naruto berusaha menghentikannya. Meskipun harus bertarung melawan sahabatnya sendiri, Naruto tetap bertekad membawa Sasuke kembali. Ia berkata, <i>"Aku akan membawamu pulang, Sasuke! Sekeras apa pun caranya, aku pasti akan membawamu kembali ke desa!"</i> Adegan ini menunjukkan bahwa Naruto tetap setia	Adegan ini mengajarkan siswa pentingnya menjaga kesetiaan kepada teman, tidak mudah meninggalkan sahabat ketika menghadapi masalah, serta tetap memberikan dukungan dan mengingatkan teman agar mengambil keputusan yang baik.	<ul style="list-style-type: none"> • Membela teman ketika mendapat perlakuan tidak baik atau diganggu. • Menjaga kepercayaan dan rahasia yang diberikan oleh teman. • Tetap memberikan dukungan kepada teman yang sedang menghadapi masalah atau menjauh dari lingkungan pertemanan. • Berusaha



kepada persahabatannya dan tidak menyerah untuk menyelamatkan temannya dari jalan yang salah.

mengajak teman kembali berinteraksi dan menyelesaikan konflik dengan cara yang baik.



Gambar 3. Nilai Prososial Loyalitas

Hal ini menegaskan bahwa loyalitas dalam Naruto sering kali diuji melalui penderitaan, namun kesetiaan pada ikatan persahabatan adalah suatu nilai yang tinggi di atas segalanya. Hal ini sesuai dengan teorinya Irsyad Kholis Fatchurrozaq yang mengatakan narasi kesetiaan kepada sahabatnya ditampilkan dalam kisah Naruto, terutama saat Naruto rela berkorban demi keselamatan orang lain. Ini mencerminkan nilai *itsar* (mendahulukan orang lain) dalam Islam. Pendidikan karakter Islam menekankan pentingnya nilai memberi tanpa pamrih, yang juga menjadi bagian penting dalam membentuk masyarakat berakhlak tinggi (Fatchurrozaq, 2025).

c. Pantang menyerah

Nilai Prososial	Episode & Judul	Ringkasan Adegan dan Dialog Penting	Manfaat/Kaitan dengan Perilaku Siswa	Indikator Observasi
Pantang Menyerah	Naruto Episode 86-89 - <i>Training Rasengan with Jiraiya (Latihan Rasengan Bersama Jiraiya)</i>	Dalam proses mempelajari jurus Rasengan , Naruto mengalami kegagalan berulang kali pada setiap tahap latihan. Meskipun merasa lelah dan menghadapi kesulitan, ia tidak berhenti berusaha. Naruto	Adegan ini mengajarkan siswa bahwa kegagalan merupakan bagian dari proses belajar. Siswa didorong untuk tetap berusaha, tekun berlatih, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi	<ul style="list-style-type: none"> • Tetap berusaha menyelesaikan tugas meskipun mengalami kegagalan atau kesulitan. • Bersedia mengulang latihan atau praktik hingga memperoleh hasil yang lebih



<p>memanfaatkan teknik Shadow Clone untuk memperbanyak latihan sehingga dapat terus mencoba hingga berhasil menguasai jurus tersebut. Dengan penuh keyakinan ia berkata, "<i>Aku tidak akan menyerah! Aku pasti bisa!</i>" Adegan ini menunjukkan semangat juang, ketekunan, dan kegigihan Naruto dalam mencapai tujuannya meskipun harus melalui proses yang panjang dan penuh tantangan.</p>	<p>kesulitan dalam belajar maupun menyelesaikan tugas sekolah.</p>	<p>baik. • Menunjukkan semangat, optimisme, dan ketekunan ketika menghadapi tantangan belajar. • Tidak mudah marah, putus asa, atau menyerah ketika hasil yang diperoleh belum sesuai harapan.</p>
---	--	--



Gambar 4. Nilai Prososial Pantang Menyerah

Selain itu, nilai pantang menyerah menjadi lebih kuat, terinspirasi dari karakter Naruto yang gigih dalam menghadapi tantangan. Nilai pantang menyerah dalam serial anime Naruto yaitu saat belajar jurus baru, naruto gagal ribuan kali, karena menggunakan *shadow clone*. Gurunya mengatakan butuh minimal 3 tahun, namun Naruto berhasil menyelesaikan latihan jurus tersebut dalam seminggu karena pantang menyerah.

Hal ini sesuai dengan teorinya Ilma Saakinah Tamsil yang mengatakan pantang menyerah adalah sebuah bentuk dari sikap yang siap melawan segala bentuk rintangan dan akan terus melakukan kegiatan dengan bekerja keras (Tamsil, 2022).

d. Tanggung jawab sosial

Nilai Prososial	Episode & Judul	Ringkasan Adegan dan Dialog Penting	Manfaat/Kaitan dengan Perilaku Siswa	Indikator Observasi
Tanggung Jawab Sosial	Naruto Shippuden Episode 175 – <i>Hero of the Hidden Leaf</i>	Setelah berhasil mengalahkan Pain dan menghentikan kehancuran Desa Konoha, Naruto tidak mencari pujian atas keberhasilannya. Ia menerima penghargaan dari seluruh warga desa dengan penuh kerendahan hati dan menyadari bahwa kekuatan yang dimilikinya harus digunakan untuk melindungi orang lain. Naruto menunjukkan komitmen sebagai seorang ninja yang bertanggung jawab atas keselamatan masyarakat dan kesejahteraan desanya. Adegan ini menggambarkan bahwa tanggung jawab sosial diwujudkan melalui kepedulian, pengabdian, dan kesediaan berkorban demi kepentingan bersama.	Adegan ini mengajarkan siswa pentingnya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan sekolah, menjaga kepentingan bersama, serta peduli terhadap teman dan lingkungan di sekitarnya. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam menciptakan suasana belajar yang tertib, bersih, dan saling mendukung.	<ul style="list-style-type: none"> • Aktif menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah tanpa harus diperintah. • Membantu teman yang mengalami kesulitan atau tertinggal pelajaran. • Menjaga ketertiban serta mematuhi aturan yang berlaku di sekolah. • Bersedia berpartisipasi dalam kegiatan kelas atau sekolah demi kepentingan bersama. • Menunjukkan kepedulian terhadap fasilitas umum dengan menggunakan dan merawatnya secara bertanggung jawab.





Gambar 5. Nilai Prososial Tanggung Jawab Sosial

Nilai tanggung jawab dalam serial anime *Naruto* yaitu *Naruto* mengalahkan *Pain* dan menyelamatkan *Konoha*. Ia disambut sebagai pahlawan dan merasa bertanggung jawab melindungi semua orang, dan menjadi *hokage* artinya tanggung jawab seluruh desa, bahkan dunia *shinobi*. Tanggung jawab sosial dalam *Naruto* adalah tindakan nyata dalam memelihara ikatan sosial, memikul beban bersama, dan berjuang demi kedamaian.

Hal ini sesuai dengan teori *Anggit Anjar Riyani* yang mengatakan tanggung jawab sosial adalah suatu perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan dan Negara (*Riyani & Marzuki, 2025b*).

SIMPULAN

Penerapan *cinema therapy* serial anime *Naruto* berjalan dengan baik di MI At-Taufiqiyah. Prosesnya dimulai dari pengarahan kepada siswa, pemilihan film yang sesuai dengan usia dan tujuan pembelajaran, yang terakhir penugasan di rumah serta diskusi kelompok. Tahapan ini membantu siswa memahami cerita, dan mengambil pelajaran yang bisa diambil dari film tersebut. Pendekatan ini membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan tidak bosan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan positif pada nilai prososial siswa setelah diterapkannya *cinema therapy*. Siswa mulai lebih empati terhadap teman, lebih bisa bekerja sama dalam kelompok, memiliki rasa tanggung jawab, serta menunjukkan semangat pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas. Serial anime *Naruto* terbukti efektif sebagai media *cinema therapy* karena alur ceritanya dekat dengan dunia anak. Tokoh *Naruto* yang digambarkan pantang menyerah, loyalitas, dan empati kepada sesama menjadi contoh yang bisa diteladani oleh siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *cinema therapy* serial anime *Naruto* memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan nilai prososial siswa MI At-Taufiqiyah Bluto Sumenep. Pendekatan ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran karakter yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak. Nilai-nilai prososial siswa MI At-Taufiqiyah setelah penerapan *cinema therapy* serial anime *Naruto* diantaranya: empati, kerja sama, loyalitas, pantang menyerah, tanggung jawab sosial. Sekolah disarankan untuk mempertimbangkan *cinema therapy* sebagai salah satu program pendukung dalam pembentukan karakter.



Penggunaan audio visual yang tepat dan terkendali menjadi strategi untuk menanamkan nilai prososial secara efektif dan lebih menyenangkan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, S., Wicaksono, H., & Sulthoni, A. (2024). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Cinematherapy Untuk Meningkatkan Self- Efficacy Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Angkatan 2020 Universitas PGRI Banyuwangi*. 3.
- Astuti, H., & Kurnia, F. H. (2019). *Makna Pesan Moral Dalam Serial Kartun Naruto Shippuden (Analisis Semiotika Roland Barthes)*.
- Auvisena, A. U., Faiz, A., & Aeni, K. (2021). *Studi Literatur: Analisis Pengaruh Dan Upaya Pengembangan Nilai Perilaku Prososial Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Fatchurrozaq, I. K. (2025). *Analisis Pendidikan Islam Dalam Film Naruto: Refleksi Nilai-Nilai Akhlak Dan Etika*. 6(1).
- Fatmawati, M., Sudiyana, B., & Purbosari, P. M. (2021). *Nilai-Nilai Karakter Pada Buku Siswa Sekolah Dasar Tema Keluargaku: Perspektif Fungsi Komunikatif*. 3(1).
- Kartika Sari, A. P., Prihartanti, N., & Uyun, Z. (2020). Teknik Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan Empati Pada Siswa Smp Pelaku Perundungan. *Psychopolytan : Jurnal Psikologi*, 4(1), 39–48. <https://doi.org/10.36341/Psi.V4i1.1284>
- Maghfira, E. R., & Lathifah, M. (2023). Efektivitas Cinematherapy Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Akademik Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 13(2), 135–146. <https://doi.org/10.25273/Counsellia.V13i2.17283>
- Mubarak, M. A. (2022). *Cinematherapy Dalam Islam*. 5.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/Alhadharah.V17i33.2374>
- Riyani, A. A., & Marzuki, M. (2025a). Nilai Moral Dalam Serial Kartun Naruto Shippuden Dan Relevansinya Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka. *Agora*, 13(4). <https://doi.org/10.21831/Agora.V13i4.22409>
- Riyani, A. A., & Marzuki, M. (2025b). Nilai Moral Dalam Serial Kartun Naruto Shippuden Dan Relevansinya Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka. *Agora*, 13(4). <https://doi.org/10.21831/Agora.V13i4.22409>
- Sari, R. P., Utami, S., & Rufaidah, A. (2023). *Peningkatan Perilaku Prososial Santri Melalui Cinematherapy*.
- Setiawan, D., & Aditama, D. (2023). Nilai Moral Pada Dialog Dalam Serial Anime “Naruto Shippuden”: Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure. *Magenta | Official Journal Stmk Trisakti*, 7(02), 1112–1120. <https://doi.org/10.61344/Magenta.V7i02.104>
- Suwanto, I., & Nisa, A. T. (2017). *Cinema Therapy Sebagai Intervensi Dalam Konseling Kelompok*.
- Tamsil, I. S. (2022). *Pesan Pantang Menyerah Dan Ikhlas Melalui Teknik Sinematografi Pada Film “Nusa The Movie 2021.”*
- Wiyono, D. (2021). *Kerjasama Tim Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Di Akademi Sekretari Dan Manajemen Ariyanti*.

