

NILAI KARAKTER PEDULI SOSIAL FILM “ADIT & SOPO JARWO” DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SD

Muhammad Yanuar Akbar Prasetyo

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (muhammadyanuar.19064@mhs.unesa.ac.id)

Wahyu Sukartiningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (wahyusukartiningsih@unesa.ac.id)

Abstrak

Dewasa ini, beberapa film animasi yang notabene digemari anak-anak memiliki muatan tidak layak. Adegan tidak layak tersebut dapat merekognisi perilaku anak. Muatan nilai positif film animasi yang dapat dicontoh anak adalah film Adit & Sopo Jarwo. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menganalisis nilai karakter peduli sosial yang terkandung dalam film animasi Adit & Sopo Jarwo dari lima episode (2) Merelevansikan strategi orang tua dan guru dalam menginternalisasikan nilai karakter peduli sosial pada anak dengan unsur temuan nilai karakter peduli sosial pada film animasi Adit & Sopo Jarwo. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *library research* dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai karakter peduli sosial tampak sebanyak enam kali dari semua episode yang telah dipilih. Nilai karakter dalam film Adit & Sopo Jarwo dapat menjadi media dalam strategi internalisasi karakter peduli sosial kepada anak.

Kata Kunci: nilai karakter peduli sosial, pendidikan karakter, film animasi Adit & Sopo Jarwo, siswa sekolah dasar.

Abstract

Today, several animated films that are popular with children have inadequate content. These inappropriate scenes can help recognize children's behavior. The positive value content of animated films that children can emulate is the film Adit and Sopo Jarwo. This study aims to (1) analyze the socially caring character values contained in the animated film Adit & Sopo Jarwo from the five episodes and (2) relate the strategies of parents and teachers in internalizing the socially caring character values in children with elements of the findings of socially caring character values in the animated film Adit & Sopo Jarwo. This type of research is library research with a qualitative approach. The results of the study show that the value of the social care character appears six times in all the selected episodes. Character values in the film Adit and Sopo Jarwo can be a medium in the strategy of internalizing socially caring characters for children.

Keywords: *social care character values, character education, animated films Adit & Sopo Jarwo, elementary school students.*

PENDAHULUAN

Era globalisasi yang semakin progress ini, terdapat banyak masalah sosial yang tidak sejalan dengan nilai-nilai karakter bangsa dan negara, mulai dari lunturnya warisan budaya bangsa, hingga martabat bangsa. Akulturasi gaya hidup global mayoritas tidak mencerminkan kehidupan bangsa Indonesia turut memperburuk situasi ini dengan semakin merosotnya nilai-nilai bangsa dan negara (Putri, Murtono, & Ulya, 2021, hlm. 1253). Masuknya pengaruh budaya asing seperti ini akan berdampak pada masyarakat Indonesia, baik secara langsung maupun tidak langsung. Namun, adopsi budaya asing oleh masyarakat Indonesia tidak selalu sejalan dengan nilai-nilai bangsa Indonesia yang luhur.

Terlebih lagi di zaman globalisasi ini, di mana hampir semua hal dilakukan melalui proses digitalisasi, sehingga setiap tindakan menjadi lebih mudah dan efisien. Namun sayangnya, kelebihan ini tidak disertai dengan tingkat literasi masyarakat yang memadai (Rochadiani, 2020, hlm. 12), walaupun upaya meningkatkan literasi telah dilakukan secara intensif di Indonesia, namun masih terasa

kurang efektif dalam memberikan dampak yang signifikan. Pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia dapat mempengaruhi masyarakat secara langsung maupun tidak langsung. Namun, masuknya budaya asing oleh masyarakat Indonesia, belum sepenuhnya sesuai dengan nilai-nilai bangsa yang tinggi.

Ngalim Purwanto mengungkapkan, bahwa nilai yang dipegang oleh setiap individu dipengaruhi oleh berbagai faktor empiris. Seperti tradisi, moral, keyakinan, dan agama. Beberapa faktor tersebut memengaruhi sudut pandang seseorang yang mengakibatkan perilaku seseorang terpengaruhi (Zakiah & Rusdiana, 2014, hlm. 14).

Diperlukan sebuah langkah pendidikan karakter yang di mulai sejak usia dini untuk membimbing peserta didik agar dapat memahami esensi nilai-nilai karakter bangsa, perilaku yang baik, serta kepribadian yang mengarah ke arah yang positif. Hal ini bertujuan agar nilai-nilai tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai hasil dari pendidikan karakter (Winata, Anziar, & Yuliandari, 2022, hlm. 100).

Buku yang berjudul "Pendidikan Karakter" karya Fadilah dan kawan-kawan menjelaskan, bahwa tujuan utama dari pendidikan karakter adalah memperkuat peradaban masyarakat dengan budi pekerti, pluralisme, moralitas, serta semangat gotong royong yang berasal dari agama, Pancasila, dan budaya bangsa sebagai ciri khas dari masyarakat yang sangat heterogen ini (2021, hlm. 5).

Bekal yang dipersiapkan inilah yang akan membuat seorang anak untuk menghadapi masyarakat di masa depan. Peran orang tua saja tidaklah cukup untuk membimbing seorang anak, dibutuhkan juga lingkungan sekitar anak yang mendukung proses perkembangan karakter anak. Di mulai dari lingkungan pergaulan anak, lingkungan tempat tinggal, dan yang tak kalah penting adalah pendidikan di sekolah.

Melalui proses pendidikan di sekolah, siswa tidak hanya belajar ilmu pengetahuan, tetapi juga mendapatkan pendidikan karakter. Tujuannya adalah agar semua orang hidup dengan upaya untuk meningkatkan martabat manusia melalui *transfer of knowledge* dan *transfer of value* (Iswati & Dacholfany, 2021, hlm. 41).

Berbagai macam cara telah dilakukan oleh berbagai pihak yang turut berperan dalam membentuk karakter anak pada sektor pendidikan yang dilakukan sejak dini pada generasi muda. Salah satu langkah nyata yang terlihat saat ini adalah pemerintah sedang berusaha untuk membangun peradaban yang maju dengan memberikan pendidikan kepada generasi muda bangsa melalui program-program yang direalisasikan dalam jangka waktu yang panjang, bertujuan untuk membentuk pelajar saat ini yang kelak diharapkan menjadi generasi emas Indonesia yang dicanangkan pada tahun 2045. Salah satunya terealisasi melalui pendidikan penguatan karakter.

Hal visioner tersebut sudah termaktub dalam amanat presiden nomor 87 tahun (2017) tentang penguatan pendidikan karakter yang terdiri dari 18 nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang dimaksud pada perpres tersebut di antaranya adalah nilai karakter religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Walaupun telah dilakukan berbagai usaha, masih terdapat fenomena yang akhir-akhir ini dapat merusak nilai-nilai moral yang disampaikan melalui media massa. Hal ini juga diperparah dengan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak-anak mereka (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019, hlm. 529).

Insiden yang menghebohkan pernah terjadi beberapa tahun yang lalu, terkait seorang guru yang diserang oleh seorang siswa dan wali murid yang tidak bertanggung jawab di Makassar, merupakan contoh kasus moral yang

terjadi di dunia pendidikan. Sebagai pendidik, guru seharusnya dihormati oleh para siswa, namun sayangnya dalam kasus ini, martabat guru dilecehkan dengan sangat tidak pantas.

Mantan wakil presiden Republik Indonesia Jusuf Kalla memberikan tanggapannya mengenai masalah ini. Beliau menyatakan bahwa terdapat perubahan besar dalam sistem pendidikan. Pada masa lalu, para guru diperbolehkan untuk menghukum siswa dengan cara memukul agar siswa tersebut melakukan introspeksi diri. Namun, saat ini, tindakan guru yang melakukan kekerasan terhadap siswa akan menjadi viral dan dianggap sebagai tindakan yang salah. Meskipun begitu, Jusuf Kalla tidak membenarkan tindakan kekerasan terhadap siswa oleh guru. Selain itu, beliau menegaskan bahwa tindakan tersebut sangat dilarang apabila siswa dibantu oleh orangtuanya untuk memukul guru. Melihat kasus ini dari perspektif masa lalu, hal tersebut menjadi sangat anomali. Naasnya, hal-hal sejenis menyebar melalui media massa dengan cukup masif (Prabowo, 2016).

Contoh insiden amoral tersebut hanya merupakan contoh-contoh kasus yang beredar. Masih banyak kasus moral yang terjadi di lingkungan pendidikan, baik yang tidak terekspos media, maupun yang terekspos ke media massa sehingga menarik perhatian masyarakat.

Media massa menjadi salah satu alat yang efektif dalam menyebarkan ideologi, kejadian, tren gaya hidup, dan lain sebagainya. Saat ini semakin banyak muncul berbagai jenis konten video seperti film dengan variasi yang beragam (Sumarno, 2020, hlm. 7). Mulai dari film dokumentasi, film cerita, hingga film eksperimen yang dapat berupa *anime*, kartun, *stop motion* dan lain sebagainya yang disajikan di berbagai *platform* media massa.

Dalam rangka menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, produser film dituntut untuk lebih peka terhadap kebutuhan penonton. Oleh karena itu, saat ini banyak produser yang melakukan berbagai pendekatan untuk menarik minat penonton dengan menggabungkan genre dalam filmnya. Seperti pada film romantis yang dihadirkan dengan sentuhan komedi, terdapat pula film komedi yang diselipkan dengan elemen horor, serta film horor yang dipadukan dengan unsur aksi. seperti pada film-film *zombie* yang mayoritas membawa muatan kekerasan fisik maupun verbal di dalamnya yang dinilai kurang sesuai dengan fungsi-fungsi film menurut undang-undang Republik Indonesia No.33 Tahun (2009) jika dilihat dari perspektif pendidikan bagi anak-anak, di samping fungsinya sebagai fungsi budaya, hiburan, informatif, penstimulus karya kreatif dan ekonomi.

Bahkan, film animasi yang notabene selalu disukai oleh anak-anak, terdapat konten yang mungkin tidak cocok untuk usia mereka (Winata dkk., 2022, hlm. 101). Seperti isi dari film animasi tersebut memiliki unsur kekerasan,

kata-kata kasar dan tindakan pornografi yang tidak pantas ditonton oleh anak-anak. Jika kita melihat ke masa lalu, sejarah film kartun selalu berhubungan dengan dunia anak-anak hingga saat ini. Beberapa stasiun televisi nasional bahkan memfokuskan program-program mereka untuk anak-anak dengan menyiarkan kartun-kartun dari dalam maupun luar negeri yang pastinya *family friendly*. Salah satu contohnya adalah *Spacetoon*.

Penayangan animasi di media massa tidak hanya sekadar ajang komersialisasi semata, tetapi juga berperan sebagai hiburan yang bermanfaat bagi anak-anak dengan muatan pendidikan. Film animasi menjadi sarana yang tepat untuk menyebarkan nilai-nilai moral kepada generasi muda. Peraturan yang berkaitan dengan isi dari film tersebut telah diatur sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Pasal 5 perihal perfilman Indonesia, pada butir tersebut dijelaskan bahwa perfilman di Indonesia harus menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan budaya bangsa.

Herlinawati (2020, hlm. 28) menerangkan film yang berfungsi sebagai pendidikan mempunyai dua indikasi utama yang jelas, yaitu menunjukkan unsur tingkah laku yang positif dan dapat membuka ruang perbincangan antar penonton. Di samping itu, Azhar Arsyad mengemukakan, bahwa film dan video juga dapat merekognisi sikap dan perasaan penonton. Contohnya dapat dilihat dari salah satu film azab atau religi lainnya yang menunjukkan akibat dari tingkah laku durhaka kepada orang tua, sehingga dari film tersebut, para siswa terdorong dan sadar untuk menghindari tingkah laku buruk seperti itu (Sukiman, 2012, hlm. 189).

Film yang digemari oleh anak-anak seperti *Spongebob*, *Doraemon*, *Upin Ipin*, *Adit & Sopo Jarwo* adalah beberapa film yang populer di Indonesia. Film-film animasi tersebut memang disajikan untuk anak-anak.

Di samping film-film animasi yang telah dijelaskan, terdapat satu film lain yang berjudul *Adit & Sopo Jarwo*. Film animasi ini mengisahkan seorang anak bernama Adit dan dua sahabat yang erat, Sopo dan Jarwo, yang tinggal di Kampung Karet. Karakter para pemeran lainnya dalam film animasi ini memiliki perbedaan yang cukup mencolok, sehingga film ini memiliki keunikan tersendiri.

Selain itu, alur cerita dalam *Adit & Sopo Jarwo* disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, sehingga sangat relevan bagi masyarakat umum, terutama anak-anak. Film animasi ini juga memberikan pesan-pesan moral yang dapat diambil.

Film kartun ini pertama kali ditayangkan pada tanggal 27 Januari 2014 di Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) yang sekarang dikenal sebagai Media Nusantara Citra (MNC TV). *MD Animation* memproduksi film ini dan hingga saat ini masih terus ditayangkan. Baru-baru ini, film ini meluncurkan sekuelnya, yakni film *Adit & Sopo Jarwo the Movie* yang memiliki durasi sekitar satu jam dan

ditayangkan di platform media streaming film online *Disney Plus Hotstar* pada 30 April 2021.

Film kartun ini juga pernah mengundang selebritas terkenal seperti penyanyi Armand Maulana dari grup musik Gigi, band metal Slank, grup musik *J-pop* Indonesia Cherrybell, bahkan pernah mengundang presiden ketiga Indonesia B.J. Habibie, dan presiden ketujuh Indonesia, Joko Widodo.

Tak heran jika film animasi ini meraih banyak pujian seperti penghargaan anugerah komisi penyiaran Indonesia pada tahun 2017 serta penghargaan dari *Panasonic Gobel Awards* selama dua tahun berturut-turut dari 2017 sampai 2018.

Salah satu penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Adinda Erwina & Syafei, 2022) membuktikan bahwa film animasi *Adit & Sopo Jarwo* memiliki nilai-nilai yang mendukung dalam pembentukan karakter yang sesuai dengan perspektif Islam. Film animasi ini mengandung nilai-nilai karakter seperti keagamaan, gotong-royong, kesabaran, tanggung jawab, dan lain-lain, yang relevan dengan pendidikan karakter bagi siswa-siswa sekolah dasar.

Penjelasan di atas secara tersirat menyarankan untuk melakukan penelitian yang lebih rinci mengenai efek film animasi *Adit & Sopo Jarwo* terhadap pembentukan karakter anak-anak di sekolah dasar, berdasarkan temuan yang telah diperoleh.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai-nilai karakter peduli sosial yang terkandung dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo* garapan *MD Animation*?
2. Apa relevansi nilai-nilai karakter peduli sosial film animasi *Adit & Sopo Jarwo* dengan strategi pendidikan karakter pada anak atau siswa sekolah dasar?

Tujuan dari kajian ini adalah untuk (1) Menganalisis nilai-nilai karakter peduli sosial yang terkandung dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo* dari lima episode (2) Merelevansikan strategi orang tua dan guru dalam menginternalisasikan nilai karakter peduli sosial pada anak dengan unsur temuan nilai karakter peduli sosial pada film animasi *Adit & Sopo Jarwo*.

METODE

Studi ini mengadopsi metode *library research* atau yang dikenal juga sebagai studi dokumen dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian *library research* mempergunakan aneka ragam literatur seperti buku, artikel ilmiah, situs web, dan sumber-sumber lainnya sebagai sumber data penelitian.

Sarwono menjelaskan bahwa penelitian literatur adalah pengkajian dari berbagai sumber buku dan temuan penelitian sebelumnya yang sejalan dengan studi yang

dilakukan untuk mendapatkan dasar teoritis (Sari, 2020, hlm. 43).

Sementara itu, penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang fenomena sosial yang dihadapi oleh peneliti. Menurut Denzin dan Lincoln dalam (Sidiq & Choiri, 2019, hlm. 9), penelitian kualitatif memanfaatkan latar belakang alamiah untuk menafsirkan fenomena menggunakan berbagai metode penelitian kualitatif.

Dalam penelitian ini, sumber utama diperoleh dari lima episode film animasi Adit & Sopo Jarwo. Sedangkan untuk sumber sekundernya berasal dari buku, jurnal ilmiah, situs website, wawancara serta penelitian terdahulu dan lima episode yang akan dianalisis adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Episode yang Dianalisis

| Kode | Judul Episode | Durasi | Sumber |
|------|---|-------------------------|---|
| JerB | Jeruk Bali Jadi Kreasi | 7 Menit 51 Detik (7:51) | https://www.youtube.com/watch?v=b7fn205Xi6I |
| LesW | Lestarkan Wayang Jangan Sampai Melayang | 7 Menit 40 Detik (7:40) | https://www.youtube.com/watch?v=0cLVernaXZ8 |
| TelM | Telur Mata Sapi Bikin Suka Hati | 7 Menit 46 Detik (7:46) | https://www.youtube.com/watch?v=CZUiqMMPaCM |
| WalT | Walau Tak Baru Tetap Bikin Seru | 7 Menit 38 Detik (7:38) | https://www.youtube.com/watch?v=FOvGpPrnYbA |
| KejW | Kejutan Warna Warni | 7 Menit 31 Detik (7:38) | https://www.youtube.com/watch?v=WI5zAixYOMQ |

Satu tindakan yang tidak dapat dipisahkan dari penelitian adalah tindakan menghimpun data. Proses penghimpunan informasi dibutuhkan teknik dalam mengumpulkan data yang diperoleh, kemudian dianalisis agar penelitian memiliki keabsahan dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian kualitatif memiliki banyak jenis, kajian ini menggunakan jenis pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pengamatan dilakukan pada lima episode animasi Adit & Sopo Jarwo untuk meneliti isi konten yang terkandung di dalamnya, terutama nilai karakter peduli yang terungkap. Fokus utama pengamatan dalam animasi Adit & Sopo Jarwo adalah nilai-nilai karakter peduli sosial yang terlihat jelas dalam setiap adegan film, seperti dialog antar tokoh, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah.

Sementara itu, penyeleksian lima episode film Adit & Sopo Jarwo dilakukan secara acak, karena film ini memiliki banyak episode. Penyeleksian lima episode tertentu dilakukan secara selektif dengan syarat bahwa setiap episode minimal menampilkan karakter peduli sosial secara eksplisit dan nilai-nilai karakter yang dimaksud merujuk pada perpres nomor 87 tahun (2017) sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Karakter Sesuai dengan Perpres Nomor 87 Tahun (2017)

| Kode Nilai Karakter | Keterangan Nilai Karakter |
|---------------------|------------------------------|
| NKPS | Nilai Karakter Peduli Sosial |

Wawancara yang dipilih adalah jenis wawancara terstruktur. Menurut Esternberg dalam (Abdussamad, 2021, hlm. 146) apabila memutuskan untuk menggunakan jenis wawancara ini, penting untuk dapat memperkirakan dengan akurat informasi yang akan diperoleh. Oleh karena itu, dalam teknik pengumpulan data jenis wawancara terstruktur ini, diperlukan persiapan instrumen yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang serupa untuk seluruh responden.

Pertanyaan diajukan kepada guru dan wali murid, dengan masing-masing golongan tiga responden. Bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pengajaran nilai moral serta memeriksa pesan-pesan yang disampaikan dalam film animasi Adit & Sopo Jarwo. Selain itu, penelitian juga mencakup topik seputar perilaku kenakalan di kalangan pelajar dan pembahasan seputar perfilman.

Wawancara dengan subjek terakhir adalah dengan siswa itu sendiri sebagai subjek langsung reseptif film animasi Adit & Sopo Jarwo. Data yang digali dari hasil wawancara dengan siswa sekolah dasar berupa data mengenai seluk beluk *screen time* penggunaan teknologi dalam pengaksesan film melalui media massa dan verifikasi nilai karakter film animasi Adit & Sopo Jarwo.

Wawancara kepada ketiga golongan tersebut ditujukan agar mendapatkan pendapat yang komprehensif. Karena dalam penanaman nilai karakter tidak bisa hanya menjadi peran sektor pendidikan saja, melainkan semua elemen masyarakat juga harus turut berkolaborasi dan bersinergi.

RJ. Renier dalam (Sidiq & Choiri, 2019, hlm. 72) Membagi tiga jenis dokumen. Pertama adalah dokumen spesifik yang terdiri dari surat-surat resmi, undang-undang, konsesi, dan sejenisnya. Kemudian, ada jenis dokumen dalam arti sempit yang hanya terdiri dari sumber tertulis. Terakhir, ada dokumen dalam arti pengertian yang lebih luas, di mana semua sumber dianggap sebagai dokumen, baik itu dokumen tertulis maupun lisan, karya monumental, dan lain sebagainya.

Dokumen sebagai salah satu sumber data memiliki banyak manfaat dalam menguji, meramalkan, dan menafsirkan masalah dalam kajian penelitian. Pada kajian ini dokumen yang didapatkan berasal dari Film animasi Adit & Sopo Jarwo, buku, jurnal ilmiah, dan situs website yang terkait.

Dokumen yang secara spesifik diambil dari dalam film animasi Adit & Sopo Jarwo merupakan bentuk dokumentasi *screen shoot* atau tangkapan layar dari adegan yang ditampilkan dari film tersebut, diambil dari tayangan film dari situs platform berbagai video *YouTube*.

Sementara itu, buku, artikel ilmiah, dan situs web yang relevan. Dipergunakan sebagai untuk memperkuat kerangka pemikiran dan paradigma penelitian, serta mempertahankan argumen teoretis dari penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis data yakni teknik triangulasi data dan analisis isi. Menurut Berelson dan Kerlinger, analisis konten yaitu salah satu cara untuk mempelajari dan mengevaluasi sebuah komunikasi dengan cara yang terorganisir, objektif, dan kualitatif melalui pesan yang diungkapkan secara jelas, baik itu secara eksplisit maupun implisit (Sidiq & Choiri, 2019, hlm. 104).

Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis isi. Bertujuan untuk membedah unsur-unsur karakter dalam film animasi Adit & Sopo Jarwo yang didapat dari setiap adegan film yang ditampilkan secara eksplisit mulai dari penggalan dialog antar tokoh, gerak tubuh, serta ekspresi wajah yang didasarkan pada peraturan presiden nomor 87 tahun (2017) dengan pendekatan deskriptif. Hal ini dilakukan agar memenuhi aspek sistematis, objektif, dan kualitatif sesuai dengan jenis teknik analisis model analisis isi.

Lebih lanjut terkait prosedur dalam penggunaan analisis isi film animasi Adit & Sopo Jarwo dapat dilihat di bawah:

1. Menentukan Permasalahan

Pada kajian ini peneliti merumuskan dua pertanyaan seperti yang dipaparkan pada bab pendahuluan yaitu (1) Bagaimana nilai karakter peduli sosial yang terkandung dalam film animasi Adit & Sopo Jarwo garapan *MD Animation*? (2) Apa relevansi nilai karakter peduli sosial film animasi Adit & Sopo Jarwo dengan strategi pendidikan karakter pada anak atau siswa sekolah dasar?

2. Menyusun Kerangka Pemikiran

Peneliti menggunakan analisis jenis deskriptif. Sebagaimana dijelaskan pada kajian teoretis tersebut yakni untuk menggambarkan detail konseptualisasi nilai-nilai karakter, media audio-visual, karya film, animasi Adit & Sopo Jarwo, serta pendidikan karakter yang terkait dengan topik penelitian saat ini.

3. Penetapan Perangkat Metodologi

Penetapan perangkat metodologi dalam analisis isi ini diharapkan peneliti mampu memilih dan menyusun operasionalisasi konsep dengan ukuran atau patokan tertentu berupa penjabaran dalam kategorisasi. Peneliti sendiri sudah mengkategorisasi ukuran atau patokan dalam analisis film animasi Adit & Sopo Jarwo merujuk dari peraturan presiden nomor 87 tahun (2017) karakter. Data yang diinterpretasi disampaikan melalui tabel yang berisi pengkodean, adegan, percakapan dan uraian nilai karakter yang ditemukan.

4. Analisis Data

Pemilihan teknik analisis data berlandaskan pada jenis penelitian yang dipilih. Dalam kajian ini peneliti menggunakan jenis analisis isi deskriptif model domain, sebagaimana yang dipaparkan oleh Sumarno (2020, hlm. 20), analisis isi deskriptif model domain digunakan untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang lingkup fokus penelitian. Dalam hal ini peneliti memusatkan perhatiannya pada nilai karakter peduli sosial.

5. Interpretasi Data

Pembahasan atau diskusi mengenai hasil analisis data dengan memasukkan interpretasi yang sesuai dengan kerangka teoretis yang telah ditetapkan, merupakan langkah akhir dalam metode analisis isi. Dengan kata lain, nilai-nilai karakter yang ditemukan dalam lima Episode Adit & Sopo Jarwo dipahami melalui kajian teoritis atau kerangka pemikiran yang telah ditentukan.

Tahapan analisis data yang digunakan berikutnya adalah teknik analisis triangulasi data. Teknik analisis data yang dipilih adalah model Miles dan Huberman, meliputi tiga rangkaian aktivitas, yakni reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Rangkaian tersebut dilakukan setelah mendapatkan kejenuhan dalam pengambilan data, kejenuhan dalam hal ini peneliti sudah tidak lagi memperoleh data atau informasi baru (Abdussamad, 2021, hlm. 160). Teknik analisis data pada penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Kegiatan ini dilakukan dengan menghimpun seluruh informasi yang diperoleh, mencakup dialog antara tokoh, yang meliputi kata-kata, adegan dan ekspresi yang diungkapkan secara eksplisit dengan cara mengamati dan mencatatnya untuk keperluan pengumpulan data primer dari film animasi Adit & Sopo Jarwo. Sedangkan untuk data sekunder dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada beberapa subjek yang meliputi tiga guru, tiga siswa, dan tiga wali siswa.

2. Reduksi Data

Hasil reduksi disajikan melalui ringkasan dan pengumpulan elemen penting berupa nilai karakter peduli sosial dari tokoh dalam film animasi Adit & Sopo Jarwo, serta data dari wawancara yang telah dikumpulkan dan diproses.

3. Penyajian Data

Data yang telah direduksi dan disortir, dijelaskan berdasarkan nilai karakter peduli sosial yang terdapat pada film animasi Adit & Sopo Jarwo dari analisis isi film dan wawancara. Data disajikan dalam tabel untuk memudahkan pembaca dalam memahami interpretasi hasil analisis.

4. Penarikan Kesimpulan & Verifikasi Data

Dalam penelitian ini, untuk memastikan kebenaran informasi berupa nilai-nilai karakter yang telah

terungkap, tindakan yang diambil adalah melakukan verifikasi temuan data di film Adit & Sopo Jarwo dengan melakukan wawancara dengan orang tua. Tujuan dari wawancara tersebut adalah untuk memastikan kesesuaian data yang diperoleh dengan nilai peduli sosial karakter yang terdapat dalam film animasi Adit & Sopo Jarwo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Identifikasi muatan nilai karakter film Adit & Sopo Jarwo yang diambil dari lima episode yang dipilih dengan kriteria terdapat nilai karakter peduli sosial. Karakter-karakter yang dimaksud disandarkan dari butir-butir nilai karakter yang tertera pada perpres nomor 87 tahun (2017).

Setelah mengevaluasi lima episode, terungkap bahwa setiap episode memiliki karakteristik yang menunjukkan peduli sosial dan satu episode yang menunjukkan dua kali sikap peduli sosial. Lebih jelasnya dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Temuan Nilai Karakter pada Lima Episode Adit & Sopo Jarwo

| Kode Nilai Karakter | Kode Episode yang Dianalisis | | | | |
|---------------------|------------------------------|------|------|-------------|------|
| | JerB | LesW | TelM | WalT | KejW |
| NKPS | 6:01 | 2:30 | 2:18 | 1:50 & 2:46 | 5:01 |

Dari tayangan film animasi Adit & Sopo Jarwo ini, tiap episode yang terpilih mengungkapkan pesan peduli sosial, bahkan dalam satu episode tak hanya menampilkan satu kali saja adegan tentang kepedulian sosial, tetapi terulang berkali-kali dalam satu episode, yakni pada episode walau tak baru tetap bikin seru (WalT). Hal ini membuktikan bahwa film animasi Adit & Sopo Jarwo dapat dijadikan sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter peduli sosial pada anak-anak dalam upaya pendidikan karakter.

Pembentukan karakter dan nilai pada anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kondisi lingkungan anak seperti tradisi, moral, keyakinan, dan agama (Zakiah & Rusdiana, 2014, hlm. 14). Maka dari itu, untuk mengkomprehensifkan hasil temuan nilai karakter dari film animasi Adit & Sopo Jarwo. Peneliti melakukan wawancara kepada berbagai pihak dan subjek, tujuannya adalah untuk membuka perspektif berbagai pihak terkait proses pendidikan karakter yang telah dilakukan kepada anak, apakah dari upaya internalisasi pendidikan karakter yang dilakukan guru dan orang tua sudah mencakup nilai karakter peduli sosial sesuai dengan salah satu butir nilai karakter pada perpres nomor 87 tahun (2017).

Melalui kegiatan wawancara kepada orang tua dan guru akan memberikan penguatan argumen terhadap fenomena yang terjadi saat ini terhadap karakter pelajar maupun pengaruh zaman. Sedangkan wawancara kepada siswa agar

dapat melihat kondisi mereka secara langsung sebagai objek reseptif film animasi maupun zaman.

Pengaruh zaman memang dirasakan oleh orang tua dan guru kepada anaknya, mereka melihat jika suatu nilai pada zaman dahulu sangat dijunjung tinggi, namun pada saat ini nilai yang dimaksud tersebut mengalami degradasi yang cukup memprihatinkan. Sangat dirasakan secara nyata oleh guru dan orang tua, salah satu degradasi nilai karakter tersebut adalah kepedulian sosial.

Pengaruh pergaulan yang tidak terkontrol, lingkungan yang tidak mendukung, kurangnya pengawasan orang tua, dan kemajuan teknologi yang pesat saat ini dapat mempengaruhi perilaku anak. Orang tua dan guru merasa khawatir bahwa anak-anak dapat terdorong untuk melakukan tindakan yang tidak bermoral. Oleh karena itu, mereka melakukan upaya pencegahan dengan cara memperkuat karakter anak melalui berbagai cara.

Seperti halnya di lingkungan persekolahan, guru melakukan berbagai kegiatan untuk mengembangkan karakter para siswanya, salah satunya adalah sopan santun kepada guru atau orang tua.

Strategi dalam mengembangkan karakter tidak hanya dilakukan oleh guru saja, melainkan orang tua di rumah juga melakukan hal tersebut, seperti mengajarkan anak untuk memiliki *basic manner*, rasa terima kasih, mengajarkan minta maaf, dan minta tolong.

Orang tua juga melakukan strategi menayangkan film Adit dan Sopo Jarwo kepada anaknya dalam mengembangkan karakter anaknya, mereka mendampingi anaknya ketika menonton film tersebut. Hal yang cukup mengejutkan terjadi ketika sang anak menyadari tindakan yang dilakukan oleh tokoh utama di dalam film tersebut disadari oleh anaknya.

Seperti halnya ketika Adit diperintah ibunya untuk mengantarkan kue ke pelanggan, lalu Adit menuruti perintah ibunya tersebut, sang anak terpicu untuk membuka ruang diskusi dengan mempertanyakan sikap Adit yang sangat penurut kepada ibunya. Ibunda sang anak yang menonton bersama film ini merespon dengan melakukan kegiatan refleksi dari sikap anaknya selama ini.

Semakin kuat keyakinan orang tua bahwa film dapat memengaruhi karakter anak, karena mereka melihat respons positif dari anak-anak mereka terhadap tayangan animasi Adit & Sopo Jarwo. Sebaliknya, jika anak menonton film yang tidak baik, sikap buruk dapat muncul sebagai dampak dari pengaruh film tersebut.

Tidak hanya kebaikan itu saja yang dirasakan oleh orang tua dari anaknya, anaknya yang menyaksikan perilaku yang ditunjukkan oleh masing-masing tokoh, membuat anak terdorong untuk menirunya. Salah satunya adalah karakter utama yang bernama Adit yang selalu menunjukkan sikap peduli sosial, mendorong untuk sang anak bertanya kepada orang tuanya yang menemani

menonton film. Melalui hal tersebut, muncullah diskusi-diskusi yang sangat positif antara anak dan orang tua, sehingga orang tua dapat mengajarkan esensi dari nilai karakter tertentu kepada anaknya dari tayangan film Adit & Sopo Jarwo.

Namun sayangnya, di lingkungan sekolah strategi ini jarang dilakukan oleh pendidik di kelas. Padahal kurikulum merdeka sendiri memberikan kebebasan kepada guru untuk mengatur kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan siswa melalui program profil pelajar pancasila dalam mata pelajaran P5, sehingga potensi dari kurikulum merdeka ini tidak dimanfaatkan secara optimal. Hal ini membuat guru terkesan hanya memanfaatkan kurikulum merdeka secara normatif saja dalam mengembangkan karakter siswa, contohnya seperti melaksanakan pengembangan karakter yang umumnya dilakukan oleh kebanyakan sekolah, salah satunya adalah upacara bendera.

Meskipun demikian, strategi seperti ini dapat diterapkan oleh pengajar guna mengembangkan karakter yang baik pada siswa, sehingga menayangkan animasi Adit & Sopo Jarwo adalah opsi yang tepat, karena film ini disukai oleh para pelajar. Dalam menonton film tersebut, siswa memerlukan bimbingan dari guru agar dapat memahami nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh tokoh utama, seperti peduli sosial yang tinggi.

Walaupun si anak menyadari nilai pentingnya peduli sosial yang dimiliki oleh tokoh utama, namun sang wali sebagai orang tua merasa khawatir terhadap sikap anaknya yang dianggap kurang peduli sosial. Keadaan ini sangat disayangkan, mengingat tidak adanya guru yang membantu orang tua dalam membimbing siswa atau anaknya tentang pentingnya karakter peduli sosial.

Sebabnya, mengembangkan karakter anak bukan hanya tanggung jawab orang tua dan guru semata, namun juga seluruh pihak harus berperan aktif dalam membantu.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapat dari adegan yang mempresentasikan nilai karakter film animasi Adit & Sopo Jarwo, kemudian diinterpretasikan dengan temuan strategi orang tua dan guru dalam mengembangkan karakter anak. Apakah dari strategi itu memunculkan nilai karakter peduli sosial atau tidak, jika tidak ada, dapat menjadi referensi orang tua dan guru melalui adegan yang mempresentasikan nilai karakter peduli sosial dalam film animasi Adit & Sopo Jarwo.

Karakter peduli sosial sendiri merupakan sikap dan tindakan yang senang memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan (Munif, 2017, hlm. 6).

Sifat empati adalah karakter yang amat penting bagi anak-anak, karena perkembangan zaman dan kemajuan teknologi cenderung membuat anak-anak kehilangan sifat empati tersebut. Mereka terlalu terpacu pada aktivitasnya

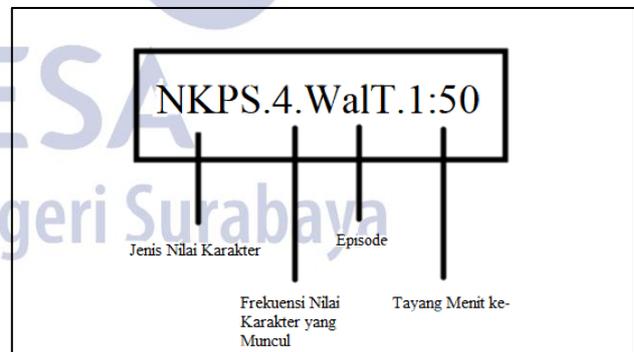
sendiri hingga lupa bahwa ada orang lain di sekitar mereka yang dapat diajak bersosial.

Anehnya, anak-anak yang menyaksikan karya sinematografi ini menyadari akan keberadaan nilai-nilai karakter yang mengedepankan kepedulian sosial. Mereka mampu menggambarkan perilaku karakter utama yang senang menolong sesama, bahkan membayangkan diri mereka menjadi karakter utama yang memiliki sikap peduli sosial yang tinggi dalam situasi yang sama.

Tampaknya dibutuhkan bimbingan dari orang tua dan guru untuk mengajarkan pada anak tentang pentingnya nilai-nilai karakter peduli sosial secara lebih mendalam. Sehingga setiap adegan yang menampilkan nilai-nilai karakter peduli sosial dalam film ini tidak hanya dilewatkan begitu saja tanpa dipahami oleh anak.

Muqowwim (2020, hlm. 216) mengidentifikasi hambatan menanamkan sikap peduli sosial kepada anak menjadi tiga. Pertama, emosi anak belum stabil, karena mereka masih memiliki rasa ego yang tinggi dan suasana hati yang tidak baik. Kedua, kendala waktu pelaksanaan, seperti guru di sekolah yang sebenarnya sudah menyusun rencana untuk penanaman sikap ini namun terkendala dengan waktu. Terakhir yakni dukungan orang tua, adanya komunikasi dua arah antara orang tua dan guru, Apabila komunikasi sudah terjalin dengan baik maka kerja sama dalam memantau perkembangan anak di sekolah dan di rumah pun menjadi lancar.

Penekanan unsur koding pada bagian pembahasan kali ini dipilih sesuai dengan teknik analisis isi, guna untuk mereduksi kata atau kalimat yang tidak penting. Untuk membaca rumus dalam koding bisa dilihat melalui salah satu contoh di bawah:



Gambar 1. Unsur Koding dalam Pembahasan

Jika koding di atas diterjemahkan akan seperti berikut: Jenis karakter adalah yang ditemukan adalah nilai karakter peduli sosial, muncul kali ke-1, nilai karakter peduli sosial muncul dalam episode walau tak baru tetap bikin seru, tayang pada menit satu detik lima puluh.

1. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial ke-1

Menunjukkan kepedulian sosial melalui tindakan membantu orang yang sedang mengalami kesulitan merupakan contoh perilaku yang mencerminkan karakter yang baik. Hal ini dapat dilihat dari adegan di mana Adit dengan sukarela membantu Denis yang sedang kesulitan.

Sikap tanggap dan sigap juga dapat dipelajari atau dicontohkan oleh orang tua dan guru dengan cara yang positif.

Tabel 4. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial

| Kode | Adegan | Percakapan |
|---|---|--|
| NKPS.1.Je rB.6:01  | Adit mendukung Denis yang sedang merasa kurang bersemangat karena kecepatan larinya yang lambat, tiba-tiba mobil mainan yang diderek oleh Denis terbalik akibat terkena batu. Adit yang sebelumnya berada di depan, berbalik arah untuk membantu Denis yang mengalami kesulitan. | Adit: "Ayo Den! larinya harus cepat, jangan kalah sama Ucup" Denis: "Adit tolongin Dit!" (Mobil mainan Denis terbalik) Adit: "Heeem Denis Denis" (Berbalik arah sambil menghela nafas panjang membantu Denis) |

2. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial ke-2

Bersatu padu dalam bekerja sama tampak saat Sopo dan bang Haji mengambil inisiatif untuk menghidupkan acara Jarwo melalui pertunjukan wayang kulit. Menolong satu sama lain adalah contoh perilaku yang menunjukkan kepedulian sosial.

Pendidikan tentang semangat kerjasama juga dapat diberikan kepada anak-anak oleh orang tua atau guru saat terdapat kegiatan di masyarakat atau

Tabel 5. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial

| Kode | Adegan | Percakapan |
|---|--|--|
| NKPS.2.L esW.2:30  | Jarwo sebelumnya menganggap remeh ketika Adit dan kawan-kawan bermain wayang dengan menggunakan kertas sebagai bahan dasar, namun akhirnya ditegur oleh Bang Haji karena Jarwo hanya bisa merendahkan tanpa mengajarkan cara bermain wayang yang benar. Jarwo sepakat untuk mengajarkan cara bermain wayang kulit apabila ia memiliki wayang kulit sebagai media pembelajaran untuk anak-anak. Bang Haji yang berinisiatif agar Jarwo dapat mengajarkan cara bermain wayang kulit akhirnya meminjamkan wayang kulit kepada | Bang Haji: "Nah, ini wayang kulit ane dapet dari temen ane, bisa deh ente pake buat ngajarin anak-anak main wayang kulit" Ucup: "Wah Ucup mau dong pak Haji ikut belajar main wayang kulit" Adit: "Adit juga, boleh yah pak Haji, bang Jarwo" Kipli: "Kipli juga mau, boleh kan?" Denis: "Denis juga mau belajar" Bang Haji: "Gimane Wo? anak-anak udah pada semangat belajar, ente bersedia kaga ngajarin anak-anak" Jarwo: "I i ye bang Haji, siyap nanti tak bikinin pertunjukan wayang kulitnya" |

| | |
|--|---|
| Jarwo untuk diajarkan kepada anak-anak. Adit dan kawan-kawan yang mengetahui hal tersebut merasa bahagia dan bersemangat untuk belajar memainkan wayang. Mendengar hal tersebut, Bang Haji berencana untuk mengadakan pertunjukan wayang kulit gratis sebagai hiburan malam untuk warga kampung Karet. Sopo yang senang dengan rencana tersebut bersiap membantu Jarwo dalam persiapan pertunjukan wayang kulit | Sopo: "Mmm Sopo bantu ya bos" Bang Haji: "Nah, nanti biar ane deh yang umumin ke warga, kalau ada pertunjukan wayang kulit gratis" Adit, Denis, Ucup & Kipli: (Bergembira dan bersorak ria) |
|--|---|

3. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial ke-3

Membangkitkan seseorang untuk menghasilkan perilaku sosial adalah taktik yang dapat diterapkan oleh seseorang, seperti yang telah dilakukan oleh Jarwo ketika merawat adik Adit yang sedang mengalami kesulitan.

Taktik ini juga dapat diterapkan oleh guru atau orang tua kepada anak untuk mendorong perilaku sosial.

Tabel 6. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial

| Kode | Adegan | Percakapan |
|--|--|--|
| NKPS.3.T eM.2:18  | Adel yang sulit diajak makan membuat Jarwo kesulitan menghadapi perilakunya yang rewel, bahkan sampai naik ke atas meja kerja ayahnya. Jarwo kesulitan untuk memberi makan Adel dan meminta bantuan kepada kakaknya agar bisa membujuk Adel untuk mau makan. Adit melihat bahwa Jarwo kesulitan menghadapi Adel yang rewel, sehingga ia membujuk Adel untuk mau makan yang disuapkan oleh Jarwo. Akhirnya, Adit memahami bahwa adiknya ingin mencoba nasi goreng yang dimasak oleh Jarwo. | Jarwo: "Dit Dit Dit ini Adelya kok yo gak mau makan ini lho, padahal ini kan makanan yang disiapkan Sama bunda" Adit: "De...I makan yah" (Menundukkan badan ke bawah meja) Adel: "Je jah je jah" Jarwo: "Oho, wes ngene wae lah, tak masakin aja wes, dari pada susah nih, jangan-jangan Adelya bosen nih sama menu yang ini- ini aja" Jawi Adit: "Adel mau kok dimasakin bang Jarwo" Jarwo: "Oke wes, tak masakin dulu, oh... dari tadi." |

4. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial ke-4

Beramal dengan memberikan sumbangan kepada orang atau kelompok yang membutuhkan adalah contoh nyata dari kepedulian sosial. Pak Anas telah menunjukkan sikap tersebut dengan menyumbangkan kulit sapi yang dibutuhkan oleh musholla Kampung Karet.

Mendidik anak untuk membantu orang atau kelompok yang membutuhkan adalah tanggung jawab orang tua dan guru. Diharapkan melalui tindakan ini, anak-anak dapat memahami betapa pentingnya memiliki kepedulian sosial.

Tabel 7. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial

| Kode | Adegan | Percakapan |
|--|--|---|
| NKPS.4. WaT.1:50  | Pak Anas memberikan kulit kambingnya kepada musholla kampung Karet. Saat itu, kebetulan Bang Haji Udin bersama Sopo & Jarwo akan memperbaiki bedug yang rusak. Setelah mendengar hal tersebut, Pak Anas ingin juga membantu memperbaiki bedug bersama ketiga orang tersebut. | Pak Anas: "Jadi, ini pak haji, kusumbangkan kulit kambing yang sudah kujemur, bisa dipakai untuk membetulkan begud musholla yang rusak " (Memberikan kulit kambing kepada bang haji Udin) Bang haji Udin: "Alhamdulillah, kebetulan banget nih pak Anas, emang hari ini ane niatnye same Jarwo juga Sopo mau betulin bedug masjid kite" Pak Anas: "Bah, aku ikut bantu lah pak haji" Bang haji Udin: "Hahaha iye iye iye" |

5. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial ke-5

Sikap simpati tercermin dari sikap Adit yang memperhatikan kesulitan Sopo saat mengangkat rangka bedug yang besar seorang diri, simpati merupakan salah satu sikap kepedulian sosial yang penting.

Sikap simpati merupakan hal yang krusial bagi anak-anak, sehingga mereka dapat memahami perasaan orang lain dan akhirnya termotivasi untuk memberikan bantuan.

Tabel 8. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial

| Kode | Adegan | Percakapan |
|--|---|--|
| NKPS.5. WaT.2:46  | Sopo dan Jarwo sedang menurunkan kerangka bedug untuk perbaikan yang akan digunakan untuk keperluan ibadah. Adit dan teman-temannya datang ke musholla karena rebananya sobek dan mereka meminta kulit sapi untuk memperbaikinya. Ketika mereka tiba di musholla, mereka bertemu dengan Sopo dan Jarwo dan mereka berbicara satu sama lain. Sopo dan Jarwo sedang mengangkat kerangka rebananya ke musholla ketika Jarwo tiba-tiba berhenti membantu Sopo karena terpesona dengan kecantikan Li Mei. | Adit & teman-temannya: "Assalamualaikum bang Jarwo, bang Sopo" Jarwo: "Waalaikumsalam" (Mengangkat bedug bersama Sopo), eh he he dek Li Mei (Meninggalkan Sopo mengangkat bedug sendirian, sedangkan Jarwo mencoba menggoda Li Mei dengan sikapnya yang malu-malu kucing). Adit: " Bang Sopo hati-hati! " Ucup: " Ucup bantuin bang " (Semua yang menyapa Sopo & Jarwo menghampiri Sopo |

| | |
|---|---|
| Adit dan teman-temannya merasa kasihan karena Sopo sendirian mengangkat kerangka bedug dan mereka memutuskan untuk membantunya. Jarwo yang awalnya tidak peduli dengan Sopo akhirnya ditegur oleh Li Mei dan Pak Sanip. | yang mengangkat bedug sendirian) Li Mei: "Yaampun bang Jarwo, kasihan bang Sopya tuh " Pak Sanip: "Lha iya wo masa ente tinggal aja tuh bedug" Jarwo: "Lha wong udah banyak yang bantu kok" |
|---|---|

6. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial ke-6

Memberikan kejutan sebagai ungkapan terima kasih kepada orang yang penting dalam hidup kita adalah salah satu bentuk sikap sosial yang peduli. Saat Li Mei merayakan ulang tahun Baba Chang dengan memberikan kejutan, itu juga menunjukkan kasih sayangnya kepada Baba Chang yang telah merawatnya sejak kecil.

Momen tersebut sangat berarti dan penting untuk diingat sebagai bentuk penghargaan kepada orang yang berjasa dalam hidup kita. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mengajarkan rasa terima kasih kepada anak-anak agar mereka dapat memahami arti dari menghargai orang lain.

Tabel 9. Elaborasi Nilai Karakter Peduli Sosial

| Kode | Adegan | Percakapan |
|---|--|--|
| NKPS.6.K ejW.5:01  | Li Mei dan anak-anaknya sebelumnya telah menyiapkan kejutan untuk baba Chang dan akhirnya selesai. Saat baba Chang kembali ke warung, dia merasa aneh karena tidak ada yang menjaganya. Baba Chang bertanya-tanya apakah ada anaknya yang menjaga warung dengan teriakan berulang kali. Mendengar teriakan ayahnya, Li Mei keluar dari samping warung dan menyapa ayahnya sambil membawa lampion yang telah mereka buat sebelumnya. Li Mei memberikan lampion itu kepada ayahnya yang sedang berulang tahun dan meminta dia untuk berdoa sebelum menerbangkan lampionnya. | Baba Chang: "Me Mei, Me Mei...ah ini walung tidak ada orang jaga ah..." (Berteriak sambil melihat sekitar warung) Li Mei: "Wah papah udah pulang, sini sini sini" (Melambaikan tangan menuju arah baba Chang) Baba Chang: "Ada apa ah Me Mei, jangan bikin papah kaget" Li Mei: " Engga, ini Li Mei punya lampion, papah terbangin sambil berdoa yah " Baba Chang: "Haiya...kalau ini papah suka kejuatannya, tidak bikin lepot olang" (Baba Chang dan Li Mei menutup mata sambil menunduk mengarah ke lampion) Baba Chang: "Semoga Me Mei berhasil dikehidupannya sebagai anak yang belbakti sama olang tua, sebagai warga kampung dan sebagai manusia Indonesia yang punya plestasi amin..." |

| | | |
|--|--|--|
| | | (Li Mei mendekati Baba Chang) Baba Chang: “Cuma itu halapan papah” Li Mei: “Makasih papah, lampion nya sekarang dilepas pah” (Mencium baba Chang lalu melepaskan lampion ke langit) |
|--|--|--|

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan riset yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan hasil dan diskusi yang dilakukan sebagai berikut:

1. Nilai Karakter Peduli Sosial Film Animasi Adit & Sopo Jarwo

Setelah melakukan analisis, disimpulkan bahwa kelima episode film Adit & Sopo menampilkan nilai-nilai karakter peduli sosial. Hal ini membuktikan bahwa film tersebut dapat dijadikan media untuk memperkenalkan karakter peduli sosial kepada anak-anak melalui strategi internalisasi.

2. Relevansi Nilai Karakter Peduli Sosial Terhadap Pendidikan Karakter Anak

Setelah melakukan analisis mendalam tentang topik topik yang dibahas dalam penelitian ini, peneliti menemukan masalah di lapangan berupa kurangnya kesadaran sosial anak-anak yang dirasakan baik oleh orang tua maupun guru. Anak-anak memahami tindakan praktis yang menunjukkan kesadaran sosial dari pemeran utama dalam film animasi Adit & Sopo Jarwo, namun mereka sendiri kurang memiliki kesadaran ini. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus memperkenalkan dan memperkuat nilai karakter kesadaran sosial dan membantu anak-anak mempraktekkannya dengan menonton film animasi Adit & Sopo Jarwo bersama-sama.

Saran

Perjalanan melewati proses penelitian sudah dilakukan, peneliti memberikan saran melalui kontemplasi diri yang didapat dari proses dan hasil penelitian, selanjutnya diungkapkan kepada orang tua, guru, sebagai subjek penelitian maupun peneliti selanjutnya yang ingin meneliti kajian terkait melalui poin-poin berikut:

1. Internalisasi Nilai Karakter Anak

Orang tua dan pengajar dapat mempertimbangkan film animasi Adit & Sopo Jarwo sebagai opsi strategis untuk mengajarkan nilai-nilai karakter peduli sosial pada anak-anak. Karakter ini seringkali dianggap kurang dimiliki oleh anak-anak, sehingga disarankan agar orang tua dan

pengajar merekomendasikan film ini sebagai media untuk memperkaya nilai-nilai karakter anak. Dalam hal ini, film ini dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan karakter anak. Dengan menayangkan film ini, diharapkan orang tua dapat membuka ruang diskusi yang konstruktif bagi sang anak, sehingga memunculkan salah satu hal yang positif berupa refleksi diri.

2. Penelitian Lanjutan

Rekomendasi untuk peneliti berikutnya yang tertarik dalam melakukan penelitian tentang topik film animasi dengan fokus pada nilai-nilai karakter adalah mempertimbangkan jenis nilai karakter yang berbeda. Terdapat banyak nilai karakter yang perlu dijelajahi dari beberapa film animasi lainnya. Untuk mempertegas hasil penelitian dapat memilih metode pengumpulan data berupa wawancara semi terstruktur atau wawancara tidak terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rappana, Ed.; Vol. 1). CV Syakir Media Press.
- Adinda Erwina, M., & Syafei, S. (2022). *Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo Episode 22 dan Episode 24*. 2, 515. <http://annuha.pjj.unp.ac.id>
- Herlinawati, Ulumudin, I., Fujanita, S., & Widiputera, F. (2020). *Persepsi Masyarakat Terhadap Perfilman Indonesia* (E. R. Widodo & S. B. Raharjo, Ed.; 1 ed.). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Iswati, & Dacholfany, I. (2021). *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (1 ed.). CV. Laduny Alifatama.
- Khaerunnisa, S., & Muqowim. (2020). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Peduli Sosial. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2).
- Pemerintah Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia tentang Perfilman (Nomor 33 Tahun 2009)*.
- Prabowo, D. (2016, Desember 8). Kata JK tentang Pemukulan Guru di Makassar . *Kompas*.
- Presiden Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Tentang Penguatan Pendidikan Karakter (Nomor 87 Tahun 2017)*.
- Putri, R., Murtono, M., & Ulya, H. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1253–1263. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1401>
- Rabiah, F., Alim, W., Lestari, I., & Baidawi, A. (2021). *Pendidikan Karakter* (M. Fathoni, Ed.; 1 ed., Vol. 1). CV. Agrapana Media.
- Rochadiani, T. (2020). Peningkatan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Pradita*, 1(1).

- Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian IPA dan Pendidikan IPA*, 41.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan* (A. Mujahidin, Ed.; Vol. 1). CV. Nata Karya.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Salmulloh, Ed.; 1 ed.). PT Pustaka Insan Madani. www.insanmadani.com
- Sumarno. (2020). Analisis Isi dalam Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra. *Jurnal Elsa Universitas Muhamadiyah Kotabumi*, 18, 36–55.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.
- Winata, D., Anziar, L., & Yuliandari, A. (2022). *Analisis Nilai Karakter Dalam Film “Adit Sopo Jarwo The Movie” Untuk Pembelajaran di SD.* <http://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/view/207>
- Zakiah, qiqi, & Rusdiana. (2014). *Pendidikan Nilai: kajian Teori dan Praktik di Sekolah* (B. Saebani, Ed.; 1 ed.). CV. Pustaka Setia.

