

**NILAI-NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI *UP* DAN
RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER
KERJA KERAS, KREATIF DAN PEDULI SOSIAL
BAGI SISWA SD/MI**

SKRIPSI



OLEH

HANDIKA EKO WAHYU PRADANA

NIM. 210617192

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2021

ABSTRAK

Pradana, Handika Eko Wahyu. 2021. *Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi UP dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras, Kreatif dan Peduli Sosial bagi Siswa SD/MI*. **Skripsi**. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.

Kata Kunci: Nilai-Nilai Karakter, Film Animasi *UP*, Pendidikan Karakter Kerja Keras, Kreatif, Peduli Sosial

Dalam era digital yang maju ini banyak peristiwa yang menunjukkan dekadensi moral anak yang semakin memprihatinkan, baik dari akhlak maupun adabnya. Anak sudah terbiasa berbicara kotor, merundung temanya dan kurang sopan. Hal ini terlihat dari beberapa kasus yang terjadi dalam dunia anak di Indonesia. Hal ini disebabkan pengaruh lingkungan, bermain gawai dan media televisi. Salah satu cara mengatasi hal tersebut adalah melalui pendidikan karakter. Penanaman nilai-nilai karakter seharusnya diajarkan sejak dini, baik dari orang tua, sekolah maupun masyarakat. Dalam pendidikan karakter, banyak nilai positif yang bisa dikembangkan pada anak. Nilai-nilai karakter bisa didapatkan anak melalui pembelajaran di sekolah, dalam lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, buku, karya sastra dan lain-lain. Salah satu karya sastra yang memuat nilai-nilai karakter adalah film. Film yang biasanya digemari anak adalah film animasi. Berdasarkan pengamatan awal dalam film animasi banyak termuat nilai-nilai karakter yang baik bagi anak. Salah satu diantaranya adalah film animasi *UP*. Film animasi *UP* menceritakan tentang perjuangan mewujudkan cita-cita.

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP*, (2) menjelaskan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* relevansinya dengan pendidikan karakter kerja keras siswa SD/MI, (3) menjelaskan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* relevansinya dengan pendidikan karakter kreatif siswa SD/MI, (4) menjelaskan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* relevansinya dengan pendidikan karakter peduli sosial siswa SD/MI.

Data penelitian ini disusun menggunakan pendekatan penelitian *library research* (kepuustakaan) dengan teknik analisis isi. Sumber data yang digunakan adalah Film Animasi *UP*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data *literer*.

Hasil analisis data dalam Film Animasi *UP* antara lain (1) nilai-nilai karakter yang terdapat terdapat dalam film animasi *UP*, yaitu tidak mudah putus asa, memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuan, memiliki ide yang kreatif, suka berimajinasi, menjenguk teman yang sakit dan saling menolong, (2) Relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dengan pendidikan karakter kerja keras bagi siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, yaitu nilai karakter tidak mudah putus asa dan memiliki tekad yang kuat menunjukkan nilai pendidikan karakter kerja keras, (3) Relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dengan pendidikan karakter kreatif bagi siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, yaitu nilai karakter memiliki ide yang kreatif dan suka berimajinasi menunjukkan nilai pendidikan karakter kreatif, (4) Relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dengan pendidikan karakter peduli sosial bagi siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, yaitu nilai karakter menjenguk teman yang sakit dan saling menolong menunjukkan nilai pendidikan karakter peduli sosial.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Handika Eko Wahyu Pradana
NIM : 210617192
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Penelitian : *Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi UP dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras, Kreatif dan Peduli Sosial Bagi Siswa SD/MI*

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing



Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.
NIP. 197103292008012007

Tanggal 27 April 2021

Mengetahui,

Ketua
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Emtin Susilowati, M.Pd.
NIP. 197711162008012017



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Handika Eko Wahyu Pradana
NIM : 210617192
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : *Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi UP dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras, Kreatif dan Peduli Sosial Bagi Siswa SD/MI*

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 11 Mei 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 24 Mei 2021

Ponorogo, 24 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Mah. Manir, Lc., M. Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Ika Rusdiana, MA ()
Penguji I : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd ()
Penguji II : Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Handika Eko Wahyu Pradana
NIM : 210617192
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : *Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi UP dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras, Kreatif dan Peduli Sosial Bagi Siswa SD/MI*

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 27 April 2021

Yang Membuat Pernyataan



Handika Eko Wahyu Pradana

210617192

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Handika Eko Wahyu Pradana
NIM : 210617192
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : *Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi UP dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras, Kreatif dan Peduli Sosial Bagi Siswa SD/MI*

Dengan ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 27 April 2021

Yang Membuat Pernyataan



Handika Eko Wahyu Pradana

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu	6
F. Metode Penelitian	9
1. Pendekatan Penelitian	9
2. Data dan Sumber Data	9
a. Data Penelitian	9
b. Sumber Data	10
3. Teknik Pengumpulan Data	10
4. Teknik Analisis Data	12
G. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Nilai	15
1. Pengertian Nilai	15
B. Karakter	15
1. Pengertian Karakter	15
2. Macam-Macam Nilai Karakter	16
C. Pendidikan	25
1. Pengertian Pendidikan	25
D. Pendidikan Karakter	26
1. Pengertian Pendidikan Karakter	26
2. Pendidikan Karakter Indonesia saat ini	28

3. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran	30
4. Pentingnya Karakter dalam Pembelajaran	31
5. Manfaat Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran	32
E. Film	33
1. Pengertian Film	33
F. Film Animasi	34
1. Pengertian Film Animasi	34
G. Film Animasi <i>UP</i>	35
1. Film Animasi <i>UP</i>	35
BAB III PAPARAN DATA	
A. Gambaran Umum Film Animasi <i>UP</i> Sutradara Pete Docter dan Bob Peterson.....	37
1. Pete Docter	37
2. Bob Peterson	37
3. <i>Pixar Animation Studios</i>	38
4. Tokoh-Tokoh dalam Film Animasi <i>UP</i>	39
5. Pengisi Suara Film Animasi <i>UP</i>	41
6. Sinopsis Film Animasi <i>UP</i>	42
B. Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi <i>UP</i>	45
1. Tidak Mudah Putus Asa	45
2. Memiliki Tekad yang Kuat untuk Mencapai Tujuan	47
3. Memiliki Ide yang Kreatif	48
4. Suka Berimajinasi	49
5. Menjenguk Teman yang Sakit	50
6. Saling Menolong	51
BAB IV NILAI-NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI <i>UP</i> DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER KERJA KERAS, KREATIF DAN PEDULI SOSIAL BAGI SISWA SD/MI	
A. Kerja Keras	55
B. Kreatif	58
C. Peduli Sosial	62

BAB V PENUTUP

C. Simpulan	65
D. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era digital yang maju ini banyak peristiwa yang menunjukkan dekadensi moral anak yang semakin memprihatinkan, baik dari akhlak maupun adabnya. Anak sudah terbiasa berbicara kotor, merundung temanya dan kurang sopan.

Dilansir dari detiknews.com, pekan lalu dalam seminggu ada dua kasus perundungan (*bullying*) yang videonya beredar di media sosial. Keduanya mendapat tanggapan dari yang berwenang. Pada kasus perundungan yang dilakukan oleh siswa-siswa SMP 273 di Thamrin City, telah dilakukan pengusutan dan diambil tindakan. Pelakunya dikeluarkan dari sekolah, dan akan dibina.¹

Hal Ini disebabkan pengaruh lingkungan, bermain gawai dan media televisi. Lingkungan yang kurang baik akan membawa dampak yang kurang baik pula bagi pendidikan anak. Lingkungan yang kurang baik juga dapat membuat rasa peduli sosial menjadi rendah dan bahkan hilang.

Dilansir dari Liputan6.com, remaja membunuh bocah 6 tahun di Jakarta Pusat, para orangtua dan lingkungan sekitar perlu lebih memerhatikan kondisi anak-anak. Lingkungan yang penuh cinta kasih mampu memberikan perlindungan pada anak. Dalam hal ini, menjauhkan anak dari potensi gangguan jiwa dan perilaku menyimpang, seperti kasus remaja membunuh APA (6 tahun) pada Kamis (5/3/2020).²

¹ (Online) “Anak-Anak Merundung Temannya”, dalam <https://www.detiknews.com> diakses pada tanggal 27 Desember 2020. Pukul. 19.50 WIB.

² (Online) “Belajar dari Kasus Remaja Bunuh Bocah, Kak Seto: Ciptakan Lingkungan Peduli Anak”, dalam <https://www.liputan6.com> diakses pada tanggal 28 Desember 2020. Pukul. 12.20 WIB.

Kecenderungan anak yang mengarah pada menghilangkan nyawa orang lain atau psikopatik dapat ditekan. Menurut psikolog anak Seto Mulyadi, faktor lingkungan ikut memengaruhi pembentukan perilaku anak. Jika lingkungan tidak kondusif, perilaku menyimpang dapat terbentuk. "Unsur ini (perilaku menyimpang) akan muncul secara *real* (nyata) kalau lingkungan mendukung. Ibaratnya menciptakan tangan yang gersang untuk bunga yang sangat berbahaya (hasilnya tentu berbahaya)," terang Kak Seto, sapaan akrabnya melalui siaran *live*, ditulis Senin (9/3/2020).³

Zaman sekarang anak lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain gawai daripada belajar. Banyak hal negatif dari bermain gawai yang berlebihan. Salah satunya adalah menurunnya tingkat kreativitas anak.

Pada dasarnya, anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas dan ini menjadi modal untuk membuatnya lebih kreatif. Namun, dengan teknologi dan gawai yang saat ini mudah didapatkan. Hal ini terkadang membuat anak kurang aktif dan kreatif. Melansir dari *Healthy Children*, anak-anak dan remaja menghabiskan waktu lebih dari 7 jam untuk asyik bermain dengan ponsel, komputer, atau alat elektronik lainnya.⁴

Hal tersebut menunjukkan bahwa anak zaman sekarang lebih lama bermain gawai daripada belajar. Anak-anak juga lebih suka bermain gawai daripada belajar. Anak zaman sekarang mudah menyerah dan mengeluh saat belajar. Terutama saat harus belajar secara daring. Salah satu penyebabnya kurangnya motivasi dan apresiasi dari orang terdekat. Di lansir dari *mommiesdaily.com* berikut ini.

³(Online) "Belajar dari Kasus Remaja Bunuh Bocah, Kak Seto: Ciptakan Lingkungan Peduli Anak", dalam <https://www.liputan6.com> diakses pada tanggal 28 Desember 2020. Pukul. 12.20 WIB.

⁴(Online) Anisa Rahmadani, "Cara Mendidik Anak agar Kreatif dan Aktif", dalam <https://www.generasimaju.co.id> diakses pada tanggal 28 Desember 2020. Pukul. 11.00 WIB.

“Anak mudah menyerah itu kadang suka bikin saya gregetan. Kok kayaknya gampang banget bilang “aku nggak bisa”. Kemarin, nih, pas ayahnya ulang tahun, kami meminta Awan, anak pertama saya yang berusia (10 tahun), memainkan lagu *Happy Birthday* di keyboard. Awan pun langsung mencoba memainkan melodinya. Ketika saya memintanya dengan harmoni, yang artinya dia main sekalian dengan *chord*-nya, dia hanya mengangkat bahu dan bilang, “*Aku nggak bisa, nggak tahu chordnya.*” Sambil ngelus dada, saya katakan padanya, “*Kan, kamu belum coba cari bang. Coba praktikkan cara yang diajarin kak Rieke (guru musiknya), kan, sudah tahu, nih, not terakhirnya apa. Fa kan...berarti main chordnya di mana?*” Awan manggut-manggut, lalu mencoba memainkan *chord*-nya. Nggak sampai 5 menit, dia berhasil memainkan lagu *Happy Birthday* dengan *chord* yang dia cari sendiri. “*Bisa, kan?*” kata saya yang disambut cengiran.”⁵

Salah satu cara mengatasi hal tersebut adalah melalui pendidikan karakter. Penanaman nilai-nilai karakter yang seharusnya diajarkan sejak dini, baik dari orang tua, sekolah maupun masyarakat menjadi salah satu penyebab utama perilaku-perilaku tersebut dilakukan.

Karakter merupakan hal yang sangat penting dan mendasar. Karakter adalah mustika hidup yang membedakan manusia dengan binatang. Manusia tanpa karakter adalah manusia yang sudah membinatang. Orang-orang yang berkarakter kuat dan baik secara individual maupun sosial ialah mereka yang memiliki akhlak, moral, dan budi pekerti yang baik.⁶

Dalam pendidikan karakter, banyak nilai positif yang bisa dikembangkan pada anak. Nilai-nilai karakter bisa didapatkan anak melalui pembelajaran di sekolah, dalam lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, buku, karya sastra dan lain-lain. Salah satu karya sastra yang memuat nilai-nilai karakter adalah film. Film yang biasanya digemari anak adalah film animasi. Berdasarkan pengamatan awal dalam film animasi banyak termuat nilai-nilai karakter yang baik bagi anak. Salah satu diantaranya adalah film animasi *UP*. Film animasi *UP* menceritakan tentang perjuangan mewujudkan cita-cita.

⁵(Online) Anita, “Anak Mudah Menyerah? Lakukan 5 hal ini!”, dalam <https://www.mommiesdaily.com> diakses pada tanggal 28 Desember 2020. Pukul. 12.00 WIB.

⁶Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2012), 1.

Ada beberapa alasan mengapa film *UP* dipilih dalam penelitian ini, antara lain : (1) Film *UP* mengandung nilai-nilai pendidikan karakter seperti kerja keras dalam menggapai cita-cita, kreatif dalam kehidupan sehari-hari dan peduli sosial (2) Film *UP* mendapat mendapat pengakuan universal, dengan kritikus menyebutnya sebagai salah satu film animasi terbaik sepanjang masa (3) Film *UP* memenangkan dua *Academy Awards*, termasuk *Best Animated Feature*, dan dinominasikan untuk tiga lagi, termasuk *Best Picture*, menjadikannya film animasi kedua dalam sejarah yang menerima nominasi seperti itu, setelah *Beauty and the Beast* (1991).⁷

Penelitian ini penting dilakukan karena (1) Dekadensi moral anak semakin memprihatinkan (2) Pendidikan karakter penting ditanamkan kepada anak sejak dini (3) Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk menanamkan nilai pendidikan karakter kepada anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut;

1. Nilai-nilai karakter apa saja yang terdapat dalam film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson?
2. Bagaimana relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson dengan pendidikan karakter kerja keras siswa SD/MI?
3. Bagaimana relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson dengan pendidikan karakter kreatif siswa SD/MI ?
4. Bagaimana relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson dengan pendidikan karakter peduli sosial siswa SD/MI ?

⁷(Online) “UP”, dalam <https://www.wikipedia.org>. diakses pada tanggal 2 Desember 2020. Pukul. 21.00 WIB.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson.
2. Untuk menjelaskan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson relevansinya dengan pendidikan karakter kerja keras siswa SD/MI.
3. Untuk menjelaskan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson relevansinya dengan pendidikan karakter kreatif siswa SD/MI.
4. Untuk menjelaskan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson relevansinya dengan pendidikan karakter peduli sosial siswa SD/MI.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pengembangan pendidikan karakter anak dan memberikan informasi tentang pentingnya memahami perkembangan karakter peserta didik. Hal tersebut menjadi acuan untuk membina karakter anak agar berkembang sesuai dengan nilai-nilai karakter bangsa.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi berbagai pihak, di antaranya sebagai berikut.

- a. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam menjalankan peran untuk menanamkan nilai-nilai karakter sedini mungkin dengan kata-kata, maupun contoh yang baik.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam mendidik karakter anak-anak agar sesuai dengan karakter bangsa.

- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan teladan dan pembiasaan dalam menumbuhkan karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial.
- d. Bagi peneliti yang akan datang, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk melakukan telaah lebih mendalam terhadap nilai pendidikan karakter dalam film *UP*.

E. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Di samping memanfaatkan berbagai teori dalam pengerjaan penelitian ini, peneliti juga perlu mempelajari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Widya Yuniar Angraini (2017)⁸ dengan judul “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Serial Kartun Upin dan Ipin serta Relevansinya dengan Pendidikan Karakter”. Tujuan penelitian ini adalah yang pertama, untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter dalam serial kartun Upin dan Ipin. Yang kedua, untuk menjelaskan nilai-nilai pendidikan karakter dalam serial kartun Upin dan Ipin.

Penelitian ini menggunakan jenis *library research* dan menggunakan teknik pengumpulan data *literer* atau dokumenter. Peneliti menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Hasil penelitian Widya menjelaskan tentang nilai-nilai pendidikan karakter seperti memperkenalkan makanan khas negara, membeli barang buatan negara dan lain-lainnya.

Persamaan penelitian Widya Yuniar dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang nilai-nilai karakter dalam sebuah film relevansinya dengan pendidikan karakter. Perbedaannya terletak pada objek atau film yang diteliti. Penelitian yang akan dilakukan peneliti meneliti film *UP*, sedangkan penelitian Widya objeknya bukan film. Kemudian perbedaan yang kedua dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih spesifik

⁸ Widya Yuniar Angraini, “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Serial Kartun Upin dan Ipin serta Relevansinya dengan Pendidikan Karakter”, *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2017.

dan fokus terhadap pendidikan karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial bagi siswa SD/MI.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Mustika Murni (2018)⁹ dengan judul “Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *UP* dan Relevansinya dengan Perkembangan Anak Usia SD/MI”. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*) dengan menggunakan pendekatan struktural. Sumber data diambil dari film animasi *UP* dan buku-buku, jurnal, dan artikel yang berhubungan dengan penelitian ini. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi dan survey kepustakaan. Analisis data dengan menggunakan metode analisis isi (*content analysis*).

Hasil penelitian ini adalah nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *UP* yaitu nilai kreatif, nilai bersahabat/komunikatif, nilai peduli sosial, nilai rasa ingin tahu, nilai kerja keras, nilai menghargai prestasi, nilai jujur, dan nilai tanggung jawab. Nilai karakter yang relevan dengan perkembangan sosial anak usia SD/MI adalah nilai kreatif, nilai bersahabat/komunikatif, nilai peduli sosial, nilai rasa ingin tahu, dan nilai jujur, nilai kerja keras, nilai menghargai prestasi, dan nilai tanggung jawab.

Persamaan penelitian Mustika Murni dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang nilai-nilai karakter didalam film *UP*. Perbedaan penelitian terletak pada relevansinya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* direlevansikan dengan pendidikan karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial bagi siswa SD/MI.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Zuan Ashifana (2019)¹⁰ dengan judul “Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi “*Bilal: A New Breed Of Hero*”.

⁹ Mustika Murni, “Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *UP* dan Relevansinya dengan Perkembangan Anak Usia SD/MI”, *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin, 2018.

¹⁰ Zuan Ashifana, “Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi “*Bilal: A New Breed Of Hero*”, *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian *library research*. Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dan analisis data menggunakan analisis isi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai karakter dalam film animasi “*Bilal: A New Breed of Hero*”, yaitu nilai kejujuran, nilai religius, nilai kerja keras, nilai rasa ingin tahu, nilai bersahabat, nilai cinta damai, nilai peduli sosial, nilai cinta damai, nilai tanggungjawab, berani mengambil resiko dan nilai sabar. Nilai-nilai karakter yang ditemukan ini pun memiliki relevansi terhadap nilai-nilai pendidikan Islam yang terdapat dalam Al-Qur’an dan Hadits.

Persamaan penelitian Zuan Ashifana dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang nilai-nilai karakter di dalam sebuah film. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan relevansinya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti objek penelitiannya adalah film animasi *UP* dan relevansinya dengan pendidikan karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial bagi siswa SD/MI.

Dari ketiga penelitian di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut adalah meneliti tentang nilai-nilai karakter dengan jenis penelitian *library research*. Untuk analisisnya digunakan metode *content analysis*, yaitu menganalisis isi dialog, alur, setting, dan karakter berdasarkan nilai-nilai pendidikan karakter). Sementara, perbedaannya terletak pada objek penelitian dan fokus penelitian. Objeknya adalah film animasi *UP* dan fokus penelitiannya adalah nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dan relevansinya dengan pendidikan karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial siswa SD/MI.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *literer*, yaitu sumber datanya atau objek utamanya adalah bahan-bahan pustaka yang ada kaitannya dengan persoalan yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti mengambil bahan informasi yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter, film animasi *UP*, dan pendidikan karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial.

Jenis penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan merupakan telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya bertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan.¹¹

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena dalam analisis nilai-nilai karakter Film animasi *UP* dikaitkan dengan bahan-bahan pustaka yang relevan. Sumber pustaka penelitian ini adalah buku, skripsi, jurnal penelitian dan laporan penelitian yang relevan. Penelitian ini memaparkan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* relevansinya dengan pendidikan karakter kerja keras, kreatif.

2. Data dan Sumber Data

a. Data

Data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif bukan angka, hitungan atau kuantitas. Data berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata, tindakan, dan peristiwa yang ada dalam film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson dengan durasi film 1 jam 36 menit.

¹¹ Buku Pedoman Penulisan Skripsi 2020, IAIN Ponorogo, 49.

b. Sumber Data

1) Sumber Data Primer

Sumber primer merupakan sumber yang memberikan data langsung yang merupakan objek kajian dalam penelitian ini. Objek kajian pada penelitian ini adalah film animasi *UP* sutradara Pete Docter dan Bob Peterson dengan durasi film 1 jam 36 menit.

2) Sumber Data Sekunder

Sumber sekunder merupakan data yang digunakan sebagai pelengkap dari data primer. Selain itu, sumber data ini digunakan untuk menunjang penelaahan data-data yang dihimpun dan sebagai pembanding data-data primer. Dalam hal ini, data sekunder yang digunakan sebagai bahan penguat, pembanding, serta penjelasan dari jbaran data primer.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data *literer*, yakni penggalian bahan-bahan pustaka yang memiliki relevansi dengan objek pembahasan dalam penelitian yang sedang dikerjakan. Pengumpulan data *literer* atau dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.¹²

Data-data yang ada dalam kepustakaan diperoleh, dikumpulkan atau diolah dengan cara sebagai berikut ini.

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 274.

a. *Editing*

Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan kembali terhadap semua data yang terkumpul terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna, keselarasan satu dengan yang lainnya, masing-masing dalam kelompok data, baik data primer maupun sekunder. Dalam hal ini, peneliti menjelaskan sumber data primer, yaitu nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *UP* dan data sekunder yang memiliki keterkaitan dengan nilai-nilai karakter dan pendidikan karakter.

Dalam mencari data primer, peneliti mengamati film animasi *UP*. Langkah pertama adalah memutar film animasi *UP* yang dijadikan sebagai objek penelitian. Langkah kedua ialah mengamati dan mencatat masalah-masalah yang diteliti, yakni masalah tentang pendidikan karakter. Selanjutnya, peneliti mengamati *scene-scene* dalam film animasi *UP* yang akan dianalisis. Langkah terakhir ialah menonton film secara berulang-ulang hingga ditemukan data yang valid dari keseluruhan masalah yang berhubungan dengan pendidikan karakter.

Dalam mencari data sekunder, peneliti mencari literatur yang berhubungan dengan masalah pendidikan karakter. Buku yang kemudian digunakan adalah yang berisikan nilai-nilai karakter dalam dunia pendidikan.

b. *Organizing*

Pada tahap ini dilakukan penyusunan data dan sekaligus mensistematis data-data kepustakaan yang diperoleh yaitu tentang masalah yang berhubungan dengan nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dan buku-buku yang memiliki relevansi dengan pendidikan karakter. Peneliti memulai dengan langkah yang pertama, yakni mentransfer *scene-scene* film yang akan dianalisis ke dalam bentuk tulisan dan pemberian kode (misalnya untuk karakter kerja keras kode untuk *scenanya* adalah kk.1 dan seterusnya. Untuk karakter kreatif kode *scenanya* adalah kr.1 dan seterusnya,

kemudian untuk karakter peduli sosial kode *scenanya* adalah ps.1 dan seterusnya). Peneliti memindahkan bentuk tindakan, dialog dan peristiwa dalam film animasi *UP* kedalam suatu bentuk naskah transkrip. Selanjutnya, peneliti mencari teori-teori pendidikan karakter dalam buku-buku yang telah dipilih.

c. Penemuan Hasil Data

Penemuan hasil data, yaitu peneliti melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan dialog-dialog tokoh, kejadian dan peristiwa yang terdapat dalam film animasi *UP* yang memiliki keterkaitan dengan nilai-nilai karakter dan pendidikan karakter. Peneliti melengkapi data film animasi *UP* dengan memberi identitas film menggunakan kode-kode tertentu dan sinopsis film. Kemudian, peneliti menganalisis keterkaitan *scene-scene* yang telah diberikan kode yang ada dalam film dengan teori pendidikan karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi (*content analysis*), yaitu teknik apapun yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan, dan dilakukan secara objektif dan sistematis.¹³

Pada dasarnya, analisis konten dalam bidang sastra tergolong upaya pemahaman karya dari aspek ekstrinsik. Aspek-aspek yang melingkupi di luar estetika struktur sastra tersebut, dibedah, dihayati, dan dibahas mendalam. Unsur ekstrinsik sastra yang menarik perhatian analisis konten cukup banyak, antara lain meliputi: (a) pesan moral/etika, (b) nilai pendidikan (didaktis), (c) nilai filosofis, (d) nilai religius, (e) nilai kesejarahan, dan sebagainya. Dengan kata lain, peneliti baru memanfaatkan

¹³ Lexy J. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 220.

analisis konten apabila hendak mengungkap kandungan nilai tertentu dalam karya sastra.¹⁴

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Data Primer

- 1) Peneliti memutar film *UP* yang akan dijadikan objek penelitian.
- 2) Peneliti mentransfer film *UP* kedalam bentuk tulisan atau skenario.
- 3) Peneliti menganalisa isi film *UP* dan mengklasifikasikannya mengenai materi dan muatan-muatan edukatif yang terdapat di film tersebut.

b. Data Sekunder

Peneliti mengkomunikasikan analisis isi film *UP* dengan kerangka teori yang digunakan. Dalam membahas data-data tersebut, peneliti menggunakan metode induktif, yaitu analisis data yang berangkat dari fakta-fakta khusus, peristiwa-peristiwa khusus, kemudian ditarik generalisasi yang bersifat umum.

G. Sistematika Pembahasan

Bab pertama, pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah penelitian terdahulu atau kajian teori, metode penelitian (pendekatan penelitian, data dan sumber data meliputi data penelitian, dan sumber data, serta teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data), dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, kajian teori yang mencakup tentang nilai-nilai karakter, film dan pendidikan karakter. Bab ini membahas tentang pengertian nilai, pengertian karakter, macam-macam nilai, pengertian nilai-nilai karakter, pengertian film, film Animasi *UP*, pengertian pendidikan, pengertian pendidikan karakter, dan nilai-nilai pendidikan karakter.

¹⁴ Suwardi Endraswara, *Metodologi Penelitian Sastra* (Yogyakarta: Pustaka idyatama, 2004), 160.

Bab ketiga, paparan data tentang gambaran umum film animasi *UP*, meliputi sutradara film *UP*, *pixar animation studios*, tokoh-tokoh dalam film animasi *UP* dan sinopsisnya, serta nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP*.

Bab keempat, analisis data yang membahas tentang relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dengan pendidikan karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial.

Bab kelima, penutup yang berisi kesimpulan yang merupakan hasil akhir penelitian, kemudian saran-saran yang diberikan peneliti yang berkaitan dengan judul penelitian.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Nilai

1. Pengertian Nilai

Nilai berasal dari bahasa latin *vale're* yang artinya berguna, mampu akan, berdaya, berlaku. Nilai diartikan sebagai sesuatu yang dipandang baik, bermanfaat dan paling benar menurut keyakinan seseorang atau sekelompok orang. Nilai akan selalu berhubungan dengan kebaikan, kebajikan dan keluhuran budi. Nilai akan menjadi sesuatu yang dihargai, dijunjung tinggi dan dikejar oleh seseorang sehingga merasakan adanya suatu kepuasan.¹

Menurut Steeman, nilai adalah sesuatu yang memberi makna pada hidup, yang memberi acuan, titik tolak dan tujuan hidup. Nilai adalah sesuatu yang dijunjung tinggi, yang dapat mewarnai dan menjiwai tindakan seseorang. Nilai itu lebih dari keyakinan, nilai selalu menyangkut pola pikir dan tindakan, sehingga ada hubungan yang amat erat antara nilai dan etika.²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai adalah sesuatu yang memiliki makna dalam kehidupan yang dijunjung tinggi, diyakini dan diwujudkan sebagai tindakan seseorang.

B. Karakter

1. Pengertian Karakter

Untuk mengetahui pengertian karakter, kita dapat melihat dari dua sisi, yakni sisi kebahasaan dan sisi istilah. Menurut bahasa (*etimologis*), istilah karakter berasal dari bahasa latin *kharakter*, *kharassaein*, dan *kharax*. Dalam bahasa

¹ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 56.

² *Ibid.*, 5.

Yunani, *character* berasal dari kata *charassein*, yang berarti membuat tajam dan membuat dalam.³

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, tabiat, watak, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Menurut Kamus Psikologi, karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang dan biasanya berkaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap.⁴ Menurut Scerenko, karakter adalah atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas mental seseorang, suatu kelompok atau bangsa.⁵

Karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus, yang menjadi pendorong dan penggerak, serta membedakannya dengan individu lain. Seseorang dikatakan berkarakter, jika telah berhasil menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki masyarakat, serta digunakan sebagai moral dalam hidupnya.⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak, akhlak atau budi pekerti yang melekat pada diri seseorang yang mengarah kepada tindakan orang tersebut, serta yang membuat dirinya berbeda dengan orang lain.

2. Macam-Macam Nilai Karakter

Berikut ini adalah nilai-nilai karakter yang dapat diimplementasikan dalam pendidikan anak tingkat dasar :

³ Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi* (Bandung: Alfabeta, 2014), 1.

⁴ Novan Ardy Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter di SD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 25.

⁵ Muchlas Samani dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 42.

⁶ Novan Ardy Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter di SD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 25.

a. Religius

Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.⁷ Agama meliputi keseluruhan tingkah laku manusia yang terpuji, yang dilakukan demi memperoleh rida Allah. Tingkah laku itu membentuk keutuhan manusia berbudi luhur, atas dasar percaya atau iman kepada Allah dan tanggung jawab pribadi di hari kemudian. Dalam hal ini, agama mencakup totalitas tingkah laku manusia dalam kehidupan sehari-hari yang dilandasi dengan iman kepada Allah, sehingga seluruh tingkah lakunya berdasarkan keimanan dan membentuk akhlak karimah yang terbiasa dalam pribadi dan perilakunya sehari-hari.⁸

Manusia berkarakter adalah manusia yang religius. Memang, ada banyak pendapat tentang relasi antara religius dan agama. Pendapat yang umum menyatakan bahwa religius tidak selalu sama dengan agama. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa tidak sedikit orang beragama, tapi tidak menjalankan ajaran agamanya secara baik. Mereka bisa disebut beragama, tetapi tidak atau kurang religius. Sementara itu, ada juga orang yang perilakunya sangat religius, tetapi kurang mempedulikan ajaran agama.⁹

Jadi, religius adalah sikap dan perilaku yang berkaitan dengan ketaatan dalam beribadah sesuai agama yang dianut. Nilai religius merupakan nilai pembentuk karakter yang sangat penting. Nilai religius membuat seseorang

⁷ Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 189-205.

⁸ Ngainun Naim, *Character Building* (Jogjakarta: AR Ruzz Media, 2012), 123.

⁹ *Ibid.*, 124.

menjadi disiplin dalam melaksanakan kewajibannya. Nilai religius juga membuat seorang senantiasa bersikap jujur kepada siapa saja.

b. Jujur

Secara harfiah, jujur berarti lurus hati, tidak berbohong, tidak curang. Jujur tidak hanya diucapkan, tetapi juga harus tercermin dalam perilaku sehari-hari.¹⁰

Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Mengajarkan sikap jujur tidak cukup hanya dengan penjelasan lisan semata. Dibutuhkan pemahaman, metode yang tepat, juga teladan. Selain metode di atas, orang tua dan guru juga dapat menggunakan metode cerita tokoh-tokoh yang dapat diteladani karena sikap kejujurnya.¹¹

Kejujuran adalah apa yang dikatakan benar sesuai dengan kenyataan. Orang yang jujur adalah orang yang bisa dipercaya, tidak bohong dan tidak munafik.¹²

Dengan demikian, jujur merupakan sikap dan perilaku yang benar (tidak berbohong) baik pada diri sendiri maupun kepada orang lain.

c. Kerja Keras

Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Menanamkan sikap kerja keras kepada anak-anak atau remaja dimulai dari rumah. Orang tua harus membuat anak menjadi sadar akan perlunya proses.¹³

¹⁰ *Ibid.*, 132.

¹¹ Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 135.

¹² Fatchul Mu'in, *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik* (Jogjakarta: ArRuzz Media, 2011), 224.

¹³ Mohammad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan* (Depok: Rajawali Pres, 2017), 48.

Menurut Hidayatullah sebagaimana dikutip oleh Eko Suryanto dkk, kerja keras merupakan kemampuan mencurahkan atau mengerahkan seluruh usaha dan kesungguhan, potensi yang dimiliki sampai akhir masa suatu urusan hingga tujuan tercapai.¹⁴

Menurut Kesuma, dkk sebagaimana dikutip oleh Eko Suryanto dkk mengemukakan bahwa, kerja keras adalah suatu istilah yang melingkupi suatu upaya yang terus dilakukan (tidak pernah menyerah) dalam menyelesaikan pekerjaan/yang menjadi tugasnya sampai tuntas. Karakter kerja keras mempunyai berbagai macam bentuk.¹⁵

Menurut Imran sebagaimana dikutip oleh Eko Suryanto dkk, beberapa bentuk karakter kerja keras antara lain; (1) melakukan setiap pekerjaan dengan sungguh-sungguh dan sepenuh hati; (2) tidak mudah patah semangat dalam melakukan setiap pekerjaan, seberat dan sesulit apa pun pekerjaan yang dihadapinya; (3) melakukan pekerjaan tidak tergesa-gesa, sebab pekerjaan yang dilakukan dengan tergesa-gesa tidak akan mendatangkan hasil yang baik; (4) tidak meremehkan setiap pekerjaan yang hanya akan mendatangkan sikap malas dan jenuh dalam bekerja, melainkan sebaliknya semua pekerjaan dipandang serius sehingga harus dilakukan dengan sungguh-sungguh; (5) mencintai pekerjaan yang sedang dilakukannya sehingga bekerja dengan sepenuh hati.¹⁶

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kerja keras adalah perilaku sungguh-sungguh, tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan. Penanaman nilai kerja keras kepada anak dapat

¹⁴ Eko Suryanto, dkk, "Pembentukan Karakter Kerja Keras pada Siswa melalui kegiatan Hisbul Wathan", *Historika*, Vol. 20, (2017), 25.

¹⁵ *Ibid.*, 25.

¹⁶ *Ibid.*, 25.

dilakukan dengan membiasakan anak melakukan kewajibannya seperti : mengerjakan PR dan belajar pada saat malam hari, mencuci piring dan pakaiannya sendiri, sholat tepat waktu dan sebagainya.

d. Peduli Sosial

Peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.¹⁷

Peduli sesama harus dilakukan tanpa pamrih. Tanpa pamrih berarti tidak mengharapkan balasan atas pemberian atau bentuk apapun yang kita lakukan kepada orang lain. Jadi, saat melakukan aktivitas sebagai bentuk kepedulian, tidak ada keengganan atau ucapan menggerutu. Semuanya dilakukan dengan cuma-cuma, tanpa pamrih, hati terbuka, dan tanpa menghitung-hitung.¹⁸

Menurut Darmiyati Zuchdi sebagaimana dikutip oleh A. Thabi'in, peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Berbicara masalah kepedulian sosial maka tidak lepas dari kesadaran sosial. Kesadaran sosial merupakan kemampuan untuk memahami arti dari situasi sosial. Hal tersebut sangat tergantung dari bagaimana empati terhadap orang lain. Berdasarkan beberapa pendapat yang tertera diatas dapat disimpulkan bahwa, kepedulian sosial merupakan sikap selalu ingin membantu orang lain yang membutuhkan dan dilandasi oleh rasa kesadaran.¹⁹

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa peduli sosial adalah sikap dan tindakan peduli terhadap sesama tanpa mengharapkan imbalan apapun.

¹⁷Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasinya secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat* (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2017), 41.

¹⁸Ngainun Naim, *Character Building*, 212.

¹⁹A. Thabi'in, "Menumbuhkan Sikap Peduli pada Anak melalui Interaksi Kegiatan Sosial", *IJTIMAIYA*, No. 1 Vol. 1 (Juli-Desember 2017), 43.

e. Kreatif

Kreatif adalah perilaku untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang dimiliki.²⁰ Kreatif berarti menciptakan ide-ide dan karya baru yang bermanfaat. Pemikiran yang kreatif adalah pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara-cara baru yang berbeda dari yang biasa dan pemikiran yang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah atau manfaat.²¹

Orang kreatif adalah orang yang tidak bisa diam, selalu berusaha mencari hal baru dari hal-hal yang telah ada. Sifat kreatif sangat penting untuk kemajuan. Dalam dunia pendidikan, aspek yang lebih penting adalah bagaimana setiap anak mendapatkan kesempatan yang luas untuk mengembangkan kreativitas dirinya.²²

Kreatif dapat diartikan sebagai; 1) kemampuan menanggapi, menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada; 2) kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemasalahan; 3) kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi; 4) kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru.²³

Inti dari nilai kreatif adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreatif inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan sistem dan produk.²⁴

²⁰ Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 136.

²¹ *Ibid.*, 73.

²² Ngainun Naim, *Character Building* (Jogjakarta: AR Ruzz Media, 2012), 152-153.

²³ Sunarto, "Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi", *Jurnal Refleksi Edukatika*, No 8. Vol. 2 (2018), 108.

²⁴ *Ibid.*, 108.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreatif adalah ide dan perilaku untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru dari suatu hal yang telah ada sebelumnya.

f. Toleransi

Toleransi adalah sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Toleransi tidak bisa tumbuh dengan sendirinya. Dibutuhkan usaha secara serius dan sistematis agar toleransi bisa menjadi kesadaran. Sikap ini bisa dipupuk mulai sejak usia dini.²⁵

Salah satu cara penanaman sikap toleransi dimulai dari keluarga orang tua harus membangun pemahaman tentang bagaimana menghargai perbedaan yang ada didalam keluarganya. Dari keluarga, bisa lahir sikap toleran. Toleransi tumbuh dan berkembang karena kemauan dan kesadaran menghargai perbedaan pada level kecil, yaitu keluarga.²⁶

Toleransi adalah sikap dan tindakan menghargai perbedaan yang ada baik perbedaan agama, budaya, ras, suku, pendapat orang lain dan sebagainya yang berbeda dari dirinya.

g. Tanggungjawab

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tanggungjawab berarti keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (jika terjadi sesuatu, dituntut, diperkarakan dan sebagainya).

²⁵ Ngainun Naim, *Character Building*, 141.

²⁶ *Ibid.*, 141.

Menurut Hasan sebagaimana dikutip oleh Rika Juwita dkk, tanggungjawab adalah sikap dan perilaku yang seharusnya dilakukan seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya.²⁷

Tanggungjawab menurut pendapat Zuchdi sebagaimana dikutip oleh Faizatul Lutfia merupakan suatu sikap dan perilaku seorang individu dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus dia lakukan, baik tugas terhadap Tuhan YME, negara, lingkungan dan masyarakat serta dirinya sendiri. Sikap tanggungjawab sangat penting dimiliki oleh siswa SD karena akan menjadi dasar tanggungjawab pada masa depannya. Sehingga siswa SD harus berusaha untuk menanamkan tanggungjawab pada masing-masing dirinya. Sorang siswa sangat penting memiliki sikap tanggungjawab terutama tanggung jawab belajar.²⁸

Tanggungjawab adalah sikap dan perilaku yang seharusnya dilakukan seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh.

h. Semangat Kebangsaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. semangat artinya nafsu (kemauan, gairah) untuk bekerja, berjuang, dan sebagainya.

Menurut Beniati, semangat kebangsaan adalah rasa cinta yang timbul terhadap bangsanya sendiri. Semangat kebangsaan yang timbul pada jiwa bangsa Indonesia dilandasi oleh rasa kebangsaan dan paham kebangsaan.²⁹

Deskripsi nilai semangat kebangsaan menurut Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa sebagaimana dikutip oleh Winda adalah cara

²⁷ Rika Juwita, dkk, “Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi”, *Jurnal Utile*, No.2 Vol.5 (Desember 2019),145.

²⁸ Faizatul Lutfia dkk, “Hubungan Disiplin dengan Tanggungjawab Siswa”, *Jurnal Pendidikan*, No.4 Vol. 1 (April 2016),693.

²⁹ Beniati Lestyarini, “Penumbuhan Semangat Kebangsaan untuk Memperkuat Karakter Indonesia melalui Pembelajaran Bahasa”, *Jurnal Pendidikan Karakter*, No. 3 (Oktober 2012), 342.

berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.³⁰ Semangat kebangsaan merupakan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.³¹ Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Semangat kebangsaan adalah cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan rasa cinta terhadap bangsanya sendiri.

i. Peduli Lingkungan

Peduli lingkungan merupakan sikap dan tindakan yang berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.³² Manusia merupakan makhluk sosial. Ia hidup dan menjadi bagian tidak terpisahkan dari lingkungannya. Karena itu, manusia tidak bisa sepenuhnya egois dan beranggapan kalau dirinya bisa hidup sendiri tanpa peran serta orang lain. Selain tidak logis, sikap egois semacam ini juga membawa implikasi kurang baik bagi tatanan sosial.³³

Manusia berkarakter adalah manusia yang peduli lingkungan. Nilai karakter peduli lingkungan dapat ditumbuhkan kepada anak melalui pembiasaan menanam pohon atau bunga di lingkungan sekolah/rumah.

³⁰ Winda Adi Hutami, "Pengembangan Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V menggunakan Metode Role Playing di SD Negeri Giripurno 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang", *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013, 20.

³¹ Ngainun Naim, *Character Building*, 173.

³² Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter Konsep & Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*, 41.

³³ Ngainun Naim, *Character Building*, 200.

j. Disiplin

Disiplin menurut Elizabeth Hurlock berasal dari kata yang sama dengan *disciple*, yaitu orang yang belajar dengan sukarela mengikuti pemimpin. Ada juga yang menerjemahkan *disciple* sebagai murid, dan kesan yang dihadirkan adalah kerelaan untuk belajar dan keinginan untuk mencapai tujuan.³⁴

Disiplin tidak bisa terbangun secara instan, dibutuhkan proses panjang agar disiplin menjadi kebiasaan yang melekat kuat dalam diri seorang anak. Oleh karena itu, penanaman disiplin harus dilakukan sejak dini. Tujuannya adalah untuk mengarahkan anak agar mereka belajar mengenai hal-hal baik yang merupakan persiapan bagi masa dewasa. Jika sejak dini sudah ditanamkan disiplin, mereka akan menjadikannya sebagai kebiasaan dan bagian dari dirinya.³⁵

Penanaman nilai disiplin bisa dilakukan dengan membiasakan anak mematuhi aturan baik di lingkungan sekolah maupun keluarga. Adanya pemberian hukuman yang mendidik akan membuat anak lebih mematuhi aturan yang ada. Hukuman itu dapat berupa membersihkan lantai / halaman, dan sebagainya.

C. Pendidikan

1. Pengertian Pendidikan

Secara etimologis, kata pendidikan dalam bahasa Latin memiliki konotasi melatih. Pendidikan merupakan proses yang memberikan pengaruh dengan berbagai yang kita pilih dengan tujuan membantu agar anak berkembang jasmaninya, akalnya, dan akhlaknya.³⁶

Pendidikan juga berarti usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, dalam

³⁴ Anna Farida, *Pilar-Pilar Pembangunan Karakter Remaja* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), 67.

³⁵ Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 142-143.

³⁶ Basuki dan Miftaful Ulum, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam* (Ponorogo: STAIN Press, 2007), 10.

pelaksanaanya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan semuanya terkait dalam suatu sistem pendidikan yang integral.³⁷

Menurut M.J Langeveld sebagaimana dikutip oleh Zaim Elmubarok, pendidikan adalah memberi pertolongan secara sadar dan sengaja kepada seorang (yang belum dewasa) dalam pertumbuhannya menuju kearah kedewasaan, dalam arti dapat berdiri dan bertanggung jawab susila atas tindakan-tindakannya menurut pilihannya sendiri. Ki Hajar Dewantoro mengatakan bahwa pendidikan berarti daya upaya untuk memajukan pertumbuhan nilai moral (kekuatan batin, karakter), fikiran, dan tumbuh anak yang antara satu dan lainnya saling berhubungan agar dapat memajukan kesempurnaan hidup, yakni kehidupan dan penghidupan anak-anak didik selaras.³⁸

Bersadarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan untuk membuat seseorang menjadi manusia yang mandiri dan dewasa yang dapat membuat berbagai keputusan didalam hidupnya.

D. Pendidikan Karakter

1. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona sebagaimana dikutip oleh Heri Gunawan adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang,

³⁷ Saiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), 22.

³⁸ Zaim Elmubarok, *Membumikan Pendidikan Nilai: Mengumpulkan Yang Terserak, Menyambung Yang Terputus, Dan Menyatukan Yang Tercerai* (Bandung: Alfabeta, 2009), 2.

yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggungjawab, menghormati hak orang lain, dan kerja keras.³⁹

Menurut Aristoteles sebagaimana dikutip oleh Heri gunawan, berpendapat bahwa karakter itu erat kaitannya dengan kebiasaan yang kerap dimanifestasikan dalam tingkah laku.⁴⁰

Menurut Fakhry Gaffer sebagaimana dikutip oleh Mahbubi, pendidikan karakter ialah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam kehidupan orang itu.⁴¹

Menurut Screno, pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai upaya sungguh-sungguh dengan cara, ciri kepribadian positif dikembangkan, didorong, dan diberdayakan melalui keteladanan, kajian, serta praktik emulasi.⁴²

Pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya, yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Pendidikan karakter dimaknai dengan pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan untuk memberikan keputusan baik buruk memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.⁴³

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah upaya menanamkan nilai-nilai kehidupan kepada seseorang supaya memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya.

³⁹ Dharma Kesuma, dkk., *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 5.

⁴⁰ *Ibid.*, 5.

⁴¹ *Ibid.*, 5.

⁴² Novan Ardy Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*, 26-27.

⁴³ *Ibid.*, 27-28.

2. Pendidikan Karakter Indonesia saat ini

Di Indonesia, sebagai hasil Sarasehan Nasional Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa yang dilaksanakan di Jakarta tanggal 14 Januari 2010 telah dicapai Kesepakatan Nasional Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa yang dinyatakan sebagai berikut :⁴⁴

- a. Pendidikan budaya dan karakter bangsa merupakan bagian integral yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional secara utuh.
- b. Pendidikan budaya dan karakter bangsa harus dikembangkan secara komprehensif sebagai proses pembudayaan. Oleh karena itu, pendidikan dan kebudayaan secara diwadahi secara utuh.
- c. Pendidikan budaya dan karakter bangsa merupakan tanggungjawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah, dan orangtua. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan budaya dan karakter bangsa harus melibatkan keempat unsur tersebut.
- d. Dalam upaya merevitalisasi pendidikan budaya dan karakter bangsa diperlukan gerakan nasional guna menggugah semangat kebersamaan dalam pelaksanaan di lapangan.
- e. Tersirat dalam keinginan peserta sarasehan nasional tersebut agar pendidikan budaya dan karakter dapat dikelola dengan lebih baik diharapkan bidang kebudayaan kembali menjadi tanggung jawab Kementerian Pendidikan Nasional seperti dahulu ada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- f. Kementerian Pendidikan Nasional melalui website <http://www.kemdiknas.go.id> telah melansir ada sembilan pilar pendidikan karakter. Kesembilan pilar tersebut

⁴⁴Muchlas Samani dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019),105-106.

meliputi: (1) cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; (2) kemandirian dan tanggung jawab; (3) kejujuran/amanah dan diplomatis; (4) hormat dan santun; (5) dermawan (6) percaya diri dan kerja keras (7) kepemimpinan dan keadilan (8) baik dan rendah hati; (9) toleransi, kedamaian, dan kesatuan. Di samping itu pelaksanaannya juga harus memperhatikan K4 (kesehatan, kebersihan, kerapian, dan keamanan).

- g. Sesungguhnya garis besar arah pendidikan karakter di Indonesia sudah diungkap dalam draf *Grand Design* Pendidikan Karakter yang dipublikasikan pada tanggal 23 Oktober 2010. Terungkap dalam draf tersebut kerangka proses pembudayaan dan pemberdayaan karakter akan dilaksanakan dengan strategi pada konteks makro dan strategi pada konteks mikro. Ranah makro berskala nasional, sedangkan ranah mikro terkait pengembangan karakter pada suatu satuan pendidikan atau sekolah secara holistik (*the whole school reform*).
- h. Secara makro pengembangan karakter dibagi menjadi tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil. Pada tahap perencanaan dikembangkan perangkat karakter yang digali, dikristalisasi, dan dirumuskan dengan menggunakan berbagai sumber ideologi bangsa, perundangan yang terkait, pertimbangan teoretis: teori tentang otak, psikologis, nilai dan moral, pendidikan, dan sosio-kultural, serta pertimbangan empiris berupa pengalaman dan praktik terbaik (*best practices*) dari tokoh-tokoh, kelompok kultural, pesantren dan lain-lain.

3. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran

Guru mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter melalui proses pembelajaran tematik dengan berbagai cara yang telah direncanakan dalam RPP.⁴⁵ Menurut Koesoema sebagaimana dikutip Dina, kelas menjadi komunitas belajar yang saling menumbuhkan dan mengembangkan, baik secara akademis, moral, kepribadian dan kerohanian. Kelas adalah *locus educationis* utama bagi praksis pendidikan karakter.⁴⁶

Desain pendidikan karakter berbasis budaya berkaitan dengan hubungan antara guru sebagai guru dan peserta didik sebagai pembelajar dalam kelas. Konteks pendidikan karakter adalah proses relasional komunitas kelas dalam proses pembelajaran.⁴⁷

Guru mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam setiap kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran, walaupun tidak semua nilai karakter tersebut muncul didalam proses pembelajaran. Nilai-nilai pendidikan karakter yang selalu muncul didalam pembelajaran adalah nilai karakter religius, nilai karakter disiplin, nilai karakter bersahabat/berkomunikatif, nilai karakter gemar membaca. Dalam proses pembelajaran berlangsung nilai karakter tersebut muncul pada diri peserta didik baik dalam kegiatan rutin maupun dalam kegiatan spontan. Penelitian yang dilakukan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kesepuluh terdapat peningkatan karakter yang ada pada peserta didik. Peningkatan tersebut meningkat hingga 100% sampai pada pertemuan kesepuluh. 7 Implementasi

⁴⁵ Dina Maharani, dkk, *Penerapan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Tematik di SD Pontianak Barat*, (Program Studi Magister pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP UNTAN, Pontianak),6.

⁴⁶ *Ibid.*,6.

⁴⁷ *Ibid.*,6.

pendidikan karakter yang dilakukan guru dapat dilihat mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.⁴⁸

4. Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran

Pendidikan karakter, sekarang ini mutlak diperlukan bukan hanya di sekolah saja, tapi di rumah dan di lingkungan sosial. Pelaksanaan pendidikan karakter bukan lagi sasarannya anak usia dini hingga remaja, tetapi juga harus dilaksanakan hingga usia dewasa. Disamping diberikan di sekolah pendidikan karakter harus dimulai dari rumah tangga yaitu pendidikan dari orang tua.⁴⁹

Pendidikan karakter penting dan mendesak untuk dilakukan pada saat ini karena hasil pendidikan tidak sesuai dengan tujuan pendidikan, apalagi melihat fenomena dikalangan remaja. Dekadensi moral semakin meningkat, hal ini disebabkan pendidikan tidak menyentuh aspek afektif, sehingga perilaku siswa tidak mencerminkan manusia yang memiliki karakter baik. Kecenderungan yang ada hanyalah siswa cerdas tetapi memiliki emosi tumpul. Oleh karena itu, guru perlu mendidik siswa agar memiliki karakter positif. Untuk itulah diperlukan guru yang dapat mengupayakan pendidikan karakter agar siswa memiliki karakter positif.⁵⁰

Dalam pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana,

⁴⁸ *Ibid.*, 7.

⁴⁹ Nopan Omeri, "Pentingnya Karakter Dalam Dunia Pendidikan", *Manajer Pendidikan*, No.3 Vol. 9 (Juli 2015), 468.

⁵⁰ Chairiyah, "Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan", *Literasi*, No. 1 Vol. 4 (Juni 2014), 46.

pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan. Salah satu langkah praktis yang dapat dilakukan untuk mengatasi berbagai tindakan amoral dewasa ini terutama bagi kalangan generasi muda ialah melalui penguatan pendidikan karakter.⁵¹

Pendidikan karakter sangatlah penting ditanamkan kepada anak sejak dini, salah satu caranya adalah saat pembelajaran di sekolah. Pemberian tugas dan pembiasaan kegiatan yang mendidik perlu diterapkan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berupa pembiasaan berdoa dan berjabat tangan dengan guru saat mengawali pembelajaran. Pembiasaan adab bertanya dan berdiskusi juga perlu diberikan kepada anak. Bertanya ketika sudah dipersilakan, mengangkat tangan, bertanya dengan sopan, mendengarkan penjelasan sampai selesai kemudian menanggapi dan sebagainya.

5. Manfaat Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran

Pendidikan karakter dalam pembelajaran perannya sangat penting dalam pembentukan karakter bangsa. Berikut ini adalah manfaat dari pendidikan karakter :⁵²

- a. Pendidikan karakter menjadikan individu yang maju, mandiri, dan kokoh dalam menggenggam prinsip.
- b. Pendidikan karakter akan menjadi benteng dalam memerangi berbagai perilaku berbahaya dan gelap.
- c. Pendidikan karakter sebagai *Promoting Prosocial Attitudes/Values*.
- d. Pendidikan karakter sebagai *Encouraging Intellectual/Academic Values*.

⁵¹ Munjiatun, "Penguatan Pendidikan Karakter", *Jurnal Kependidikan*, No.2 Vol.6 (November 2018), 348.

⁵²(Online) Aris Kurniawan, "Pendidikan Karakter", dalam <https://www.gurupendidikan.co.id/pendidikan-karakter> diakses pada tanggal 22 Mei 2021. Pukul. 10.00 WIB.

- e. Pendidikan karakter sebagai promosi pengembangan pribadi yang holistik. Yang meliputi : karir kejuruan perencanaan / dan komitmen, pengembangan kepemimpinan, pertumbuhan rohani mentoring dan peran pemodelan, *adventure questing* dan pembangunan iman.

E. Film

1. Pengertian Film

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat poster) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop).⁵³

Dalam Undang-undang Nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman pada Bab 1 Pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi masa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau suara dan dapat dipertunjukkan.⁵⁴

Film adalah gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar gambar terlihat hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.⁵⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa film adalah karya seni budaya yang berbentuk serangkaian gambar-gambar bergerak yang dapat dipertunjukkan melalui media visual.

⁵³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), cet. 3, 316.

⁵⁴ Nawiroh Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2014), 91.

⁵⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), 49.

F. Film Animasi

1. Pengertian Film Animasi

Film mempunyai beberapa *genre* yang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Adapun *genre* film yang paling diminati saat ini seperti film *action*, komedi, horor, animasi dan sebagainya. Film animasi (*animation*) adalah serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Film animasi identik sebagai film hiburan anak-anak karena pada kenyataannya sebagian besar film yang diproduksi dengan teknik animasi penuh memang ditujukan untuk tontonan anak-anak.⁵⁶

Film Kartun adalah film animasi yang dibuat dengan memotret lukisan gambar. Gambar film disusun dalam serial flash yang sangat cepat, yakni berupa lembaran gambar yang membentuk cerita dan saling terkait lengkap dengan karakter tokoh yang dibangun. Timbulnya gagasan untuk menciptakan film kartun ini adalah dari para seniman pelukis. Ditemukannya *cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang telah dilukis. Film kartun yaitu suatu film yang menitik beratkan pada seni lukis. Dimana lukisannya diperlukan ketelitian. Satu persatu objek yang dilukis dengan seksama dan dipotret satu persatu kemudian diputar dalam proyektor film sehingga lukisan lukisan tersebut menjadi hidup.⁵⁷

Jadi, film animasi adalah sebuah film dengan gambar yang menarik dan bergerak yang diproduksi dengan teknik animasi penuh dan biasanya ditujukan untuk tontonan anak-anak.

⁵⁶ Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 48.

⁵⁷ Khalikul Bahri, "Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak," (*Skripsi, UIN ArRaniry*, Banda Aceh, 2017), 49.

G. Film Animasi *UP*

1. Film Animasi *UP*

Film animasi *UP* adalah film petualangan komedi-drama animasi CGI Amerika 2009 yang diproduksi oleh *Pixar Animation Studios* dan dirilis oleh *Walt Disney Pictures*.⁵⁸

Film ini berpusat pada seorang duda tua bernama Carl Fredricksen (Ed Asner) dan seorang anak lelaki yang sungguh-sungguh bernama Russell (Jordan Nagai). Dengan mengikat ribuan balon ke rumahnya, Carl berangkat untuk memenuhi mimpinya untuk melihat belantara Amerika Selatan dan menyelesaikan janji yang dibuat untuk mendiang istrinya, Ellie.⁵⁹

Film ini disutradarai oleh Pete Docter dan Bob Peterson (penulis skenario film), serta cerita dengan Tom McCarthy, dengan musik yang dikomposisi oleh Michael Giacchino. Docter mulai mengerjakan cerita tersebut pada tahun 2004, yang didasarkan pada fantasi melarikan diri dari kehidupan ketika itu menjadi terlalu menjengkelkan. Dia dan sebelas seniman *Pixar* lainnya menghabiskan tiga hari di Venezuela untuk mengumpulkan penelitian dan inspirasi. Desain karakter dikarikaturasi dan disesuaikan gaya, dan animator ditantang untuk membuat kain yang realistis.⁶⁰

Up adalah film pertama *Pixar* yang disajikan dalam Disney Digital 3-D. Film ini dirilis pada 29 Mei 2009 di Amerika dan di Indonesia pada 29 Juli 2009, dan sebagai pembuka acara Festival Film Cannes 2009, menjadi film animasi dan 3-D pertama yang melakukannya. Film ini mendapat lebih dari \$ 735 juta, dan mendapat

WIB.

⁵⁸ (Online) “UP”, dalam <https://www.wikipedia.org>. diakses pada tanggal 2 Desember 2020. Pukul. 21.00

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ *Ibid.*

pengakuan universal, dengan kritikus menyebutnya sebagai salah satu film animasi terbaik sepanjang masa. Penampilan vokal Asner dan skor Michael Giacchino dipuji, demikian juga montase Carl dan istrinya Ellie menjadi tua bersama.⁶¹

Film ini memenangkan dua *Academy Awards*, termasuk *Best Animated Feature*, dan dinominasikan untuk tiga lagi, termasuk *Best Picture*, menjadikannya film animasi kedua dalam sejarah yang menerima nominasi seperti itu, setelah *Beauty and the Beast* (1991).⁶²



⁶¹ *Ibid.*

⁶² *Ibid.*

BAB III

PAPARAN DATA

A. Gambaran Umum Film *UP* Sutradara Pete Docter dan Bob Peterson

1. Pete Docter

Peter Hans docter (Pete Docter) adalah sutradara, penulis naskah, animator, produser dan aktor pengisi suara. Docter lahir di Bloomington, Minnesota, anak dari Rita Margaret (Kanne) dan David Reinhardt Docter. Keluarga ibunya berasal dari Denmark-Amerika. Ia dikenal atas penyutradaraannya pada film *Monsters, Inc.*, *Up*, dan *Inside Out*. Dia juga menjadi tokoh penting di *Pixar*. Sebuah website penilaian film bernama *The A. V Club* menyebutkan Pete docter adalah sutradara yang sangat sukses. Docter telah mendapatkan 6 nominasi *Academy Award* (dua di antaranya menang atas *Up* dan *Inside Out*), tiga nominasi film animasi terbaik di *British Academy of Film and Television Arts* (dua di antaranya menang), dan tiga nominasi atas penyutradaraan terbaik di *Annie Awards* (dua di antaranya menang). Docter adalah salah satu penggemar animasi jepang, terutama ia menggemari karya dari Hayao Miyazaki yang merupakan tokoh sukses dibalik film-film Ghibli dan menariknya ia juga penggemar dari *Dreamworks* yang merupakan saingannya.¹

2. Bob Peterson

Robert Bob Peterson lahir 18 Januari 1961 di Wooster Ohio Amerika Serikat. Dia seorang penulis naskah, animator, supervisor papan cerita dan pengisi suara Amerika yang berkarya di *Pixar*. Ia diundang ke *Pixar* oleh Roger Gould pada 1994 sebagai animator iklan, sebelum kemudian menjadi animator pada film *Toy Story* (1995). Dia adalah salah satu sutradara film *Up* (2009). Dia juga mengisi suara

¹ (Online) "Pete Docter", dalam <https://www.wikipedia.org>. diakses pada tanggal 10 April 2021. Pukul. 06.00 WIB.

karakter Dug dan Alpha. Dia salah satu penulis pada film *Finding Nemo* (2003) dan *Cars 3* (2017). Dia menyusun *Pixar's The Good Dinosaur* dan menyutradarai film tersebut hingga Agustus 2013, ketika diumumkan bahwa dia telah diberhentikan dari proyek karena masalah cerita. Peterson tetap di *Pixar*. Dia mengembangkan proyek lain.²

3. *Pixar Animation Studios*

Pixar Animation Studios adalah sebuah studio animasi komputer Amerika Serikat yang berpusat di Emeryville. *Pixar* terkenal dengan hasil film animasi dengan penggunaan Grafik Komputer 3D dalam efek spesial yang dicapai dalam pelaksanaan pemakaian *Photo Realistic RenderMan*, yaitu pemrograman aplikasi API, dari *Renderman* yang digunakan untuk menghasilkan gambar bermutu tinggi (*Computer-Generated Imagery*).³

Pixar dimulai pada tahun 1979 sebagai *Graphics Grup*, bagian dari divisi computer Lucas Film sebelumnya keluar sebagai sebuah perusahaan pada tahun 1986 yang dibiayai oleh *Apple Inc.* bersama salah satu pendiri Steve Jobs, yang menjadi pemegang saham mayoritas. Pada tanggal 24 Januari 2006, *The Walt Disney Company* setuju untuk membeli *Pixar* dengan harga \$7.4 milyar dengan meniadakan semua sahamnya. Pemerolehan tersebut selesai pada 5 Mei 2006 (menukar satu saham *Pixar* untuk 2.3 saham *Disney*), membuat *Pixar* sebuah subsidiari penuh milik *Disney*. Transaksi yang dilakukan pemegang saham terbesar Jobs *Disney*.⁴

²(Online) “Bob Peterson”, dalam [https://www.wikipedia.org/wiki/Bob_Peterson_\(filmmaker\)](https://www.wikipedia.org/wiki/Bob_Peterson_(filmmaker)). diakses pada tanggal 10 April 2021. Pukul. 06.30 WIB.

³(Online) “Pixar Animation Studios”, dalam https://www.wikipedia.org/wiki/Pixar_Animation_Studios. diakses pada tanggal 10 April 2021. Pukul. 07.00 WIB.

⁴ *Ibid.*,

Pixar telah menghasilkan belasan film, dimulai dengan *Toy Story* pada tahun 1995. Semua film telah menerima keberhasilan kecuali *Cars 2*, sementara sukses secara komersial, menerima pujian substansial kurang dari produksi *Pixar* lainnya. Semua filmnya telah memulai debutnya dengan rating *Cinema Score* minimal “A-“, menunjukkan penerimaan yang sangat positif dengan khalayak. Studio ini juga telah menghasilkan beberapa film pendek. Pada Desember 2013, filmnya telah membuat keuntungan lebih dari \$ 8,5 milyar di seluruh dunia, dengan pendapatan kotor rata-rata \$ 607 milyar per film. *Finding Nemo* dan *Toy Story 3* adalah salah satu 50 film terlaris tertinggi sepanjang masa. Semua film *Pixar* adalah salah satu 50 film animasi paling sukses. Termasuk *Toy Story 3* yang tertinggi sepanjang masa. Pendapatan kotor film ini mencapai lebih dari \$ 1 milyar di seluruh dunia.⁵

4. Tokoh-tokoh dalam Film *UP* sutradara

a. Carl Fredricksen

Carl Fredricksen adalah salah satu karakter utama dalam film animasi *UP*. Carl adalah seorang pensiunan penjual balon, yang pada usia 78 tahun terpaksa meninggalkan rumah yang dia bangun bersama dengan mendiang istrinya, Ellie. Tapi bukannya pindah ke rumah orang tua, Carl mengambil tindakan lain. Dia mengikat ribuan balon ke rumahnya yang kemudian menerbangkan rumahnya.

b. Ellie

Ellie adalah gadis yang bersemangat dan suka berpetualang yang bermimpi menjelajahi dunia. Dia dan Carl kali pertama terikat karena kekaguman mereka terhadap penjelajah legendaris Charles F. Muntz. Mereka berjanji untuk bepergian

⁵ *Ibid.,.*

bersama ke Paradise Falls (air terjun tertinggi di dunia, jauh di dalam hutan hujan Amerika Selatan).

c. Russell

Russell adalah *Junior Wilderness Explorer* yang berusia 8 tahun yang antusias dan gigih. Dia membawa ransel berisi perlengkapan berkemah resmi penjelajah hutan. Russell siap menuju alam liar. Semua pengetahuannya tentang alam bebas berasal dari buku dan pengalaman berkemah satu-satunya adalah di ruang tamunya sendiri.

d. Charles Muntz

Charles F. Muntz adalah pria yang kaya, pintar dan tampan. Dia adalah harapan bagi publik Amerika yang putus asa. Dia menginspirasi anak-anak, Carl dan Ellie, untuk meniru mottonya yang terkenal “petualangan di luar sana!”. Muntz bepergian ke seluruh dunia berkali-kali dengan pesawat besar yang dirancang sendiri. Dia menemukan harta dunia (peninggalan bersejarah yang tak ternilai, penemuan ilmiah yang menakjubkan, serta flora dan fauna eksotis yang belum pernah dilihat sebelumnya). Tetapi ketika Muntz membawa pulang kerangka makhluk fantastis setinggi 13 kaki dari sebuah gunung terpencil di Amerika Selatan, penemuannya diragukan oleh para ilmuwan. Dia bersumpah untuk membuktikan bahwa mereka salah. Muntz kembali ke Amerika Selatan. Dia bersumpah untuk membawa kembali spesies yang dia temukan hidup-hidup. Dia tidak akan kembali sampai dia membawanya.

e. Dug

Dug adalah anjing golden retriever yang hidup di alam liar Paradise Falls. Dug dilengkapi dengan kerah berteknologi tinggi yang luar biasa. Kerah itu dapat

menerjemahkan pikirannya ke dalam suara. Meskipun demikian, Dug diejek teman-temannya sebagai kutu buku. Dia dikirim ke hutan dalam misi khusus. Dug secara tidak sengaja berhasil menemukan burung yang mengikuti Carl dan Russell.

f. Kevin

Kevin adalah burung tak bisa terbang setinggi 13 kaki yang sangat langka. Dis tersembunyi dari dunia, di habitatnya yang terpencil di Paradise Falls. Dengan bulu warna-warni yang cemerlang, leher yang panjang dan fleksibel. Kevin sangat cepat dan gesit meskipun ukuran tubuhnya besar.

g. Alpha

Alpha adalah pemimpin anjing-anjing peliharaan muntz. Dia adalah anjing doberman pinscher yang tampak mengancam. Dia hitam seperti malam. Dengan otoritas yang dipercayakan oleh tuan mereka kepadanya, teman-temannya tidak ada yang berani melawan perintahnya.

5. Pengisi suara film animasi *UP*

Berikut adalah tabel daftar nama pengisi suara animasi film *UP*.

Tabel 3.1 Pengisi Suara dalam film Animasi *UP*

Tokoh	Pengisi Suara
Carl Fredricksen	Erdwar Asner
Ellie	Elizabeth
Russel	Jordan Nagai
Charles Muntz	Christopher Plummer
Dug	Bob Peterson
Kevin	Pete Docter
Alpha	Bob Peterson

6. Sinopsis film animasi *UP*

Pada tahun 1930-an, Carl Fredricksen yang berusia delapan tahun yang pemalu mengidolakan penjelajah terkenal Charles F. Muntz. Ketika Muntz dituduh membuat kerangka burung eksotis raksasa yang dia temukan di Paradise Falls, dia bersumpah tidak akan kembali sampai dia menangkap burung itu hidup-hidup.⁶

Suatu hari, Carl berteman dengan seorang gadis *ekstrovert* bernama Ellie, yang juga penggemar Muntz. Dia berbagi lembar catatan dengannya. Ellie menyatakan kepada Carl tentang keinginannya untuk memindahkan “*clubhouse*” miliknya (sebuah rumah kosong) ke sebuah tebing di Paradise Falls.⁷

Carl dan Ellie tumbuh dewasa. Mereka kemudian menikah dan tinggal di “*clubhouse*” yang mereka renovasi. Setelah Ellie mengalami keguguran dan mereka diberitahu bahwa mereka tidak dapat memiliki anak, pasangan tersebut mengingat mimpi masa kecil mereka untuk mengunjungi Paradise Falls. Mereka menabung untuk perjalanan. Tetapi berulang kali mereka harus menghabiskan uang untuk kebutuhan sehari-hari yang lebih mendesak. Meskipun demikian mereka menjalani kehidupan yang bahagia. Setelah pensiun dari pekerjaannya di kebun binatang setempat, Carl membeli tiket pesawat ke Paradise Falls, tetapi Ellie tiba-tiba jatuh sakit dan meninggal.⁸

Bertahun-tahun kemudian, Carl masih tinggal di rumah. Dia menjadi orang tua yang keras kepala. Dia mempertahankan rumahnya. Sementara rumah-rumah lingkungan sekitarnya yang tidak digunakan, dirobohkan dan digantikan oleh gedung pencakar langit. Ketika dia secara tidak sengaja melukai seorang pekerja konstruksi,

⁶ (Online) “UP”, dalam [https://www.wikipedia.org/wiki/Up_\(film_2009\)](https://www.wikipedia.org/wiki/Up_(film_2009)). diakses pada tanggal 11 April 2021. Pukul. 07.00 WIB.

⁷ *Ibid.*,

⁸ *Ibid.*,

pengadilan menganggapnya sebagai ancaman publik dan memerintahkannya untuk pindah ke rumah pensiun. Namun, Carl memutuskan untuk menepati janjinya kepada Ellie dengan mengubah rumahnya menjadi pesawat darurat. Dia menggunakan ribuan balon helium (yang dibelinya dengan uang yang disimpan dari pekerjaan lamanya sebagai penjual balon) untuk menerbangkan rumahnya.⁹

Russell adalah seorang penjelajah hutan muda yang mengunjungi Carl untuk mendapatkan rencana jasa terakhirnya. Dia harus membantu orang tua untuk mendapatkan rencana terakhirnya.

Rumah terbang itu harus berhadapan dengan badai cumulonimbus. Rumah itu berakhir di puncak tertinggi di atas Amerika Selatan. Rumah itu mendarat di tepi seberang Paradise Falls. Carl dan Russell memanfaatkan diri mereka untuk menarik rumah yang masih mengapung menuju paradise falls.

Russell bertemu dengan burung yang tinggi dan berwarna-warni. Dia memberi nama Kevin kepada burung itu. Kevin mencoba mengumpulkan makanan untuk anak-anaknya. Mereka kemudian bertemu Golden Retriever bernama Dug, yang mengenakan kerah khusus yang membuat dia bisa berbicara. Dug bersumpah untuk membawa burung itu ke tuannya.

Keesokan harinya, mereka bertemu dengan sekelompok anjing agresif yang dipimpin oleh Alpha, seorang Doberman Pinscher. Carl, Russel dan Dug dibawa menuju rumah tuannya. Ternyata, tuan mereka adalah Charles Muntz yang sudah tua. Muntz mengundang Carl dan Russell naik pesawat udaranya. Dia menjelaskan kepada mereka bahwa dia masih berusaha mencari burung raksasa yang ia janjikan akan dibawa kembali ke Amerika.

⁹ *Ibid.,.*

Russell mencatat persamaan burung itu dengan Kevin. Muntz menjadi bermusuhan dengan Carl dan Russel. Dia mengira mereka mencoba menangkap burung itu untuk diri mereka sendiri. Seperti banyak pengunjung lain yang secara tidak langsung telah dia bunuh. Menyadari bahwa Muntz telah menjadi gila, Carl dan Russell melarikan diri bersama Kevin dan Dug. Tetapi Muntz akhirnya menangkap Kevin dan menyalakan api di bawah rumah Carl. Carl menyelamatkan rumah, membiarkan Muntz pergi dengan Kevin.¹⁰

Russell menjadi marah pada keegoisan Carl. Mereka akhirnya tiba di Paradise Falls dan mendaratkan rumah disana. Carl dengan sedih melihat lembar memo Ellie. Carl menemukan bahwa Ellie telah mengisi halaman-halaman yang seharusnya kosong dengan foto-foto pernikahan bahagia mereka. Ellie juga berterima kasih kepada Carl atas kasih sayang dan usaha Carl selama ini. Ellie menyuruh Carl untuk menemukan petualangan barunya.

Carl pergi keluar untuk mencari Russell. Dia melihat Russell terbang dengan beberapa balon dan peniup udara. Russel ingin menyelamatkan Kevin. Dengan membuang barang-barangnya. Carl berusaha menerbangkan rumahnya kembali untuk menyusul Russell. Dia dan Dug untuk akhirnya menyusul Russell.

Russell ditangkap oleh Muntz, tetapi Carl dan Dug berhasil membebaskan Russell dan Kevin. Dug memasangi Alpha dengan “kerucut rasa malu” dan tiba-tiba menjadi pemimpin baru anjing-anjing itu. Muntz mengejar mereka dengan marah di sekitar pesawat dan melumpuhkan rumah terbang. Dia menyudutkan Kevin, Dug, dan Russell di dalam. Ketika ketiganya melompat kembali ke balon, Muntz melompat mengejar mereka dan secara tidak sengaja terperangkap di beberapa garis

¹⁰ *Ibid.,.*

balon. Akhirnya Muntz jatuh dari pesawat udaranya. Rumah terbang itu setelah kehilangan terlalu banyak balon, akhirnya turun menuju tanah.

Carl dan Russell membawa Kevin pulang ke rumahnya. Kevin akhirnya bertemu dengan anak-anaknya. Carl membawa Russel untuk pulang ke rumah dengan mengemudikan pesawat terbang milik Muntz.

Russell menerima lencana “*Assisting the Elderly*”. Carl memberi Russell “Lencana Ellie” (tutup botol soda anggur yang diberikan Ellie kepada Carl ketika mereka pertama kali bertemu). Carl, Russell dan Dug kemudian duduk bersama. Mereka makan es krim dan menghitung mobil yang lewat seperti yang dilakukan Russell dengan ayahnya dulu.

Tanpa sepengetahuan Carl, rumah itu ternyata telah mendarat di tebing di samping Paradise Falls tepat di tempat Ellie membayangkannya. Carl telah memenuhi janjinya kepada Ellie. Carl, Russell dan Dug hidup bahagia bersama.¹¹

B. Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *UP*

Adapun nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* adalah sebagai berikut.

1. Tidak mudah putus asa

Tidak mudah putus asa merupakan sikap pantang menyerah dalam menghadapi cobaan atau kondisi yang sulit. Cobaan atau kondisi yang sulit sering kita jumpai. Kita tidak boleh putus asa dalam menghadapinya.

Dalam film animasi *UP*, Carl dan Ellie memiliki cita-cita untuk membuat rumah di dekat paradise falls. Mereka menabung untuk mewujudkan impian mereka.

¹¹ *Ibid.,.*



Gambar 3.1

Adegan menit ke 00:09:09 sampai dengan 00:09:32 (Tidak ada dialog)

Namun, banyak sekali ujian yang mereka hadapi. Mulai dari mengganti ban mobil yang pecah dan membayar biaya rumah sakit Carl yang kecelakaan. Pada saat hujan deras rumah mereka terkena pohon yang tumbang. Mereka harus mengambil tabungan untuk membayar itu semua. Namun, mereka tidak menyerah untuk terus menabung, mewujudkan impian mereka bersama.

Berdasarkan cerita di atas dapat disimpulkan bahwa Carl dan Ellie memiliki sikap tidak mudah putus asa. Mereka terus menabung untuk mewujudkan impian mereka bersama.

Nilai tidak mudah putus asa juga terdapat saat Kevin ditangkap Edmuntz. Russel ingin pergi menyelamatkan Kevin. Adapun dialognya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.8

Adegan menit ke 01:13:45

Carl : "Russell !"
 Russell : "Aku akan membawa Kevin pulang walaupun anda tak mau !"
 Carl : "Tidak Russell ! Tidak !"

Berdasarkan dialog di atas dapat disimpulkan bahwa Russell memiliki sikap tidak mudah putus asa, dia tetap ingin menyelamatkan Kevin bagaimanapun caranya.

2. Memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuan

Tekad yang kuat adalah kemauan atau kebulatan hati dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam film animasi *UP*, Saat Carl dan Ellie sudah tua mereka tetap bahagia hidup bersama. Saat mereka sedang membersihkan rumah kesayangan mereka, Carl melihat foto Ellie saat muda. Carl teringat impian Ellie untuk berpetualang di paradise falls. Uang tabungan mereka selalu habis untuk kebutuhan tak terduga. Carl pun akhirnya berniat mengambil tabungan yang dia kumpulkan saat bekerja sebagai penjual balon di kebun binatang. Dia berhasil membeli tiket menuju Amerika Selatan. Carl ingin memberikan kejutan untuk Ellie.



Gambar 3.2

Adegan menit ke 00:10:04 sampai dengan 00:10:30 (Tidak ada dialog)

Berdasarkan cerita di atas, Carl memiliki tekad yang kuat untuk mewujudkan impian Ellie dan Carl. Mereka sudah berusaha menabung untuk berkunjung ke paradise falls Amerika Selatan. Namun, uang tabungan mereka selalu terpakai untuk memenuhi kebutuhan darurat. Akhirnya, Carl mengambil tabungannya sendiri. Carl bertekad untuk mengajak Ellie menuju impiannya, yakni berpetualang di paradise falls Amerika Selatan.

3. Memiliki ide yang kreatif

Ide kreatif adalah gagasan atau pemikiran seseorang dalam menciptakan hal-hal atau cara-cara yang baru dari yang sudah ada. Dalam film animasi *UP*, Carl adalah seorang pensiunan penjual balon di kebun binatang setempat. Dia berusaha mempertahankan rumah kesayangannya dari orang-orang yang akan membangun gedung baru disekitar rumahnya. Karena suatu hari Carl tanpa sengaja memukul pekerja industri dia harus meninggalkan rumahnya untuk menuju panti jompo. Adapun dialognya adalah sebagai berikut.

- Petugas : (mengetuk pintu)
 Carl : “Selamat pagi tuan-tuan!”
 Petugas : “Selamat pagi, tuan Carl! Anda siap berangkat ?”
 Carl : “Aku tak pernah siap. Bisa bantu aku bawakan ini ?”
 Petugas : (Mengangkat tas tuan Carl)
 Carl : “Akan kutemui kalian di van sebentar lagi. Aku ingin mengucapkan kata perpisahan terakhirku pada rumah tua ini.”
 Petugas : “Tentu, silahkan menikmati waktu anda tuan.”



Gambar 3.3
 Adegan menit ke 00:21:57

Carl menutup pintu dan munculah ribuan balon dari belakang rumahnya. Balon itu diikat melalui cerobong asap rumahnya. Dia berhasil menerbangkan rumahnya dengan ribuan balon yang telah diisi helium itu. Carl juga membuat

rumah itu lengkap dengan layar dan kemudi. Dia bisa mengendalikan rumahnya sesuai arah tujuannya, yakni paradise falls Amerika Selatan.

Berdasarkan kutipan dialog di atas dapat disimpulkan bahwa Carl adalah orang yang kreatif. Dia memiliki ide untuk menerbangkan rumahnya dengan ribuan balon yang telah diisi udara. Dia juga membuat kemudi dan layar untuk mengendalikan arah terbang rumahnya.

Nilai kreatif juga terdapat saat Russel ingin menyelamatkan Kevin. Dia menggunakan beberapa balon yang diikat ke tasnya dan menggunakan mesin penyedot debu untuk bisa membuat dia terbang pergi menyelamatkan Kevin. Adapun dialognya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.8
Adegan menit ke 01:13:45

Carl : “Russell !”
Russell : “Aku akan membawa Kevin pulang walaupun anda tak mau !”
Carl : “Tidak Russell ! Tidak !”

4. Suka Berimajinasi

Suka berimajinasi merupakan salah satu kebiasaan orang yang kreatif. Dengan berimajinasi, seseorang dapat memiliki ide-ide yang kreatif. Ide kreatif tersebut pada akhirnya diwujudkan dalam bentuk karya atau sebuah cara-cara yang baru. Dalam film animasi *UP* disaat Carl sedang bermain dan melewati rumah tua, dia mendengar suara yang keras dari dalam rumah.

“petualangan ada di luar sana! awas gunung rushmore! ayo bawa kapal *the spirit of adventure* melintasi gunung rushmore! ayo usahakan! Apa kabar anjing-anjingku? siapkan mesin, ayo angkat kapalnya hingga 26000 kaki! kemudikan 18 derajat ke arah selatan! Ini hari yang indah. Angin berhembus dari timur dengan 10 knot. Jarak penglihatan tak terbatas. Masukkan keadaan cuaca di buku harian! ada sesuatu di bawah sana! akan kuberikan itu untuk ilmu pengetahuan! Oh, ternyata seekor anak anjing.”



Gambar 3.4
Adegan menit ke 00:03:52

Ada anak perempuan di dalam rumah tua itu. Dia adalah Ellie. Ellie adalah salah satu penggemar Charles Edmuntz yang suka berpetualang. Dari kutipan cerita di atas dapat kita simpulkan bahwa tokoh Ellie memiliki imajinasi yang luar biasa. Dia seolah-olah mengemudikan kapal terbang. Ellie juga seorang yang kreatif, dia membuat rumah tua menjadi kapal terbang baginya.

5. Menjenguk teman yang sakit

Menjenguk teman yang sakit merupakan salah satu wujud kepedulian terhadap sesama (peduli sosial). Dalam film animasi *UP* ditunjukkan pada *scene* ketika Ellie menjenguk Carl yang sakit karena jatuh dari lantai 2 rumah tua saat akan mengambil balon miliknya. Ellie menghiburnya dengan memberikan balon dan sebuah cerita tentang mimpinya kepada Carl. Adapun dialognya adalah sebagai berikut.

Ellie : “Hei, nak !”
Carl : “Aaaaa !” (terkejut)

- Ellie : “Ku pikir kau perlu sedikit huburan. Aku punya sesuatu yang ingin kutunjukkan padamu! Aku ingin memperlihatkannya padamu. Aku belum pernah menunjukkan ini kepada orang lain. Belum pernah selama hidupku! Kau harus berjanji untuk tidak mengatakannya kepada siapapun ! Berjanjilah!”
- Carl : (Mengangguk)
- Ellie : “Buku petualanganku !”
- Carl : (Takjub)



Gambar 3.5
Adegan menit ke 00:06:27

Ellie kemudian menceritakan isi buku petualangannya kepada Carl. Carl pun merasa takjub kepada Ellie. Ellie ingin membangun rumah di paradise falls. Dia ingin setiap harinya diisi oleh petualangan di sana. Dari kutipan dialog di atas dapat kita simpulkan bahwa Ellie peduli terhadap Carl yang sedang sakit. Dia menjenguknya dan berusaha menghiburnya dengan cerita yang dimilikinya.

6. Saling menolong

Saling menolong adalah salah satu kewajiban kita dan merupakan wujud kepedulian terhadap sesama. Kita sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri. Kita juga membutuhkan bantuan orang lain. Dalam film animasi *UP* terdapat banyak *scene* yang menunjukkan sikap saling menolong. Salah satu *scene*-nya terdapat dalam dialog berikut.



Gambar 3.6
Cuplikan adegan menit ke 01:07:48

- Russell : “Anda melepaskan Kevin. Membiarkan mereka membawanya.”
 Carl : “Itu bukan urusanku!” (Carl sedih melihat rumahnya yang dibakar Muntz, namun berhasil dipadamkan).
 Dug : “Tuan, sudahlah!”
 Carl : “Aku bukan tuanmu! Jika kau tak muncul, tak akan terjadi hal seperti ini. Anjing nakal !”
 Dug : (pergi sambil menundukkan kepalanya)

Carl melanjutkan perjalanannya. Dia membawa rumahnya menuju paradise falls. Russell pun mengikutinya dengan wajah yang lesu. Russell sangat menyayangi Kevin. Kevin diculik oleh Muntz dan dibawa ke kapal terbangnya. Hari menjelang pagi dan akhirnya Carl berhasil membawa rumahnya ke paradise falls. Dia berhasil mewujudkan impian Ellie (mending istrinya).



Gambar 3.7
Adegan menit ke 01:09:49

- Russell : “Ini! Aku tak inginkan ini lagi !” (sambil melempar selempang lencananya ke tanah)
 Carl : (Mengambil selempang milik Russel)

Russel kemudian pergi dan duduk disebuah batu. Carl membawa selempang Russel ke dalam rumah. Dia duduk dan membuka buku petualangan milik Ellie. Dia menemukan sebuah pesan dari Ellie, “Temukan petualangan barumu!”. Carl pun segera keluar rumah mencari Russel.



Gambar 3.8
Adegan menit ke 01:13:45

Carl : “Russell !”
Russell : “Aku akan membawa Kevin pulang walaupun anda tak mau !”
Carl : “Tidak Russell ! Tidak !”

Carl berusaha menyusul Russel. Dari luar terdengar suara Dug. Ternyata, dia tidur dibawah rumah Carl. Carl senang dan mengajak Dug menjemput Russel dan menyelamatkan Kevin.

Berdasarkan dialog di atas dapat disimpulkan bahwa Russell, Carl dan Dug memiliki rasa peduli sosial yang tinggi. Mereka ingin menyelamatkan Kevin. Kevin sudah seperti keluarga bagi mereka. Mereka rela mempertaruhkan nyawa demi menolong Kevin bagaimanapun resiko yang akan mereka hadapi nanti.

BAB IV

NILAI-NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI *UP* DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER KERJA KERAS, KREATIF DAN PEDULI SOSIAL BAGI SISWA SD/MI

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, tabiat, watak, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Menurut Aristoteles sebagaimana dikutip oleh Heri gunawan, berpendapat bahwa karakter itu erat kaitannya dengan kebiasaan yang kerap dimanifestasikan dalam tingkah laku.¹ Menurut Fakhry Gaffer sebagaimana dikutip oleh Mahbubi, pendidikan karakter ialah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam kehidupan orang itu.² Pendidikan karakter adalah upaya menanamkan nilai-nilai kehidupan kepada seseorang supaya memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya.

Pendidikan karakter penting dan mendesak untuk dilakukan pada saat ini karena hasil pendidikan tidak sesuai dengan tujuan pendidikan, apalagi melihat fenomena dikalangan remaja. Dekadensi moral semakin meningkat, hal ini disebabkan pendidikan tidak menyentuh aspek afektif, sehingga perilaku siswa tidak mencerminkan manusia yang memiliki karakter baik. Kecenderungan yang ada hanyalah siswa cerdas tetapi memiliki emosi tumpul. Oleh karena itu, guru perlu mendidik siswa agar memiliki karakter positif. Untuk itulah diperlukan guru yang dapat mengupayakan pendidikan karakter agar siswa memiliki karakter positif.³

¹ Dharma Kesuma, dkk., *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 5.

² *Ibid.*, 5.

³ Chairiyah, "Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan", *Literasi*, No. 1 Vol. 4 (Juni 2014), 46.

Berdasarkan ulasan di atas, pendidikan karakter sangatlah penting ditanamkan kepada anak sejak dini, salah satu caranya adalah saat pembelajaran di sekolah. Pemberian tugas dan pembiasaan kegiatan yang mendidik perlu diterapkan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berupa pembiasaan berdoa dan berjabat tangan dengan guru saat mengawali pembelajaran. Pembiasaan adab bertanya dan berdiskusi juga perlu diberikan kepada anak. Bertanya ketika sudah dipersilakan, mengangkat tangan, bertanya dengan sopan, mendengarkan penjelasan sampai selesai kemudian menanggapi dan sebagainya.

Berdasarkan paparan data yang ada, nilai karakter yang peneliti temukan pada film animasi *UP* memiliki keterkaitan dengan pendidikan karakter bagi siswa tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Adapun nilai-nilai karakter yang memiliki keterkaitan dengan pendidikan karakter bagi siswa tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah sebagai berikut.

A. Kerja Keras

Menurut Hidayatullah sebagaimana dikutip oleh Eko Suryanto dkk, kerja keras merupakan kemampuan mencurahkan atau mengerahkan seluruh usaha dan kesungguhan, potensi yang dimiliki sampai akhir masa suatu urusan hingga tujuan tercapai.⁴ Menurut Kesuma, dkk sebagaimana dikutip oleh Eko Suryanto dkk mengemukakan bahwa, kerja keras adalah suatu istilah yang melingkupi suatu upaya yang terus dilakukan (tidak pernah menyerah) dalam menyelesaikan pekerjaan/yang menjadi tugasnya sampai tuntas. Karakter kerja keras mempunyai berbagai macam bentuk.⁵ Kerja keras adalah perilaku sungguh-sungguh, tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan.

Menurut Imran sebagaimana dikutip oleh Eko Suryanto dkk, beberapa bentuk karakter kerja keras antara lain; (1) melakukan setiap pekerjaan dengan sungguh-sungguh

⁴ Eko Suryanto, dkk, "Pembentukan Karakter Kerja Keras pada Siswa melalui kegiatan Hisbul Wathan", *Historika*, Vol. 20, (2017), 25.

⁵ *Ibid.*, 25.

dan sepenuh hati; (2) tidak mudah patah semangat dalam melakukan setiap pekerjaan, seberat dan sesulit apa pun pekerjaan yang dihadapinya; (3) melakukan pekerjaan tidak tergesa-gesa, sebab pekerjaan yang dilakukan dengan tergesa-gesa tidak akan mendatangkan hasil yang baik; (4) tidak meremehkan setiap pekerjaan yang hanya akan mendatangkan sikap malas dan jenuh dalam bekerja, melainkan sebaliknya semua pekerjaan dipandang serius sehingga harus dilakukan dengan sungguh-sungguh; (5) mencintai pekerjaan yang sedang dilakukannya sehingga bekerja dengan sepenuh hati.⁶

Anak zaman sekarang mudah menyerah dan mengeluh saat belajar. Terutama saat harus belajar secara daring. Salah satu penyebabnya kurangnya motivasi dan apresiasi dari orang terdekat. Nilai pendidikan karakter kerja keras sangatlah penting ditanamkan sejak dini bagi anak tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Dengan bekerja keras, anak dapat mencapai tujuan yang diinginkannya. Sikap kerja keras dapat membuat anak menjadi tidak mudah putus asa ketika menghadapi suatu masalah. Mereka akan tetap berjuang mencapai tujuan yang diinginkannya.

Nilai pendidikan karakter kerja keras dapat ditanamkan sejak dini kepada anak tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dengan cara membiasakan anak melakukan kewajibannya seperti : mengerjakan PR setelah pulang sekolah, belajar pada saat malam hari, mencuci piring dan pakaiannya sendiri dan sebagainya.

Nilai pendidikan karakter kerja keras ditunjukkan pada film animasi *UP* dalam nilai karakter tidak mudah putus asa dan memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuan. Peneliti menemukan 3 *scene* yang memuat nilai pendidikan karakter kerja keras.

⁶ *Ibid.*, 25.

Tabel 4.1 Relevansi Nilai Karakter Tidak Mudah Putus Asa dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras

Gambar	Kutipan Dialog/Cerita	Penjelasan
<p data-bbox="244 293 384 322">Scene kk.1</p>  <p data-bbox="244 685 627 804">Cuplikan adegan pada menit ke 00:09:09 sampai dengan 00:09:32 (Tidak ada dialog)</p>	<p data-bbox="646 293 1037 1126">Carl dan Ellie memiliki cita-cita untuk membuat rumah di dekat paradise falls. Mereka menabung untuk mewujudkan impian mereka. Namun, banyak sekali ujian yang mereka hadapi. Mulai dari mengganti ban mobil yang pecah. Kemudian, membayar biaya rumah sakit Carl yang kecelakaan. Pada saat hujan deras rumah mereka terkena pohon yang tumbang. Mereka harus mengambil tabungan untuk membayar itu semua. Namun mereka tidak menyerah untuk terus menabung, mewujudkan impian mereka bersama.</p>	<p data-bbox="1058 293 1449 1126">Berdasarkan <i>scene</i> kk.1, tokoh Carl dan Ellie adalah orang yang rajin menabung. Uang tabungan tersebut akan digunakan untuk mewujudkan impian mereka, yaitu membuat rumah di dekat paradise falls Amerika Serikat. Akan tetapi uang yang dikumpulkan selalu habis terpakai untuk kebutuhan darurat dalam berumah tangga. Mereka tidak putus asa dan terus menabung. Sikap tidak mudah putus asa yang dimiliki Carl dan Ellie tersebut menunjukkan nilai pendidikan karakter kerja keras.</p>
<p data-bbox="244 1140 384 1169">Scene kk.2</p>  <p data-bbox="244 1514 627 1632">Cuplikan adegan pada menit ke 01:07:35 sampai dengan 01:15:22</p>	<p data-bbox="646 1140 1037 1574">Saat Kevin ditangkap Edmuntz. Russel ingin pergi menyelamatkan Kevin bagaimanapun caranya. Carl : “Russell !” Russell: “Aku akan membawa Kevin pulang walaupun anda tak mau !” Carl: “Tidak Russell ! Tidak !”</p>	<p data-bbox="1058 1140 1449 1632">Berdasarkan <i>scene</i> kk.2, tokoh Russel adalah anak yang tidak mudah putus asa. Dia tidak menyerah dengan keadaan. Dia ingin menyelamatkan Kevin bagaimanapun caranya. Sikap tidak mudah putus asa Russel tersebut menunjukkan nilai pendidikan karakter kerja keras.</p>

Tabel 4.2 Relevansi Nilai Karakter Memiliki Tekad Yang Kuat untuk Mencapai Tujuan dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras

Gambar	Kutipan Dialog/Cerita	Penjelasan
<p data-bbox="244 353 384 383">Scene kk.3</p>  <p data-bbox="244 725 628 842">Cuplikan adegan pada menit ke 00:10:04 sampai dengan 00:10:30 (Tidak ada dialog)</p>	<p data-bbox="651 353 1038 1182">Saat Carl dan Ellie sudah tua, mereka tetap bahagia hidup bersama. Mereka sedang membersihkan rumah kesayangan mereka, Carl melihat foto Ellie saat muda. Carl teringat impian Ellie untuk berpetualang di paradise falls. Uang tabungan mereka selalu habis untuk kebutuhan tak terduga. Carl pun akhirnya berniat mengambil tabungan yang dia kumpulkan saat bekerja sebagai penjual balon di kebun binatang. Dia berhasil membeli tiket menuju Amerika Selatan. Carl ingin memberikan kejutan untuk Ellie.</p>	<p data-bbox="1058 353 1445 748">Berdasarkan scene kk.3, tokoh Carl memiliki tekad yang kuat untuk mewujudkan impian Ellie dan dirinya. Carl ingin mengajak Ellie terbang menuju paradise falls Amerika Serikat. Sikap Carl tersebut menunjukkan nilai pendidikan karakter kerja keras.</p>

B. Kreatif

Kreatif adalah perilaku untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang dimiliki.⁷ Kreatif berarti menciptakan ide-ide dan karya baru yang bermanfaat. Pemikiran yang kreatif adalah pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara-cara baru yang berbeda dari yang biasa dan pemikiran yang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah atau manfaat.⁸ Inti dari nilai kreatif adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreatif inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan

⁷ Muhammad Fadlillah dan Lilif Kualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 136.

⁸ *Ibid.*, 73.

menciptakan sistem dan produk.⁹ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreatif adalah ide dan perilaku untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru dari suatu hal yang telah ada sebelumnya.

Orang kreatif adalah orang yang tidak bisa diam, selalu berusaha mencari hal baru dari hal-hal yang telah ada. Sifat kreatif sangat penting untuk kemajuan. Dalam dunia pendidikan, aspek yang lebih penting adalah bagaimana setiap anak mendapatkan kesempatan yang luas untuk mengembangkan kreativitas dirinya.¹⁰

Zaman sekarang anak lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain gawai daripada belajar. Banyak hal negatif dari bermain gawai yang berlebihan. Salah satunya adalah menurunnya tingkat kreativitas anak. Nilai pendidikan karakter kreatif sangatlah penting ditanamkan bagi anak tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah sejak dini. Sikap kreatif dapat membuat anak mampu menemukan cara-cara baru, menemukan ide-ide yang baru dan mampu menghasilkan suatu produk yang baru. Contohnya, membuat tas dari barang bekas, membuat bunga hias dari barang bekas dan sebagainya.

Nilai pendidikan karakter kreatif dapat ditanamkan kepada anak dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan mengamati proses pembuatan kerajinan yang unik di lingkungan sekitar, membuat karya dari barang bekas, menggambar atau melukis dengan tema bebas, dan sebagainya.

Nilai pendidikan karakter kreatif ditunjukkan pada film animasi *UP* dalam nilai karakter memiliki ide yang kreatif dan suka berimajinasi. Peneliti menemukan 3 *scene* yang memuat nilai pendidikan karakter kreatif.


⁹ *Ibid.*, 108.

¹⁰ Ngainun Naim, *Character Building* (Jogjakarta: AR Ruzz Media, 2012), 152-153.


Tabel 4.3 Relevansi Nilai Karakter Memiliki Ide yang Kreatif dengan Pendidikan Karakter Kreatif

Gambar	Kutipan Dialog/Cerita	Penjelasan
<p data-bbox="244 309 379 338"><i>Scene</i> kr.1</p>  <p data-bbox="244 719 603 835">Cuplikan adegan pada menit ke 00:20:34 sampai dengan 00:21:57</p>	<p data-bbox="627 309 975 338">Petugas: (mengetuk pintu)</p> <p data-bbox="627 349 1023 423">Carl: “Selamat pagi tuan-tuan!”</p> <p data-bbox="627 434 1023 508">Petugas: “Selamat pagi, tuan Carl! Anda siap berangkat ?”</p> <p data-bbox="627 519 1023 593">Carl: “Aku tak pernah siap. Bisa bantu aku bawa ini ?”</p> <p data-bbox="627 604 1023 678">Petugas: (Mengangkat tas tuan Carl)</p> <p data-bbox="627 689 1023 887">Carl: “Akan kutemui kalian di van sebentar lagi. Aku ingin mengucapkan kata perpisahan terakhirku pada rumah tua ini.”</p> <p data-bbox="627 898 1023 972">Petugas: “Tentu, silahkan menikmati waktu anda tuan.”</p> <p data-bbox="627 1005 1023 1630">Carl menutup pintu dan munculah ribuan balon dari belakang rumahnya. Balon itu diikat melalui cerobong asap rumahnya. Dia berhasil menerbangkan rumahnya dengan ribuan balon yang telah diisi helium itu. Carl juga membuat rumah itu lengkap dengan layar dan kemudi. Dia bisa mengendalikan rumahnya sesuai arah tujuannya, yakni paradise falls Amerika Selatan.</p>	<p data-bbox="1046 309 1433 741">Berdasarkan <i>scene</i> kr.1, tokoh Carl adalah orang yang kreatif. Dia memiliki ide untuk menerbangkan rumahnya dengan ribuan balon yang telah diisi udara. Dia juga membuat kemudi dan layar untuk mengendalikan arah terbang rumahnya. Ide kreatif Carl tersebut menunjukkan nilai pendidikan karakter kreatif.</p>

Lanjutan Tabel 4.3

<p>Scene kr.2</p>  <p>Cuplikan adegan pada menit ke 01:07:35 sampai dengan 01:15:22</p>	<p>Saat Russel ingin menyelamatkan Kevin. Dia menggunakan beberapa balon yang diikat ke tasnya dan menggunakan mesin penyedot debu untuk bisa membuat dia terbang pergi menyelamatkan Kevin.</p> <p>Carl : “Russell !” Russell: “Aku akan membawa Kevin pulang walaupun anda tak mau !” Carl: “Tidak Russell ! Tidak !”</p>	<p>Berdasarkan scene kr.2, tokoh Russel adalah orang yang kreatif. Dia memiliki ide untuk mengikat beberapa balon ke tasnya. Dia juga membuat kemudi dengan menggunakan mesin penyedot debu untuk mengendalikan arah terbang. Ide kreatif Russel tersebut menunjukkan nilai pendidikan karakter kreatif.</p>
--	---	--

Tabel 4.4 Relevansi Nilai Karakter Suka Berimajinasi dengan Pendidikan Karakter Kreatif

Gambar	Kutipan Dialog/Cerita	Penjelasan
<p>Scene kr.3</p>  <p>Cuplikan adegan pada menit ke 00:03:12 sampai dengan 00:03:55</p>	<p>Carl sedang bermain dan melewati rumah tua, dia mendengar suara yang keras dari dalam rumah.</p> <p>“Petualangan ada di luar sana! awas gunung rushmore! ayo bawa kapal <i>the spirit of adventure</i> melintasi gunung rushmore! ayo usahakan! Apa kabar anjing-anjingku? siapkan mesin, ayo angkat kapalnya hingga 26000 kaki! kemudikan 18 derajat ke arah selatan! Ini hari yang indah. Angin berhembus dari timur dengan 10 knot. Jarak penglihatan tak terbatas. Masukkan keadaan cuaca di buku harian! ada sesuatu di bawah sana! akan kuberikan itu untuk ilmu pengetahuan! Oh, ternyata seekor anak anjing!”</p> <p>Ada Ellie dalam rumah tua itu. Ellie adalah salah satu penggemar Charles Edmuntz yang suka berpetualang.</p>	<p>Berdasarkan scene kr.3, tokoh Ellie memiliki imajinasi yang luar biasa. Dia seolah-olah mengemudikan kapal terbang. Ellie juga seorang yang kreatif, dia membuat rumah tua menjadi kapal terbang baginya. Imajinasi Ellie tersebut menunjukkan nilai pendidikan karakter kreatif.</p>

C. Peduli Sosial

Menurut Darmiyati Zuchdi sebagaimana dikutip oleh A. Thabi'in, peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Berbicara masalah kepedulian sosial maka tidak lepas dari kesadaran sosial. Kesadaran sosial merupakan kemampuan untuk memahami arti dari situasi sosial. Hal tersebut sangat tergantung dari bagaimana empati terhadap orang lain. Berdasarkan beberapa pendapat yang tertera diatas dapat disimpulkan bahwa, kepedulian sosial merupakan sikap selalu ingin membantu orang lain yang membutuhkan dan dilandasi oleh rasa kesadaran.¹¹ Peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.¹² Peduli sosial adalah sikap dan tindakan peduli terhadap sesama tanpa mengharapkan imbalan apapun.

Peduli sesama harus dilakukan tanpa pamrih. Tanpa pamrih berarti tidak mengharapkan balasan atas pemberian atau bentuk apapun yang kita lakukan kepada orang lain. Jadi, saat melakukan aktivitas sebagai bentuk kepedulian, tidak ada keengganan atau ucapan menggerutu. Semuanya dilakukan dengan cuma-cuma, tanpa pamrih, hati terbuka, dan tanpa menghitung-hitung.¹³

Lingkungan yang kurang baik akan membawa dampak yang kurang baik bagi pendidikan anak. Lingkungan yang kurang baik juga dapat membuat rasa peduli sosial menjadi rendah dan bahkan hilang. Nilai pendidikan karakter peduli sosial sangatlah penting ditanamkan bagi anak tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah sejak dini. Kita tidak bisa hidup sendiri. Sebagai makhluk sosial kita membutuhkan orang lain untuk keberlangsungan hidup. Kita harus saling menolong dalam kehidupan sehari-hari.

¹¹ A. Thabi'in, "Menumbuhkan Sikap Peduli pada Anak melalui Interaksi Kegiatan Sosial", *IJTIMAIYA*, No. 1 Vol. 1 (Juli-Desember 2017), 43.


¹² Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasinya secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat* (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2017), 41.

¹³ Ngainun Naim, *Character Building*, 212.

Nilai pendidikan karakter peduli sosial dapat diterapkan kepada anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya yaitu dengan membantu teman yang sedang kesulitan, membantu bapak / ibu guru menghapus papan tulis, membantu pekerjaan ibu di rumah, ikut kerja bakti membersihkan lingkungan dan beramal setiap hari jum'at.

Nilai pendidikan karakter peduli sosial ditunjukkan pada film *UP* dalam nilai karakter menjenguk teman yang sakit dan saling menolong. Peneliti menemukan 2 *scene* yang memuat nilai pendidikan karakter peduli sosial.

Tabel 4.5 Relevansi Nilai Karakter Menjenguk Teman yang Sakit dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Gambar	Kutipan Dialog/Cerita	Penjelasan
<p data-bbox="242 869 379 900"><i>Scene</i> ps.1</p>  <p data-bbox="242 1234 625 1350">Cuplikan adegan pada menit ke 00:05:12 sampai dengan 00:07:10</p>	<p data-bbox="651 869 1066 1574">Ellie : “Hei, nak !” Carl : “Aaaaa !” (terkejut) Ellie : ”Ku pikir kau perlu sedikit huburan. Aku punya sesuatu yang ingin kutunjukkan padamu! Aku ingin memperlihatkannya padamu. Aku belum pernah menunjukkan ini kepada orang lain. Belum pernah selama hidupku! Kau harus berjanji untuk tidak Mengatakannya kepada siapapun ! Berjanjilah!” Carl : (Mengangguk) Ellie :” Buku petualanganku !” Carl : (Takjub)</p> <p data-bbox="651 1615 1066 1899">Ellie kemudian menceritakan isi buku petualangannya kepada Carl. Carl pun merasa takjub kepada Ellie. Ellie ingin membangun rumah di paradise falls. Dia ingin setiap harinya diisi oleh petualangan di sana.</p>	<p data-bbox="1098 869 1433 1323">Berdasarkan <i>scene</i> ps.1, tokoh Ellie peduli terhadap Carl yang sedang sakit. Dia menjenguknya dan berusaha menghiburnya dengan cerita yang dimilikinya. Sikap Ellie ini menunjukkan nilai pendidikan karakter peduli sosial.</p>

Tabel 4.6 Relevansi Nilai Karakter Saling Menolong dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Gambar	Kutipan Dialog/Cerita	Penjelasan
<p data-bbox="244 324 384 353">Scene ps.2</p>  <p data-bbox="244 707 624 824">Cuplikan adegan pada menit ke 01:07:35 sampai dengan 01:15:22</p>	<p data-bbox="651 324 1050 441">Russell: “Anda melepaskan Kevin. Membiarkan mereka membawanya.”</p> <p data-bbox="651 450 1050 611">Carl : “Itu bukan urusanku !” (Carl sedih melihat rumahnya yang dibakar Muntz, namun berhasil dipadamkan).</p> <p data-bbox="651 620 959 649">Dug: “Tuan, sudahlah!”</p> <p data-bbox="651 658 1050 819">Carl : “Aku bukan tuanmu! Jika kau tak muncul, tak akan terjadi hal seperti ini. Anjing nakal !”</p> <p data-bbox="651 828 1050 904">Dug : (pergi sambil menundukkan kepalanya)</p> <p data-bbox="651 913 1050 1075">Russell : “Ini! Aku tak inginkan ini lagi !” (sambil melempar selempang lencananya ke tanah)</p> <p data-bbox="651 1084 1050 1160">Carl: (Mengambil selempang milik Russel)</p> <p data-bbox="651 1169 874 1198">Carl : “Russell !”</p> <p data-bbox="651 1207 1050 1323">Russell: “Aku akan membawa Kevin pulang walaupun anda tak mau !”</p> <p data-bbox="651 1332 1050 1408">Carl: “Tidak Russell ! Tidak !”</p> <p data-bbox="651 1449 1050 1736">Carl berusaha menyusul Russel. Dari luar terdengar suara Dug. Ternyata dia tidur dibawah rumah Carl. Carl senang dan mengajak Dug menjemput Russel dan menyelamatkan Kevin.</p>	<p data-bbox="1078 324 1445 943">Berdasarkan <i>scene</i> ps.2, tokoh Russell, Carl dan Dug memiliki rasa peduli sosial yang tinggi. Mereka ingin menyelamatkan Kevin. Kevin sudah seperti keluarga bagi mereka. Mereka rela mempertaruhkan nyawa demi menolong Kevin bagaimanapun resiko yang akan mereka hadapi nanti. Sikap mereka yang ingin menolong Kevin menunjukkan nilai pendidikan karakter peduli sosial.</p>

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data tentang nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dan relevansinya dengan pendidikan karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial bagi siswa sekolah dasar atau madrasah ibitidaiyah, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP*, yaitu tidak mudah putus asa, memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuan, memiliki ide yang kreatif, suka berimajinasi, menjenguk teman yang sakit dan saling menolong.
2. Relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dengan pendidikan karakter kerja keras bagi siswa sekolah dasar atau madrasah ibitidaiyah, yaitu nilai karakter tidak mudah putus asa dan memiliki tekad yang kuat menunjukkan nilai pendidikan karakter kerja keras.
3. Relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dengan pendidikan karakter kreatif bagi siswa sekolah dasar atau madrasah ibitidaiyah, yaitu nilai karakter memiliki ide yang kreatif dan suka berimajinasi menunjukkan nilai pendidikan karakter kreatif.
4. Relevansi nilai-nilai karakter dalam film animasi *UP* dengan pendidikan karakter peduli sosial bagi siswa sekolah dasar atau madrasah ibitidaiyah, yaitu nilai karakter menjenguk teman yang sakit dan saling menolong menunjukkan nilai pendidikan karakter peduli sosial.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dalam film animasi *UP* yang peneliti lakukan, ada beberapa saran ingin peneliti sampaikan, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam menjalankan peran di rumah untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter sedini mungkin kepada anak. Orang tua merupakan teladan bagi anak-anak di rumah. Orang tua harus membiasakan anak-anak dengan kegiatan yang dapat membentuk karakter anak menjadi semakin baik lagi. Kegiatan tersebut bisa dengan membiasakan anak berkata sopan, belajar yang rajin, menghormati orang yang lebih tua, saling tolong-menolong dengan sesama, pengawasan terhadap film yang ditonton dan sebagainya.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam mendidik karakter siswa agar sesuai dengan karakter bangsa yang baik. Guru merupakan teladan bagi siswa di sekolah. Guru harus kreatif dan inovatif terhadap pembelajaran yang dilakukan di kelas. Guru dapat mengkombinasikan beberapa model, metode dan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mudah bosan. Cuplikan film animasi dapat dijadikan media pembelajaran bagi siswa untuk memotivasi dan menginspirasi mereka. Dalam film animasi banyak nilai-nilai pendidikan karakter yang penting untuk ditanamkan sejak dini kepada siswa.
3. Bagi peneliti yang akan datang, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk melakukan telaah lebih mendalam terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam film animasi *UP*. Dalam penelitian ini, baik dalam penulisan maupun analisis tidak dapat lepas dari kesalahan. Bagi peneliti yang akan datang diharapkan mampu untuk lebih memperdalam penelitiannya tentang film ini atau film-film lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Angraini, Widya Yuniar. “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Serial Kartun Upin dan Ipin serta Relevansinya dengan Pendidikan Karakter”. *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Ponorogo, 2017.
- Anita. “Anak Mudah Menyerah? Lakukan 5 hal ini!”, (Online), <https://www.mommiesdaily.com>, diakses pada 28 Desember 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Ashifana, Zuan. “Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi “Bilal: A New Breed Of Hero””. *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.
- Bahri, Khalikul. “Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak”. *Skripsi UIN ArRaniry*. Banda Aceh, 2017.
- Basuki dan Miftaful Ulum. *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*. Ponorogo: STAIN Press, 2007.
- Buku Pedoman Penulisan Skripsi IAIN Ponorogo 2020.
- Chairiyah. “Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan”. *Literasi*, No. 1 Vol. 4. Juni, 2014.
- Departemen Agama RI. *al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro. Ar-Ra'd : 11. 2010.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- DetikNews.com. “Anak-Anak Merunding Temannya”, (Online), <https://www.detiknews.com>, diakses pada 27 Desember 2020.
- Djamarah, Saiful Bahri. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000.
- Elmubarok, Zaim. *Membumikan Pendidikan Nilai: Mengumpulkan Yang Terserak, Menyambung Yang Terputus, Dan Menyatukan Yang Tercerai*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Endraswara, Suwardi. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka idyatama, 2004.
- Fadlillah, Muhammad dan Lilif Mualifatu Khorida. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.

- Farida, Anna. *Pilar-Pilar Pembangunan Karakter Remaja*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Hutami, Winda Adi. “Pengembangan Nilai Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V menggunakan Metode Role Playing di SD Negeri Giripurno 1 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang”. *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Juwita, Rika, dkk. “Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi”. *Jurnal Utile*. No.2 Vol.5. Desember 2019.
- Kesuma, Dharma, dkk. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Kurniawan, Aris. “Pendidikan Karakter”, (Online), <https://www.gurupendidikan.co.id/pendidikan-karakter> diakses pada 22 Mei 2021.
- Kurniawan, Syamsul. *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasinya secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: ArRuzz Media, 2017.
- Lestiyarini, Beniati. “Penumbuhan Semangat Kebangsaan untuk Memperkuat Karakter Indonesia melalui Pembelajaran Bahasa”. *Jurnal Pendidikan Karakter*. No. 3. Oktober 2012.
- Liputan6.com. “Belajar dari Kasus Remaja Bunuh Bocah, Kak Seto: Ciptakan Lingkungan Peduli Anak”, (Online), <https://www.liputan6.com>, diakses pada 28 Desember 2020.
- Lutfia, Faizatul, dkk. “Hubungan Disiplin dengan Tanggungjawab Siswa”. *Jurnal Pendidikan*. No.4 Vol. 1. April 2016.
- Maharani, Dina, dkk. *Penerapan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Tematik di SD Pontianak Barat*. Program Studi Magister pendidikan Guru Sekolah Dasar. FKIP UNTAN. Pontianak.
- Moeloeng, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mu'in, Fatchul. *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik*. Jogjakarta: ArRuzz Media, 2011.
- Munjiatun. “Penguatan Pendidikan Karakter”. *Jurnal Kependidikan*. No.2 Vol.6. November, 2018.
- Murni, Mustika. “Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi UP dan Relevansinya dengan Perkembangan Anak Usia SD/MI”. *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. UIN Antasari Banjarmasin, 2018.

- Mustari, Mohammad. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Depok: Rajawali Pres, 2017.
- Naim, Ngainun. *Character Building*. Jogjakarta: AR Ruzz Media, 2012.
- Omeri, Nopan. "Pentingnya Karakter Dalam Dunia Pendidikan". *Manajer Pendidikan*. No.3 Vol. 9. Juli, 2015.
- Rahmadani, Anisa. "Cara Mendidik Anak agar Kreatif dan Aktif", (Online), <https://www.generasimaju.co.id>, diakses pada 28 Desember 2020.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Sunarto. "Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi". *Jurnal Refleksi Edukatika*. No 8. Vol. 2. 2018.
- Suryanto, Eko, dkk. "Pembentukan Karakter Kerja Keras pada Siswa melalui kegiatan Hisbul Wathan". *Historika*. Vol. 20. 2017.
- Thabi'in, A. "Menumbuhkan Sikap Peduli pada Anak melalui Interaksi Kegiatan Sosial". *IJTIMAIYA*. No. 1 Vol. 1. Juli-Desember, 2017.
- Trianton, Teguh. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Vera, Nawiroh. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2014.
- Wikipedia. "Bob Peterson", (Online), https://www.wikipedia.org/wiki/Bob_Peterson (filmmaker), diakses 10 April 2021.
- Wikipedia. "Pete Docter", (Online), <https://www.wikipedia.org>, diakses pada 10 April 2021.
- Wikipedia. "UP", (Online), [https://www.wikipedia.org/wiki/Up_\(film_2009\)](https://www.wikipedia.org/wiki/Up_(film_2009)), diakses pada 2 Desember 2020.
- Wikipedia. "Pixar Animation Studios", (Online), https://www.wikipedia.org/wiki/Pixar_Animation_Studios, diakses pada 10 April 2021.
- Wiyani, Novan Ardy. *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenada Media Grup, 2012.