

**NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM
FILM ANIMASI *UPIN IPIN* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

YULIANTI RUKMANA
NIM.1711240175

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU 2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 - Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi**

Upin Ipin Sebagai Media Pembelajaran yang disusun oleh : **Yulianti Rukmana**

NIM: 1711240175 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas

Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada

Hari Rabu, Tanggal 2 Maret 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna

memperoleh gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan/Tarbiyah PGM.

Ketua

Dr. Buyung Surahman, M. Pd

NIP. 196110151984031002

Sekretaris

Zubaidah, M. Us

NIDN 2016047202

Penguji I

Dr. Eva Dewi, M. Ag

NIP. 197505172003122003

Penguji II

Aziza Aryati, M. Ag

NIP. 1972121222005012007

Bengkulu, 02 Maret 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Muljadi, M. Pd

NIP. 197005142000031004





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fattah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon: (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uiniasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh

Nama YULIANTI RUKMANA

NIM 1711240175

Prodi PGMI

Jurusan Tarbiyah

Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi *Upin Ipin* Sebagai Media Pembelajaran" telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran

Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk disidangkan.

Bengkulu, Februari 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Kasmantoni, M.Si
NIP. 197510022003121004


Achmad Ja'far Sodik, M.Pd.I
NIP. 198909302019031007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hai Skripsi Sdr/i Yulianti Rukmana

NIM 1711240175

Kepada

Yth Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberi arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal

Sdr/i :

Nama : Yulianti Rukmana

NIM : 1711240175

Judul Skripsi : Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi
Upin Ipin Sebagai Media Pembelajaran.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Skripsi Munaqasyah guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih. Wassalamu alaikum Wr. Wb

Bengkulu, Februari 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Kasmantoni, M.Si
NIP.197510022003121004

Achmad Ja'far Sodik, M.Pd.I
NIP.198909302019031007

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulianti Rukmana

NIM : 1711240175

Jurusan Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi Upin Ipin Sebagai Media Pembelajaran.

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, Maret 2022

Pembuat Pernyataan



YULIANTI RUKMANA

NIM. 1711240175

SURAT PERNYATAAN

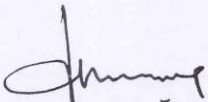
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulianti Rukaman
NIM : 1711240175
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi Upin
: Ipin dan Relevansinya Terhadap Media Pembelajaran

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui www.turnitin.com dengan ID 1763739448. Skripsi ini memiliki indikasi plagiasi sebesar 18% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui
Tim Verifikasi


Dr. Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197007011999032002

Bengkulu, 17 Februari 2022
Yang membuat pernyataan



Yulianti Rukmana
NIM, 1711240175

MOTTO

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

"Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat, hendaklah ia menguasai ilmu. Dan barang siapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat), hendaklah ia menguasai ilmu,"

(HR. Ahmad).

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan kesempatan yang tak terhingga. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah Saw. Begitu panjang perjalanan, setiap hambatan demi hambatan penulis lalui dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang penulis cintai dan banggakan, yakni:

1. Kepada Ayah dan Ibuku yang aku cintai yang sejak kecil selalu mendo'akan, mengasuh dan membimbing sehingga penulis tumbuh menjadi besar, mandiri dan penuh dengan harapan.
2. Kepada kakakku Obie Mesak yang aku cintai dan aku sayangi, yang selalu mendo'akan dan selalu memberikan semangat.
3. Kepada seluruh keluargaku yang selalu mendo'akan dan selalu mendukung kerja kerasku
4. Kedua pembimbingku Bapak Dr. Kasmantoni, M,Si dan Achmad Ja'far Sodik, M.Pd.I yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran dan motivasi serta memberikan bimbingan dan perjalanan yang tak ternilai harganya.
5. Seluruh guru-guruku sejak di sekolah Dasar, SMP, SMA dan Dosen-dosen yang telah memberikan ilmunya kepadaku.
6. Sahabat seperjuanganku, Eji Sentro, Hesti Fitriani, yang senantiasa mendukungku dalam mengerjakan skripsi,
7. Seluruh teman-teman seperjuanganku di UINFAS Bengkulu yang khususnya Fakultas Tarbiyah dan Tadris PGMI local C Angkatan 2017

Nama : Yulianti Rukmana
NIM : 1711240175
**Judul : Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Audiovisual Sebagai
Media Pembelajaran**

ABSTRAK

Penelitian Skripsi ini adalah Nilai Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi *Upin Ipin* Sebagai Media Pembelajaran. Latar belakang penelitian ini karena menjamurnya film animasi di televisi nasional Indonesia yang mana film tersebut dapat ditonton oleh anak-anak dengan mudah. Ditambah lagi dengan fakta bahwa saat ini *android* dan *smart phone* menjadi media utama dalam proses pembelajaran. Film animasi *Upin Ipin* dipilih sebagai objek penelitian pada Skripsi ini karena film animasi ini yang paling sering beredar di televisi nasional. Penelitian ini menganalisis 2 permasalahan yaitu nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film animasi *Upin Ipin* yang berjudul Belajar Berdagang Full Musim 15 dan media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kajian pustaka, bersifat deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data penelitian adalah data primer, sekunder. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi. Untuk melengkapi analisis, penulis melakukan wawancara dengan teknik purposive sampling dimana yang diwawancarai adalah ibu-ibu yang mempunyai anak-anak yang menonton *Upin Ipin*. Setelah data terkumpul, penulis menganalisis data tersebut dengan metode interpretasi. Hasil penelitian adalah bahwa nilai-nilai pendidikan karakter yang ada dalam film animasi *Upin Ipin* adalah 1, karakter peduli sosial 2, karakter rasa ingin tahu 3, karakter kerja keras 4, karakter toleransi 5, karakter mandiri 6, karakter kreatif. Kedua, film animasi *Upin Ipin* sangat bagus dijadikan media pembelajaran bagi siswa karena termasuk film animasi yang sederhana, mudah dimengerti anak dan mengandung konten positif yang dapat mempengaruhi berkembangnya karakter anak ke arah yang baik. Saran, agar sekolah dasar menjadikan film animasi *Upin Ipin* sebagai salah satu media pembelajaran.

Kata kunci: *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter, Film Animasi Upin Ipin, Media Pembelajaran*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan peneliti ini, sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabat.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing dan memotivasi dalam penyelesaian proposal skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do'a dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
3. Adi Syaputra, S.Sos.I, M.Pd selaku Sekjur Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
4. Abdul Azis Mustamin, M.Pd.I selaku Koodinator Prodi PGMI Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu
5. Dr. Kasmantoni, M.Si., selaku Pembimbing 1 yang senan tiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan bimbingan, dan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

6. Achmad Ja'far Sodik, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran dalam memberikan bimbingan, dan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulisan menyelesaikan proposal skripsi ini.
8. Staf dan karyawan perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah menyediakan referensi.
9. Staf dan karyawan fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberikan pelayanan dengan baik dalam hal administrasi.
10. Semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam penulisan proposal skripsi ini.

Akhir kata, semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Desember 2021

Penulis



Yulianti Rukmana
NIM 1711240175

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
PESEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pendidikan Karakter.....	7
B. Film Animasi.....	24
C. Media Pembelajaran.....	32
D. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	37
E. Kerangka Berfikir.....	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian	46
B. Pendekatan Penelitian	47
C. Tempat dan Waktu	47
D. Sumber Data.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Uji Keabsahan Data.....	52
G. Teknik Analisis Data.....	52

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Film Animasi <i>Upin Ipin</i>	54
B. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi <i>Upin Ipin</i> dan tokoh yang berperan.....	65
1. Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi <i>Upin Ipin</i>	65
2. Tokoh Yang berperan Dalam Film Animasi <i>Upin Ipin</i>	69
C. Fungsi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film <i>Upin Ipin</i> sebagai Media Pembelajaran.....	76
1. Kriteria film animasi yang dapat digunakan dan berfungsi sebagai media pembelajaran terpadu di sekolah dasar	77
2. Memudahkan Siswa Mengenal Bahasa.....	79
3. Jenis-jenis kartun yang termasuk sebagai media pembelajaran	80

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	83

Daftar Pustaka

Lampiran-Lampiran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap lapisan masyarakat sudah bisa merasakan kemudahan teknologi yang serba canggih ini. Dimulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Kemudahan akses internet dan televisi memudahkan anak untuk mendapatkan tontonan apa saja sehingga yang belum dewasa dan butuh bimbingan pun dengan mudah mengaksesnya melalui televisi dan media lain seperti *Youtube*.

Jika memperhatikan hal tersebut, bukan tidak mungkin aktivitas apapun yang dilakukan oleh karakter atau tokoh di film akan sedikit banyak ditiru oleh anak-anak. Sehingga orangtua akan sangat senang apabila anaknya berhasil meniru karakter yang bagus. Sebaliknya, orangtua akan khawatir ketika karakter yang ditiru adalah sosok yang melakukan kegiatan negatif.

Literatur anak-anak merupakan sarana yang amat mungkin dapat digunakan untuk secara efektif mengajarkan pendidikan karakter kepada mereka. Pembentukan karakter pada anak menjadi hal yang sangat krusial karena anak merupakan generasi penerus yang akan melanjutkan eksistensi bangsa. Anak-anak usia Sekolah Dasar seperti pada teori *Piaget* disebut dengan operasi konkret (*concrete operation stage*), di mana pada masa ini anak-anak semakin terampil dalam memecahkan masalah dan mengingat informasi. Menurut Pada tahap ini, anak-anak senang mempraktikkan keterampilan seperti lari, melompat, meloncat, memanajat dan keseimbangan. Sekarang ini, karakter anak cukup menjadi perhatian khusus, hal ini karena adanya penyimpangan karakter.

Mengingat maraknya kasus kekerasan yang melibatkan anak-anak, tentunya tidak lepas dari tontonan televisi yang menjadi teman keseharian anak. Secara tidak langsung, televisi seakan memberikan ajaran baru kepada anak. Banyaknya tayangan televisi yang mempertontonkan kekerasan kerap terjadi di berbagai stasiun televisi tanah air. Bahkan serial animasi yang dikhususkan untuk anak-anak pun kerap mengandung unsur kekerasan. Sebagai contoh berita harian di internet Dunia Baca yang mengabarkan bahwa kasus kriminal yang melibatkan anak sekolah yang melibatkan anak tingkat Sekolah Dasar terjadi di perumahan Summarecon Bekasi Utara, seorang anak berusia tujuh tahun bernama Nur Afiz Kurniawan, ditenggelamkan oleh kedua temannya hingga meninggal dunia karena belum mengembalikan hutang senilai seribu rupiah.

Dari berita tersebut banyak faktor yang menyebabkan anak melakukan tindakan tersebut, seperti mencontoh lingkungan sekitar maupun tontonannya. Dari informasi tersebut maka kita bisa menyimpulkan bahwa anak sangat perlu di tanamkan nilai karakter sejak dini seperti tanggung jawab dan peduli sosial.¹

Tayangan serial animasi atau yang biasa disebut kartun, telah menjadi sarana hiburan di Indonesia dan telah banyak digemari oleh anak-anak bahkan orang dewasa. Namun, beberapa judul kartun dianggap masuk ke dalam kategori berbahaya. Memang jika disimak secara mendalam, terdapat banyak adegan yang berbahaya dan menampilkan kekerasan pada beberapa episode yang ditayangkan. Beberapa judul kartun mancanegara yang tergolong berbahaya pertama, *Tom and Jerry* adalah tayangan yang kurang tepat bagi anak-anak karena menanamkan

¹ Sudaryanti, "Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.1 No.1 (Juni, 2012), 17.

perilaku menindas atau mem-bully dan kekerasan. Selain itu serial animasi *Spongebob* juga banyak menampilkan kekerasan dan penindasan.

Berbeda halnya dengan film animasi *Upin Ipin* yang diproduksi oleh *Les Copaque* dan dirilis pada tanggal 14 september 2007, yang awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak agar lebih mengerti tentang Bulan Suci Ramadhan. Dalam hal ini, anak-anak perlu disugahi dengan animasi yang sesuai pada dunianya, seperti mencerminkan perilaku yang baik, bermoral, dan berkarakter. Animasi yang diterbitkan oleh *Les Copaque* yaitu *Upin Ipin* dan ditayangkan di televisi Indonesia sedang maraknya serial kartun yang sarat akan nilai pendidikan ini menunjukkan, masyarakat Indonesia masih ingin tayangan yang menawarkan nilai-nilai karakter.²

Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter (*character education*) sangat erat hubungannya dengan pendidikan moral dimana tujuannya adalah untuk membentuk dan melatih kemampuan individu secara terus-menerus guna penyempurnaan diri kearah hidup yang lebih baik.³

Salah satu penanaman nilai karakter yaitu melalui pembelajaran, yang mana dalam pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang relevan sehingga tujuan pembelajarannya tercapai dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang sering

² Romi Pasrah, Nana Ganda, Ahmad Mulyadiprana, "Nilai-Nilai Karakter Yang Terdapat Dalam Film Animasi Upin Dan Ipin Episode 'Jembatan Ilmu'", *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.7 No.3 (2020), 152-164.

³ Evinna Cinda Hendrianan, Arnold Jacobus, "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan", *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol.1 No.2 (September, 2016), 26.

digunakan yaitu media kartun. Yang mana media kartun tersebut menjadi daya tarik siswa untuk mempermudah memperoleh ilmu yang guru ajarkan, karena melihat langsung kegiatannya.

Berangkat dari uraian di atas peneliti beranggapan bahwa kartun *Upin Ipin* produksi *Les Copaque* memang memiliki keunikan yaitu cerita yang syarat akan nilai pendidikan, di mana banyaknya animasi yang hanya menyajikan hiburan semata namun mengesampingkan nilai karakter pada kartun tersebut. Sementara masih ada kartun yang memberikan pengetahuan dalam hal pendidikan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti nilai-nilai pendidikan yang ada pada film kartun *Upin dan Ipin* difokuskan pada episode “Belajar Berdagang” dalam episode tertentu dengan judul penelitian “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi *Upin Ipin* Dan Relevansinya Terhadap Media Pembelajaran”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi untuk menganalisis nilai pendidikan karakter yang ada pada film animasi “*Upin Ipin* yang berjudul belajar berdagang full musim ke 15” sebagai media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam ”film animasi *Upin Ipin* yang berjudul belajar berdagang full musim ke 15”?
2. Bagaimana fungsi ”film animasi *Upin Ipin* yang berjudul belajar berdagang full musim ke 15” sebagai media pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam ”film animasi *Upin Ipin* yang berjudul belajar berdagang full musim ke 15”.
2. Untuk mengetahui fungsi ”film animasi *Upin Ipin* yang berjudul belajar berdagang full musim ke 15” sebagai media pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Adapun dua manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini sebagai kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya untuk pendidik dalam menggunakan media film sebagai salah satu media untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter dan pendidikan islam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran tentang nilai-nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Upin dan Ipin* belajar berdagang full musim 15.
- b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang nilai-nilai karakter yang terdapat pada animasi *Upin dan Ipin* belajar berdagang full musim 15.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pendidikan Karakter

1. Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan agar peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik dari segi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, dan lain sebagainya. Sementara itu dengan arah yang serupa namun dalam kacamata yang berbeda, Kurniawan berpendapan bahwa pendidikan adalahh mengalihkan (menurunkan) berbagai nilai, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani.

Namun tidak hanya generasi muda saja yang sebetulnya belajar. Generasi yang lebih tua juga secara tidak langsung belajar mendidik dalam prosesnya. Selain itu pendidikan adalah hal yang dapat dilakukan sepanjang hayat dan tidak melihat usia. Seperti yang diutarakan Budiyanto dan Kurniawan, bahwa pendidikan adalah mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang proses berlangsung secara terus-menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia.

Pengertian pendidikan juga memiliki definisi secara yuridis dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (sisdiknas) yang menyebutkan bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa”.

Sementara itu para ahli lain juga memiliki beberapa pengertian yang beragam mengenai pendidikan, yaitu:

a. Menurut Djumali dkk

Pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan dimasa kini maupun dimasa yang akan datang.

b. Menurut Takdir Ilahi

Pendidikan adalah sebagai usaha untuk membina dan mengembangkan pribadi manusia, baik menyangkut aspek ruhaniah dan jasmaniah

c. Menurut Hasbullah

Pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntunan atau pimpinan yang didalamnya mengandung unsur-unsur seperti pendidik, anak didik, tujuan, dan sebagainya. Aspek-aspek yang paling dipertimbangkan antara lain yaitu penyadaran, pencerahan, pemberdayaan, dan perubahan perilaku.

d. Menurut Sutrisno

Pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, an meliputi berbagai-bagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain.⁴

⁴ Ajat Sudrajat, “Mengapa Pendidikan Karakter”, *Jurnal pendidikan Karakter*, Vol.1 No.1 (Oktober, 2011), 49

2. Pengertian Karakter

Karakter secara bahasa (etimologi) bersal dari bahasa latin *kharakter*, *kharassein*, dan *kharax*. Dalam terminologi Yunani, karkter berasal dari kata *charassei* yang berarti 'membuat tajam atau dalam'. Sedangkan dalam bahas inggris, karakter disebut *character* kemudian diserap oleh bahasa Indonesia menjadi karakter.⁵

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitude*), perilaku (*behavior*), motivasi (*motivation*), dan keterampilan (*skill*). Selain itu pendidikan karakter dapat diartikan pula sebagai usaha sadar (sengaja) untuk mewajibkan kebijakan, yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan, melainkan pula untuk masyarakat secara keseluruhan.

Lebih jauh, Sri Juidiani mengemukakan bahwa pendidikan karakter ialah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai kerakter pada setiap orang sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dalam dirinya, menempatkan nilai-nilai tersebut dalam dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warga yang religious, nasionalis, produktif, dan kreatif. Menurut pengertian dari beberapa ahli, penelitian menyimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengajarkan seseorang agar memahami dan mengembangkan

⁵ Romi Pasrah, Nana Ganda, dan Ahmad Mulyadiprana, "Nilai-Nilai Karakter Yang Terdapat Dalam Film Animasi Upin Dan Ipin Episode Jembatan Ilmu", *Jurnal Pedidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.7 No. 3 (2020), 155-156.

nilai-nilai karakter serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.⁶

3. Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut Zainul Fitri, pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk dan membangun pola pikir sikap, dan perilaku seseorang agar menjadi pribadi yang positif, akhlak karimah, berjiwa luhur, dan bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan karakter, diantaranya sebagai berikut:

- a. Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian atau kepemilikan bagi seseorang yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan.
- b. Mengoreksi perilaku seseorang yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang telah dikembangkan.
- c. Mengembangkan koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

Mengacu pada fungsi pendidikan Nasional. UU RI No 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membantu watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi, peserta didik agar menjadi manusia yang beriman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

⁶ Heri Gunawan, "*Pendidikan Karakter - Konsep Dan Implementasi*", (Bandung: Alfabeta, 2016), h.10

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk menumbuhkan, menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang antara lain menanamkan jiwa kepemimpinan, jujur, mandiri, kreatif, tanggung jawab, dan berwawasan kebangsaan yang tinggi.⁷

4. Komponen-komponen karakter yang baik

Ada tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yang dikemukakan oleh Lickona, yaitu:

a. Pengetahuan Moral

Pengetahuan moral merupakan hal yang penting untuk diajarkan. Ada enam aspek yang ditunjukkan sebagai tujuan dari pendidikan karakter yang di inginkan.

1) Kesadaran Moral

Aspek pertama dari kesadaran moral adalah menggunakan pemikiran mereka untuk melihat suatu situasi yang memerlukan penilaian moral dan kemudian untuk memikirkan dengan cermat tentang apa yang dimaksud dengan arah tindakan yang benar. Yang kedua, dari kesadaran moral adalah memahami informasi dari permasalahan yang bersangkutan.

2) Pengetahuan Nilai Moral

Nilai-nilai moral seperti menghargai kehidupan dan kemerdekaan, tanggung jawab terhadap orang lain, kejujuran,

⁷ Evinna Cinda Hendriana, Arnold Jacobus, "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan", *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol.1 No.2 (September, 2016), 26.

keadilan, toleransi, penghormatan, disiplin diri, integritas, kebaikan, belas kasihan, dan dorongan atau dukungan mendefinisikan seluruh cara tentang menjadi pribadi yang baik.

3) Penentuan Perspektif

Penentuan perspektif merupakan kemampuan untuk mengambil sudut pandang orang lain, melihat situasi sebagaimana adanya, membayangkan bagaimana mereka akan berpikir, bereaksi, dan merasakan masalah yang ada. Hal ini merupakan prasyarat bagi penilaian moral.

4) Pemikiran Moral

Pemikiran moral melibatkan pemahaman apa yang dimaksud dengan moral dan mengapa harus aspek moral. Seiring anak-anak mengembangkan pemikiran moral mereka dan riset yang ada menyatakan bahwa pertumbuhan bersifat gradual, mereka 13 mempelajari apa yang dianggap sebagai pemikiran moral yang baik dan apa yang tidak dianggap sebagai pemikiran moral yang baik karena melakukan suatu hal.

5) Pengambilan Keputusan

Mampu memikirkan cara seseorang bertindak melalui permasalahan moral dengan cara ini merupakan keahlian pengambilan keputusan reflektif.

6) Pengetahuan Pribadi

Mengetahui diri sendiri merupakan jenis pengetahuan moral yang paling sulit untuk diperoleh, namun hal ini perlu bagi pengembangan

karakter. Mengembangkan pengetahuan moral pribadi mengikutsertakan hal menjadi sadar akan kekuatan dan kelemahan karakter individual kita dan bagaimana caranya mengkompensasi kelemahan kita, di antara karakter tersebut.

b. Perasaan Moral

Sifat emosional karakter telah diabaikan dalam pembahasan pendidikan moral, namun di sisi ini sangatlah penting. Hanya mengetahui apa yang benar bukan merupakan jaminan di dalam hal melakukan tindakan yang baik. Terdapat enam aspek yang merupakan aspek emosi yang harus mampu dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia berkarakter.

1) Hati nurani

Hati nurani memiliki empat sisi yaitu sisi kognitif untuk mengetahui apa yang benar dan sisi emosional untuk merasa berkewajiban untuk melakukan apa yang benar. Hati nurani yang dewasa mengikutsertakan, di samping pemahaman terhadap kewajiban moral, kemampuan untuk merasa bersalah yang 14 membangun. Bagi orang-orang dengan hati nurani, moralitas itu perlu diperhitungkan.

2) Harga Diri

Harga diri yang tinggi dengan sendirinya tidak menjamin karakter yang baik. Tantangan sebagai pendidik adalah membantu orang-orang mudah mengembangkan harga diri berdasarkan pada nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kebaikan serta berdasarkan pada keyakinan kemampuan diri mereka sendiri demi kebaikan.

3) Empati

Empati merupakan identifikasi dengan atau pengalaman yang seolah-olah terjadi dalam keadaan orang lain. Empati memungkinkan seseorang keluar dari dirinya sendiri dan masuk ke dalam diri orang lain. Hal tersebut merupakan sisi emosional penentuan perspektif.

4) Mencintai Hal yang Baik

Bentuk karakter yang tertinggi mengikutsertakan sifat yang benar-benar tertarik pada hal yang baik. Ketika orang-orang mencintai hal yang baik, mereka senang melakukan hal yang baik. Mereka memiliki moralitas keinginan, bukan hanya moral tugas.

5) Kendali Diri

Emosi dapat menjadi alasan yang berlebihan. Itulah alasannya mengapa kendali diri merupakan kebaikan moral yang diperlukan. Kendali diri juga diperlukan untuk menahan diri agar tidak memanjakan diri sendiri.

6) Kerendahan Hati

Kerendahan hati merupakan kebakan moral yang diabaikan namun merupakan bagian yang esensial dari karakter yang baik. Kerendahan hati merupakan sisi afektif pengetahuan pribadi. 15 Kerendahan hati juga membantu seseorang mengatasi kesombongan dan pelindung yang terbaik terhadap perbuatan jahat.⁸

⁸ Ade Chita Putri Harahap, "Character Building Pendidikan Karakter", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol.9 No.1 (2019), 6-8

5. Nilai Pendidikan Karakter

Nilai karakter merupakan suatu sifat atau suatu hal yang dianggap penting dalam kehidupan manusia. Nilai karakter juga dapat dijadikan sebagai petunjuk atau pedoman dalam berperilaku.

Ada 18 (delapan belas) nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa menurut Kementerian Pendidikan Nasional diantaranya:

1) Religius

Sikap dan perilaku yang taat dan patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya. Menurut Abidin, Religius merupakan sikap dan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2) Jujur

Jujur merupakan adanya kesamaan antara ucapan dan perbuatan. Menurut Mustari, jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap dirinya sendiri maupun pihak lain.

Dalam Al Quran Surat Al-Maidah Ayat 8 menjelaskan bahwa:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوْمِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاؤُا قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا أَعْدِلُوا
هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya: hai orang-orang yang beriman hendaklah kamu jadi orang-orang yang selalu menegakkan (kebenaran) karena Allah, menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah sesekali kebencianmu terhadap sesuatu kaum, mendorong kamu untuk berlaku tidak adil. Berlaku adillah, karena adil

itu lebih dekat kepada takwa. Dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Q.S. al-Maidah :8)⁹

3) Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai sebuah perbedaan antara lain, agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dengan dirinya. Menurut Yaumi, mengatakan toleransi merupakan sikap menerima perbedaan orang lain, tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, tidak menyukai orang tidak sekeyakinan, sealaran, atau sepaham dengan dirinya, dan tidak menghakimi orang lain berdasarkan latar belakangnya.

4) Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku patuh dan tertib pada berbagai ketentuan dan peraturan. Menurut Tafsir, mengatakan disiplin itu bila mengerjakan sesuatu dengan tertib, memanfaatkan waktu untuk kegiatan yang positif, belajar secara teratur dan selalu mengerjakan sesuatu dengan penuh tanggung jawab.

5) Kerja Keras

Tindakan yang menunjukkan perilaku patuh dan tertib pada berbagai ketentuan dan peraturan. Menurut Kurniawan, kerja keras dapat didefinisikan sebagai semangat pantang menyerah diikuti dengan keyakinan yang kuat dan mantap untuk mencapai impian dan cita-cita. Dapat di simpulkan dari pendapat di atas bahwa kerja keras adalah kegigihan yang kuat untuk melakukan upaya dan usaha keras agar bisa mengiringnya untuk mencapai cita-cita.

⁹ Mushaf Ash-Shahib. Hilai Media. Arham Bin Ahmad Yasin, Lc. MH. Al-Hafidz. H.108.

Dalam Hadis Riwayat Bukhari menjelaskan:

مَا أَكَلَ أَحَدٌ طَعَامًا قَطُّ خَيْرًا مِنْ أَنْ يَأْكُلَ مِنْ عَمَلٍ يَدِهِ وَإِنَّ نَبِيَّ اللَّهِ دَاوُدَ عَلَيْهِ السَّلَامُ كَانَ يَأْكُلُ مِنْ عَمَلٍ يَدِهِ

Artinya: “tidak ada seseorang yang memakan satu makanan pun yang lebih baik dari makanan hasil usaha tangannya (bekerja) sendiri. Dan sesungguhnya Nabi Allah Daud as. memakan makanan dari hasil usahanya sendiri.” (HR. Bukhari)

6) Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk dapat menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Menurut Mustari, kreatif merupakan menemukan hal-hal atau cara baru yang berbeda dari yang biasa dan pemikiran yang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah. Sedangkan Menurut Samani, kreatif merupakan sikap yang mampu menyelesaikan suatu masalah secara inovatif, kritis, berani mengambil keputusan dengan tepat dan cepat, menampilkan sesuatu secara luar biasa, memiliki ide baru, ingin terus berubah, memanfaatkan peluang baru, serta dapat membaca situasi.

Maka dapat disimpulkan bahwa kreatif merupakan, menemukan hal-hal atau cara baru yang berbeda dari yang biasa untuk mampu menyelesaikan masalah secara inovatif, kritis, berani mengambil keputusan dengan cepat dan tepat, memanfaatkan peluang baru, serta dapat membaca situasi.

7) Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan suatu masalah. Kurniawan, mandiri merupakan suatu sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas- tugasnya.

8) Demokratis

Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Menurut Kurniawan, demokratis merupakan cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai secara sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9) Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Menurut Yaumi, rasa ingin tahu merupakan landasan dasar dalam proses belajar, karena dilakukan melalui proses bertanya, mencari informasi baru, mengumpulkan fakta dari beberapa sumber, kemudian membentuk pendapat sendiri. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berusaha untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

10) Semangat Kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Menurut Kurniasih, menyatakan semangat kebangsaan merupakan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11) Cinta Tanah Air

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Menurut Abidin, cinta tanah air merupakan cara berpikir, bersikap, dan

berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

12) Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Menurut Kurniasih, Menghargai Prestasi merupakan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13) Bersahabat/Komunikatif

Sikap dan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Menurut Yaumi, karakter dapat mengantarkan seseorang untuk membangun hubungan baik di antara sesama tanpa memandang latar belakang suku, ras, agama, dan asal daerah.

14) Cinta Damai

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Menurut Yaumi, cinta damai merupakan mereka yang menghindari konflik. Tanpa kekerasan, dan mengedepankan harmoni, toleransi, saling menghargai, dan relasi yang setara antara individu dan komunitas. Dari pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa cinta damai adalah sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

15) Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Menurut Suyadi, gemar membaca merupakan kebiasaan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus untuk membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran, dan sebagainya.

16) Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki. Hal ini sangat penting mengingat bahwa siswa seringkali berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut Gunawan, Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi dan selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat.

17) Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Menurut Samani, peduli itu memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleran terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, mau mendengar orang lain, mau berbagi, tidak merendahkan orang lain, tidak mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bekerja sama, setia, cinta damai dalam menghadapi persoalan.

18) Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Yaumi, tanggung jawab adalah suatu kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas yang seseorang harus penuhi, dan yang memiliki konsekuensi hukuman terhadap kegagalan.¹⁰

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pendidikan Karakter

Zubaedi berpendapat bahwa terdapat beberapa faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan karakter sebagai berikut:

a. Insting (Naluri)

Aneka corak refleksi sikap, tindakan, dan perbuatan manusia dimotivasi oleh potensi kehendak yang dimotori oleh insting seseorang. Insting merupakan seperangkat tabiat yang dibawa manusia sejak lahir.

b. Adat/Kebiasaan

Adat/kebiasaan adalah setiap tindakan dan perbuatan seseorang yang dilakukan secara berulang-ulang dalam bentuk yang sama sehingga menjadi kebiasaan, seperti berpakaian, makan, tidur, dan olahraga. Pada perkembangan selanjutnya suatu perbuatan yang dilakukan berulang-ulang dan telah menjadi kebiasaan, akan dikerjakan dalam waktu singkat, dengan sedikit waktu dan perhatian.

¹⁰ Indah Apriyanti, “Analisis Nilai-nilai Karakter dalam Buku Literasi Sekolah di SD Negeri 02 Kota Bengkulu”, (Skripsi S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, 2020), h. 13-19

c. Keturunan

Secara langsung atau tidak langsung keturunan sangat memengaruhi pembentukan karakter atau sikap seseorang. Sifat-sifat asasi anak merupakan pantulan sifat-sifat asasi orang tuanya. Peranan keturunan, sekalipun tidak mutlak, dikenal pada setiap suku, bangsa dan daerah.

d. Lingkungan

Salah satu aspek yang turut memberikan saham dalam terbentuknya corak sikap dan tingkah laku seseorang adalah faktor lingkungan di mana seseorang berada. Lingkungan terdidi dari dua macam, yaitu lingkungan alam dan lingkungan pergaulan. Lingkungan alam dapat mematahkan atau mematangkan pertumbuhan bakat yang dibawa oleh seseorang. Lingkungan pergaulan akan saling memengaruhi dalam pikiran, sifat, dan tingkah laku.¹¹

7. Manfaat Pendidikan Karakter

Manfaat pendidikan karakter adalah untuk menjadikan manusia agar kembali kepada fitrahnya, yaitu selalu menghiasi kehidupannya dengan nilai-nilai kebajikan yang telah digariskan oleh nya.

Dengan adanya pendidikan karakter ini diharapkan degradasi moral yang dialami bangsa ini dapat berkurang. Moral yang tertanam dengan baik dan melekat dalam diri manusia akan membawa pengaruh yang baik bagi dirinya sendiri, orang lain dan bangsanya.

Berkaitan dengan manfaat pendidikan karakter, ada beberapa fungsi diadakannya dalam karakter.

¹¹ Edi Suarto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Dalam Penanaman Pendidikan Karakter Di Sekolah Tingkat Pertama Di Kota Padang", *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol.2 No.1 (2017), 261

a. Fungsi pembentukan dan perkembangan portensi

Pada fungsi ini pendidikan karakter berfungsi untuk membentuk dan mengembangkan potensi seseorang agar dapat berperilaku yang baik, berhati baik, dan berperilaku yang baiksesuai dengan falsafah hidup pancasila.

b. Fungsi perbaikan dan penguatan

Fungsi perbaikan dan penguatan dimaksudkan bahwa pendidikan karakter berfungsi untuk memperbaiki dan memperkuat peran keluarga, satuan pendidikan, masyarakat, dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi warga Negara dan pembangunan bangsa menuju bangsa yang maju, mandiri dan sejahtera.

c. Fungsi penyaring

Fungsi terakhir dar pendidikan karakter adalah fungsi penyaring, maksudnya, pendidikan karakter tersebut dimaksud agar memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.¹²

B. Film Animasi

1. Pengertian Film

Secara berdasarkan kata, film (cinema) asalnya dari kata cinematographie yang memiliki arti cinema (gerak), tho atau phytos (cahaya) dan graphie atau grhap (tulisan, gambar, citra). Sehingga bias diartikan film adalah mewujudkan gerak dengan cahaya. Mewujudkan atau melukis dengan cahaya tersebut yang menggunakan alat khusus, seringkali alat yang digunakan adalah kamera.

¹² Wanda Chrisiana, "Upaya Menerapkan Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa", *Jurnal Teknik Industri*, Vol.7 No.1 (Juni, 2005), 83

Beberapa para ahli juga menjelaskan mengenai film, di antaranya:

a. Menurut Efendi

Film adalah hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekam suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra arsitektur serta seni music.

b. Menurut Kridalaksana

Film adalah:

- 1) Lembaran tipis, bening, mudah lentus yang dilapisi dengan lapisan antihalo, dipergunakan untuk keperluan fotografi.
- 2) Alat media massa yang memiliki sifat lihat dengar (audio visual) dan dapat mencapai khalayak yang banyak.

c. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).¹³

2. Pengertian Film Animasi

Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak yang sering dikenal dengan sebutan film kartun. Menurut Andriana, film kartun adalah salah satu karya cipta yang menggunakan fasilitas aplikasi computer multimedia dengan menggabungkan antara gambar, teks, audio, animasi dan

¹³ Chabib Syafrudin, Wahyu Pujiyono, "Pembuatan Film Animasi Pendek 'Dahsyatnya Sedekah' Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hibrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic",

video sehingga seolah-olah gambar diam dapat bergerak dan bersuara yang selanjutnya dapat diunsur melalui suatu cerita yang menarik.

Menurut Syafrudin, film animasi memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan sebagai media pembelajaran untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan dan membuat belajar menjadi menyenangkan karena adanya unsur hiburan. Film animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divirtualisasikan seolah-olah dapat bergerak atau Nampak hidup. Tidak hanya dapat bergerak juga tetapi animasi juga memberikan suatu karakter pada obyek-obyek yang akan dianimasikan, seperti pemberian watak dari setiap tokoh animasi.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa film kartun adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan seolah-olah gambar diam dapat bergerak dan bersuara yang selanjutnya disusun menjadi suatu cerita yang menarik dengan memberikan watak pada setiap tokoh.¹⁴

3. Unsur-unsur Perfilman

Film merupakan hasil karya bersama atau hasil kerja kolektif. Dengan kata lain, proses pembuatan film pasti melibatkan kerja sejumlah unsur atau profesi Unsur-unsur yang dominan didalam proses pembuatan film antara lain: produser, sutradara, penulis scenario, penata kamera (cameramen), penata artistik, penata musik, editor, pengisi dan penata suara, aktor-aktris (bingtang film). Berikut uraian mengenai unsur-unsur dalam pembuatan film.

¹⁴ Dyah Noviati Kusumaningrum, *“Analisis Film Kartun UPIN IPIN Sebagai Media Pendidikan Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Ra Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas”* (Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang, 2017), h.16

a. Produser

Merupakan unsur yang paling tertinggi dalam suatu tim kerja produksi dalam pembuatan film.

b. Sutradara

Merupakan unsur kedua yang paling penting dalam proses pembuatan sebuah film karena sutradaralah yang bertanggung jawab dalam proses tersebut.

c. Penulis Skenario

Penulis Skenario adalah seseorang yang menulis naskah yang difilmkan.

d. Penata Kamera (Kameramen)

Seseorang yang bertanggung jawab dalam proses perekaman (pengambilan) gambar di dalam pembuatan sebuah film.

e. Penata Artistik

Seseorang yang bertugas menampilkan cita rasa artistik pada sebuah film yang di produksi.

f. Penata Musik

Seseorang yang bertanggung jawab dalam pengisian suara musik sebuah film.

g. Editor

Seseorang yang bertanggung jawab dalam pengeditan suatu gambar dalam film.

h. Pengisi dan Penata Suara

Seseorang yang bertugas mengisi suara pemeran atau pemain film.

i. Aktor atau Aktris

Mereka yang membintangi film yang diproduksi dengan memerankan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita film tersebut.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan kedalam dua pembagian, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan non fiksi. Film cerita merupakan film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh actor dan aktris.

Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Sedangkan film non cerita merupakan film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan.¹⁵

4. Jenis-jenis Film

Jenis-jenis dari film adalah:

a. Film Cerita

Film cerita (*story film*) merupakan jenis film yang didalamnya terkandung cerita yang sudah umum dipertontonkan di gedung bioskop dengan aktir atau aktris terkenal dan didistribusikan sebagai barang dagangan.

b. Film Berita

Film berita (*newsreel*) merupakan jenis film tentang fakta atau kejadian yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita maka film ini

¹⁵ Belia Agustina, "Analisis Semiotika Unsur-Unsur Kebudayaan Palembang Dalam Film *Ada Surga Di Rumahmu*", Skripsi S1 Dakwah Dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, 2017), h.25

disajikan kepada umum harus mengandung nilai berita. Kriteria berita tersebut yaitu penting dan menarik.

c. Film Dokumenter

Rober Flaherty, Film dokumenter yaitu karya cipta tentang kenyataan (creative treatment of actuality) tidak sama dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter yakni hasil interpretasi pribadi (pembuatnya tentang kenyataan tersebut).

d. Film Kartun

film kartun (*cartoon film*) diproduksi untuk anak-anak. Tokoh film kartun yang sangat terkenal adalah donal bebek, putri salju, mickey mouse, dan lain sebagainya.¹⁶

5. Jenis-jenis Animasi

Ada beberapa jenis-jenis animasi antara lain yaitu:

a. Jenis Animasi Berdasarkan Bentuk Karakter Yang Dibuatnya

1) Stop Motion Animation/Claymation

Dikenal juga dengan claymation, tekni dalam membuat animasi ini ditemukan oleh Blakton pada tahun kira-kira 1906. Memakai clay (tanah liat) sebagai objeknya.

2) Animasi 2 Dimensi/2D

Animasi jenis ini juga terkenal dengan sebutan kartun. Kartun atau Cartoon bisa didefinisikan sebagai gambar yang lucu, contohnya bisa dilihat di film-film kartun, banyak sekali gambar-gambar yang lucu

¹⁶ *Ibid* h. 30

yang ditunjukkan dan seringkali untuk menghibur, yang termasuk contohnya adalah tom & jerry.

3) Animasi 3 Dimensi/3D

Semakin berkembangnya teknologi utamanya teknologi komputer maka muncul animasi 3 Dimensi. Animasi 3D ini adalah hasil pengembangan dari animasi 2D. Di animasi 3D objek akan seperti semakin hidup dan juga seperti nyata. Banyak contoh film dengan menggunakan teknik animasi 3D dan CGI (Computer Generated Imagery).

4) Animasi Jepang

Animasi jepang disebut juga dengan Anime. Pada sekarang ini film-film anime banyak di senangi utamanya oleh para remaja, banyak sekali contoh film anime seperti Naruto, Dragon Ball dan lain sebagainya.

b. Jenis Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatannya

1) Animasi Cel

Animasi Cel seringkali adalah lembaran-lembaran yang akan membentuk animasi tunggal. Sehingga setiap cel adalah bagian terpisah, yang seperti objek dan juga latar belakangnya terpisah, sehingga dapat bergerak dengan sendirinya.

2) Animasi Frame

Animasi frame bisa disebut dengan teknik pembuatan yang sangat sederhana, seperti gambar/objek yang berbeda-beda di lembaran buku, kemudian buku tersebut dibuka secara cepat dengan jari maka gambar anime tersebut akan terlihat seperti sedang bergerak.

3) Animasi Path

Animasi path merupakan teknik pembuatan animasi yang berasal dari objek yang digerakkan, gerakan tersebut mengikuti garis yang sudah ditentukan oleh pembuatnya. Di aplikasi Macromedia Flash, teknik animasi path bisa dipakai dengan menggunakan layer tersendiri sebagai lintasan dari objeknya.

4) Animasi Sprite

Animasi sprite ini memungkinkan objek bisa bergerak secara sendiri, sehingga objek lainnya hanya sebagai background atau latar belakang yang tidak dapat bergerak.

5) Animasi Spline

Diteknik pembuatan animasi spline, objek yang bergerak tidak mengikuti lintasan garis lurus, dengan teknik ini memungkinkan objek yang bergerak seperti mengikuti lintasan yang berbentuk kurva.

6) Animasi Clay

Animasi ini memakai clay (tanah liat) sebagai objeknya. Tentu hal ini tidak menggunakan tanah liat biasa, tetapi umumnya menggunakan palasticin yaitu suatu baan yang lentur/elastis.

7) Animasi Vektor

Animasi vektor adalah teknik pembuatan animasi yang memakai rumus matematika dalam menggambar objeknya.

8) Animasi Karakter

Salah satu contoh dari animasi ini adalah animasi 3D yang sering dipakai untuk membuat suatu film. Di animasi karakter masing-masing

objek mempunyai ciri dan gerakan yang berbeda, tetapi masing-masing objek tersebut bergerak secara bersamaan.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik dikelas. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal. Misalnya, seperti menjelaskan siklus air, sistem pencernaan ataupun sistem pernapasan pada manusia.

Beberapa para ahli berpendapat mengenai media pembelajaran, diantaranya:

a. Menurut H. Malik

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan.

b. Menurut Gerlach dan Ely

Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

c. Menurut Latuheru

media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses

interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya.¹⁷

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki beberapa fungsi beberapa fungsi tersebut ada dalam beberapa jenis, yaitu:

a. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

b. Fungsi motifasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

c. Fungsi kebermaknaan

Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptasebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

¹⁷ Said Alwi, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran" *Jurnal Problematika Guru Dalam Media*, Vol.8 No.2 (2017), 151

d. Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

e. Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.¹⁸

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Namun secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, menidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana aja dan kapan saja.

¹⁸ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.XVI No.1 (2018), 100

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.¹⁹

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa macam media pembelajaran sederhana, di antaranya:

- a. Media Audio

Media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan.

- b. Media Visual

Media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.

- c. Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual adalah media yang mampu menampilkan suara dan gambar.

- d. Media Serbaneka

Media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi disuatu daerah, disekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran.

- e. Gambar Geografi

Gambar geografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber

¹⁹ Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", *Jurnal Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, Vol.VII No.1 (2018), 94.

tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu.

f. Peta dan Globe

Media ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi seperti keadaan permukaan bumi, daratan, sungai-sungai, gunung-gunung, dan tempat-tempat serta arah dan jarak²⁰

D. Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Romi Pasrah, Nana Ganda, Ahmad Mulyadiprana, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasik Malaya, *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Tahun 2020 yang berjudul “Nilai-Nilai Karakter Yang Terdapat dalam Film Animasi Upin dan Ipin Episode Jembatan Ilmu”. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa: nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *Upin Ipin* episode jembatan ilmu berdasarkan indikator karakter yang disampaikan dalam buku pedoman pelaksanaan pendidikan karakter yaitu toleransi, menghargai prestasi, cinta tanah air, mandiri, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Romi Pasrah, Nana Ganda, Ahmad Mulyadiprana adalah, sama-sama mengkaji tentang Nilai-Nilai Karakter Yang Terdapat dalam Film Animasi Upin dan Ipin. Sedangkan perbedaannya dari penelitian ini menggunakan episode belajar berlawanan full musim ke 15 dan penelitian Romi Pasrah, Nana Ganda, Ahmad Mulyadiprana, mereka

²⁰ Rizky Ramadhan, Arris Maulana, Doddy Rochadi, “Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketch Up) Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Pada Materi Pelajaran Macan-Macam Pekerjaan Konstruksi Kayu”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.7 No.1 (Januari, 2018), 8

menggunakan episode Jembatan Ilmu. Sehingga penelitian ini dengan penelitian Romi Pasrah, Nana Ganda Ahmad Mulyadiprana berbeda.

2. Sukron Nur Fauzi, skripsi tahun 2020 Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang berjudul “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Serial Animasi *Upin Ipin* Musim 6 Dan Relevansinya Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Tingkat sekolah Dasar” dalam penelitian ini disimpulkan bahawa: nilai-nilai pendidikan karakter dalam serial animasi *UPIN IPIN* dapat diterapkan di sekolah tingkat dasar dan banyak mengandung pendidikan karakter serta relevansinya di dalam pendidikan kewarganegaraan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Sukron Nur Fauzi sama-sama meneliti tentang Film Animasi *Upin Ipin*, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Sukron Nur Fauzi dia menggunakan episode Musim 6 dan mengaitkan nya dengan pendidikan kewarganegaraan.²¹
3. Widiya Yuniar Angraini, skripsi tahun 2017 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang berjudul “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Serial Kartun Upin Dan Ipin Serta Relevansinya Dengan Pendidikan Karakter” dalam penelitian ini disimpulkan bahwa: Nilai-nilai pendidikan karakter dalam serial kartun Upin dan Ipin produksi les“ Copaque yaitu, memperkenalkan makanan khas Negara, bekerja untuk menghasilkan uang, membantu dengan ikhlas, memanfaatkan waktu luang, mengembalikan uang yang bukan miliknya, menghindari suap, menghargai kepercayaan orang lain, berbagi makanan untuk orang miskin. Relevansi nilai-

²¹ Sukron Nur Fauzi, “*Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Serial Animasi Upin Ipin Musim 6 Dan Relevansinya Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Tingkat sekolah Dasar*”, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Ponorogo, 2020).

nilai karakter pada serial kartun Upin dan Ipin produksi Les” Copaque dengan pendidikan karakter, terdapat pada nilai karakter cintatanah air, kerjakeras, peduli sesama, kreatif, jujur, dan toleransi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Widiya Yuniar Angraini sama mengkaji tentang film animasi *Upin Ipin*. Perbedaannya penelitian ini dikaitkan dengan media pembelajaran, sedangkan penelitian Widiya Yuniar Angraini dia mengaitkannya dengan pendidikan karakter.²²

4. Ivan Zhayoga, Diana Endah H, Ikha Listyarini, Universitas PGRI Semarang, Jurnal Analsis, Film, *Upin dan Ipin*, Karakter, Tahun 2020 yang berjudul “Analisis Pengaruh Film *Upin dan Ipin* Terhadap Karakter Siswa”. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa: Analisis Pengaruh Film upin dan Ipin terhadap karakter siswa melalu 3 tahapan yaitu Modeling effect, Dishinbitory effect, dan Eliciting effect. Modeling effect yaitu pemberian tayangan film Upin dan Ipin kepada siswa untuk di tonton, Dishinbitory effect yaitu siswa diberikan perintah untuk mengamati film *Upin dan Ipin*, Eliciting effect yaitu peneliti mengamati dan mengobservasi siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ivan Zhayoga, Diana Endah H, Ikha Listyarini adalah sama mengkaji tentang film animasi *Upin dan Ipin*. Perbedaannya penelitian ini dikait kan dengan media pembelajaran sedangkan penelitian mereka dikaitkan dengan karakter siswa.²³

²² Widia Yuniar Angraini, “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Serial Kartu *Upin dan Ipin* Serta Relevansinya Dengan Pendidikan Karakter”, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2017).

²³ Ivan Zhayoga, Diana Endah H, Ikha Listyarini, “Analisis Pengaruh Film *Upin dan Ipin* Terhadap Karakter Siswa”, *Jurnal Analsis, Film, Upin dan Ipin, Karakter*, Vol.3 No.1 (2020), h. 5

5. Muhammad Ragil Kurniawan, FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Tahun 2017 yang berjudul “Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik”. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa satu media pembelajaran dapat memiliki lebih dari satu potensi gaya belajar, baik secara karakter dominan maupun secara potensi. daya belajar visual dan verbal menjadi gaya belajar yang paling banyak terakomodasi dalam media pembelajaran. Sedangkan gaya belajar *physical* dan *social* menjadi gaya belajar yang paling sedikit terakomodasi dalam media pembelajaran.
- Perbedaannya pada penelitian ini menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter pada film animasi *Upin Ipin*. Sedangkan pada penelitian Muhammad Ragil Kurniawan menganalisis karakter media pembelajaran berdasarkan gaya belajar peserta didik.²⁴

²⁴ Muhammad Ragil Kurniawan, “Analisi Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Inovasi Belajar*, Vol.3 No.1 (Mei, 2017), h. 491

HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Romi Pasrah, Nana Ganda, Ahmad Mulyadiprana	Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Film Animasi <i>Upin Ipin</i> Episode Jembatan Ilmu	Sama-sama meneliti film animasi <i>Upin Ipin</i>	1. Penelitian ini mengkaji nilai-nilai karakter yang ada dalam animasi film <i>Upin Ipin</i> dalam episode Full Musim 15 2. Penelitian ini mengaitkan film dengan media pembelajaran, sedangkan penelitian Romi dan Nana hanya mengkaji nilai-nilai karakter yang ada dalam film tersebut.
2	Ivan Zhayoga, Diana Endah H, Ikha Listyarini	Analisis Pengaruh Film <i>Upin</i> dan <i>Ipin</i> Terhadap Karakter Siswa	Sama-sama meneliti film animasi <i>Upin Ipin</i>	1. Penelitian ini mengkaji tentang nilai-nilai karakter yang ada dalam film animasi <i>Upin Ipin</i> dalam episode Full Musim 15, sedangkan penelitian Ivan, Diana, dan Ikha mengkaji secara umum tidak khusus

				<p>pada episode tertentu.</p> <p>2. Penelitian ini mengaitkan dengan media pembelajaran, sedangkan penelitian Ivan, Diana, dan Ikha mengaitkannya dengan karakter siswa.</p>
3	Muhammad Ragil Kurniawan	Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik	Sama-sama membahas tentang media pembelajaran	Penelitian ini mengkaji tentang nilai-nilai karakter yang ada dalam film animasi <i>Upin Ipin</i> dalam episode Full Musim 15, sedangkan penelitian Muhammad Ragil Kurniawan membahas tentang karakter media pembelajaran dikaitkan dengan gaya belajar peserta didik.
4	Sukron Nur Fauzi	Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Serial Animasi <i>Upin Ipin</i> Musim 6 Dan Relevansinya	Sama-sama meneliti tentang film animasi <i>Upin Ipin</i>	Penelitian ini mengkaji tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang ada dalam film animasi <i>Upin Ipin</i> dalam episode Full

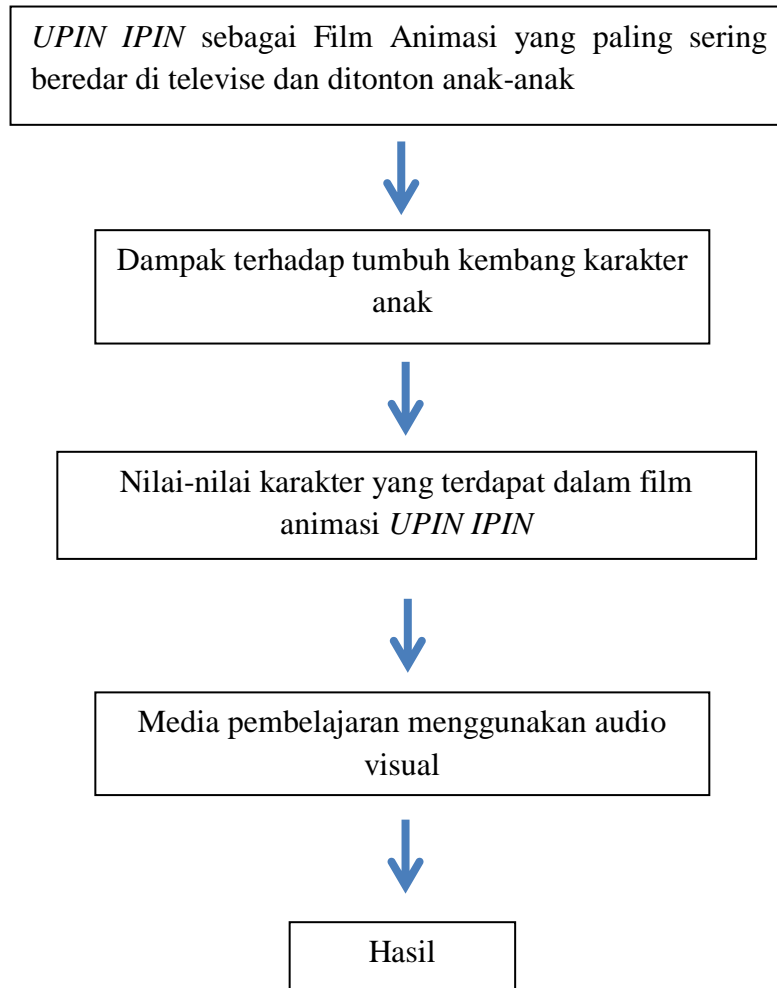
		Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Tingkat sekolah Dasar		Musim 15, sedangkan penelitian Sukron Nur Fauzi dikaitkan dengan pendidikan kewarganegaraan.
5	Widiya Yuniar Angraini	Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Serial Kartun Upin Dan Ipin Serta Relevansinya Dengan Pendidikan Karakter	Sama-sama meneliti tentang film animasi <i>Upin Ipin</i>	Penelitian ini mengkaji tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang ada dalam film animasi <i>Upin Ipin</i> dalam episode Full Musim 15, Sedangkan penelitian Widiya Yuniar Angraini dikaitkan dengan pendidikan karakter.

E. Kerangka Berfikir

Pendidikan karakter adalah suatu usaha yang menyeluruh agar orang-orang memahami, peduli, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai etika dasar dengan demikian, obyek dari pendidikan pendidikan karakter adalah nilai. Nilai-nilai yang ditanamkan dalam diri seseorang dapat merubah seseorang itu menjadi lebih baik, misalnya dalam berperilaku, disiplin, dan bertutur kata. Film animasi *Upin dan Ipin* memiliki banyak sekali nilai-nilai pendidikan karakter, peran dan tanggung jawab yang ada didalamnya yang diharapkan agar dapat memperbaiki karakter-karakter dalam diri seseorang.

Untuk mencapai tujuan pendidikan karakter tidak luput dari kegiatan-kegiatan yang ada disekitar. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membangun karakter seseorang agar memiliki watak, sikap, perilaku dan menghormati nilai-nilai karakter serta dapat merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berfikir, maka kerangka berfikir ini adalah:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kajian pustaka atau studi pustaka yaitu berisi teori-teori yang berhubungan dengan masalah-masalah penelitian. Pada penelitian ini adalah untuk memprediksikan “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi *Upin Ipin* Sebagai Media Pembelajaran”.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Dimana pada bagian ini dilakukan pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literature yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah. Kajian pustaka berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadikan dasar studi dalam penelitian.²⁵

Kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kajian yang diwajibkan dalam penelitian khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah

²⁵ Sugiono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*”, Bandung: Alfabeta, 2015, h.19

mengembangkan aspek teoritis maupun praktis. Oleh karena itu dengan menggunakan metode penelitian ini mudah menyelesaikan masalah yang akan diteliti.

2. Sifat Penelitian

Dilihat dari sifatnya, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, penelitian deskriptif pada penjelasan sistematis tentang fakta yang diperoleh saat penelitian dilakukan.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif akan mencari dan mendapatkan data yang alami (natural) berangkat dari realitas dan memphoto-copy apa adanya disebut proktayal, yaitu semua elemen-elemen data diangkatnya. Peneliti menggambarkan pandangan pendapatnya mengenai yang berhubungan dengan dunia fisik (nyata). Dan yang digambarkan pada fisik adalah ilmu empiris, yang valid pada saat ditulis. Oleh karena itu perlu ditarik hubungan ilmu alam dengan manusia, yang dapat menyimpulkan dari ilmu alam menjadi penemuan teori.²⁶

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di Kota Bengkulu

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan berdasarkan perkiraan dan pertimbangan maka penelitian ini akan sesuai tingkat kebutuhan sesuai dengan izin penelitian

²⁶ Abdul Manan. 2015 . *Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Kalimedia: Yogyakarta. H. 8 - 9

yang dilakukan. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022

D. Sumber Data

Dalam penelitian ini sumber data yang penulis gunakan yaitu:

1. Sumber Primer

Sumber primer adalah cerita *Upin Ipin* yang memberikan data secara langsung dari film animasi *Upin dan Ipin* yang berjudul belajar berdagang Full musim ke 15

2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah sumber-sumber yang diambil dari sumber yang lain yang tidak diperoleh dari sumber primer. Dalam peneliti ini sumber-sumber sekunder yang dimaksud adalah buku-buku lain yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan penelitian ini. Antara lain: *Jurnal Analisis Karakter Media pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik* karya Muhammad Ragil Kurniawan, *jurnal Analisis Karakter Tokoh Utama Wanita Dalam Cerpen Mendiang* karya S.N. Ratmana, *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* karya Romi Pasrah, Nana Ganda, Ahmad Mulyadiprana.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti pengamatan atau peninjauan secara cermat. Sedangkan para ahli memberikan pemahaman observasi sebagai berikut:

- a. Alwasilah menyatakan bahwa, observasi adalah penelitian atau pengamatan sistematis dan terencana yang diniati untuk perolehan data yang dikontrol validitas dan reabilitasnya.
- b. Nasution mengungkapkan bahwa, observasi adalah dasar ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.
- c. Syaodih mengatakan bahwa, observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.
- d. Margono mengungkapkan bahwa, observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.
- e. Hadi S mengungkapkan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.
- f. Bungin merumuskan bahwa observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan.²⁷

²⁷ Djam'an Satori dan Aam Komariah, "*Metode Penelitian Kualitatif*", (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 104-105

Dari semua pendapat tersebut terdapat kesamaan pemahaman bahwa observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Dengan demikian dapat penulis simpulkan pengertian observasi penelitian kualitatif adalah pengamatan langsung terhadap objek untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks, dan maknanya dalam upaya penelitian.

Peneliti yakin bahwa teknik observasi adalah tepat untuk mengungkapkan data penelitian karena memiliki alasan yang kuat seperti yang dikemukakan Guba dan Lincoln yaitu:

- a. Teknik pengamatan didasarkan pada pengamatan secara langsung.
- b. Teknik pengamatan memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, mengetahui perilaku dan peristiwa karena mengetahui kejadian yang sebenarnya.
- c. Teknik pengamatan memungkinkan peneliti mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proposional maupun pengetahuan yang langsung diperoleh dari data.
- d. Kadang peneliti ragu terhadap data yang sudah dikumpulkan, khawatir ada yang “menceng” atau bias. Maka peneliti meyakinkan dengan melakukan pengamatan.
- e. Teknik pengamatan mampu mengurai situasi-situasi yang rumit.

- f. Teknik pengamatan merupakan keharusan saat peneliti berhadapan dengan objek yang tidak memungkinkan diterapkan teknik yang lain seperti pada orang bisu, bayi, dan sebagainya.²⁸

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data mengenai data hal-hal atau variable berupa catatan, prasasti, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya. Selain sumber manusi melalui observasi dan wawancara, teknik pengumpulan data yang lainnya adalah dengan dokumentasi. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih dapat dipercaya apabila didukung oleh dokumentasi berupa foto²⁹-foto saat melakukan observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini dokumen digunakan sebagai sumber informasi dan memberikan kemudahan didalam melakukan penelitian. Dokumen sebagai sumber informasi memberikan keuntungan-keuntungan, diantaranya:

- a. Telah sedia dan mudah memperoleh informasi.
- b. Bersifat stabil dan akurat sebagai cermin dan keadaan yang sebenarnya.
- c. Dapat dianalisis secara berulang-ulang dengan tida mengalami perubahan.

F. Uji Keabsahan Data

1. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan lebih mendalam. Dengan ketekunan, maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.

²⁸ Ibid", h. 108.

²⁹ Wiratto Suratman, "*Pengantar Penelitian Ilmiah*", :Metode dan Teknik, (Bandung: Tarsito, h. 66

Sebagai bekal penelitian untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi terkait dengan yang diteliti. Dengan membaca dan memahami serta mendalam, maka wawasan penelitian akan semakin luas dan tajam, sehingga dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditemukannya itu benar serta dapat dipercaya atau tidak.

2. Triangulasi

Triangulasi dalam keabsahan data ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

3. Diskusi dengan Teman Sejawat

Dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru sejawat yang bukan peneliti dan tidak terlibat penelitian untuk mendapatkan masukan dan analisis kritis.³⁰

G. Teknik Analisa Data

Untuk menganalisis data yang terhimpun dalam penelitian ini digunakan teknik analisis kualitatif, dalam artian ketika data-data telah terkumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka selanjutnya dilakukan interpretasi yang dikembangkan menjadi proposisi-proposisi.

Menurut *Miles and Huberman* proses-proses analisis kualitatif dapat dijelaskan kedalam tiga langkah yaitu:

1. Reduksi data (*data reduction*), adalah proses memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas pemuatan perhatian

³⁰ Sugiyono, “*Memahami Penelitian Kualitatif*”, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 124-130

pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang diperoleh di lapangan studi.

2. Penyajian data (*data display*), yaitu deskripsi kumpulan informasi tersusun yang memungkinkan untuk melakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Kesimpulan awal masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung tahap pengumpulan data. Kesimpulan sementara yang dibuat juga akan berkembang selama peneliti berada di lapangan. Selama penelitian masih berlangsung, setiap kesimpulan yang ditetapkan akan terus-menerus diverifikasi hingga benar-benar diperoleh konklusi yang valid dan kokoh.³¹

³¹ Djam'an Satori Dan Aan Komariah, Op Cit, h. 218-220

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Film Animasi *Upin Ipin*

1. Sejarah film *Upin Ipin*

Awalnya, *Upin Ipin* ditayangkan khusus untuk menyambut Ramadan pada tahun 2007 untuk mendidik anak-anak mengenai arti dan kepentingan dari bulan suci Ramadan. Kata Safwan, "Kami memulai seri animasi empat menit ini untuk menguji penerimaan pasar lokal serta mengukur bagaimana reaksi pada kemampuan penceritaan kami." Sambutan meriah terhadap kartun pendek ini mendorong *Les' Copaque* agar menerbitkan satu musim lagi menyambut bulan Ramadan yang seterusnya.

Nizam percaya bahwa aspek kebudayaan Malaysia yang berlatarkan sebagai sebuah kampung yang sederhana pasti dapat menarik minat pasar internasional. Seperti pada kartun animasi *Doraemon* asal Jepang yang laris di seluruh dunia meskipun berlatarkan budaya setempat dan bukannya budaya internasional. Dan juga, reputasi *Les' Copaque* sebagai organisasi dikenal sejak terbentuknya popularitas *Upin Ipin* yang bukan saja di Malaysia, namun juga di beberapa negara lain yang meng-*import* kartun ini khususnya Indonesia.

Proses animasi *Upin Ipin* dan juga film *Geng* menggunakan perangkat lunak CGI *Autodesk Maya*. Di sebuah konferensi pers perangkat lunak animasi pada tahun 2009, Ketua Perancang *Les' Copaque*, Fuad Md. Din memberitahukan, "Salah satu tujuan kami memilih kartun ini adalah karena proses pembuatannya cukup mudah. Lagipula kami sudah berpengalaman dalam membuatnya sebelum ini." Pada tahun 2009, Nizam, Safwan, dan Anas

meninggalkan *Les' Copaque* untuk mendirikan sebuah studio animasi yang baru, yaitu Animonsta Studios, namun seri animasi *Upin Ipin* masih tetap diteruskan di bawah pimpinan Haji Burhanuddin sebagai direktur.³²

2. Karakter Dalam Film *Upin Ipin*

a. *Upin Ipin*

Upin Ipin adalah saudara kembar asal Melayu yang tinggal bersama kakak perempuan dan neneknya di Kampung Durian Runtuh. Dalam serial ini, diceritakan kalau Upin lahir 3 menit lebih awal dari Ipin. Sayangnya, mereka tidak merasakan kasih sayang dari orangtuanya yang sudah meninggal saat keduanya masih bayi. Cerita ini ditampilkan di episode Hari Raya dan Istimewa Hari Ibu.

Untuk membedakan karakter kakak beradik yang sama-sama plontos ini adalah Upin seorang kakak atau abang digambarkan memiliki satu helai rambut di kepalanya dan selalu memakai kaus kuning bertuliskan huruf U. Sedangkan Ipin diperlihatkan memakai kaus biru dengan tulisan huruf I. Ciri khas lainnya, Ipin sering melontarkan satu kalimat khas, 'betul betul betul' dan sangat menyukai ayam goreng.

b. Kak Ros

Kak Ros adalah kakak sulung Upin dan Ipin, dan cucu dari Opah. Kak Ros memiliki nama lengkap Jeanne Roselia Fadhullah. Memiliki perawakan yang cantik, tinggi dan berambut hitam, sesekali Kak Ros tampil mengenakan jilbab. Meskipun dikenal galak kepada adik-adiknya,

³² Imam Subadi, "Pesan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dalam Serial Animasi Upin dan Ipin Episode Iqra", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.5 No.2 (2017), 81.

sebenarnya dia adalah seorang kakak yang penyayang. Kak Ros selalu mengajari adiknya agar menjadi seorang adik yang baik, berbudi mulia dan hemat. Dalam salah satu episodenya, Kak Ros diceritakan jika ia pintar menggambar dan membuat animasi komik.

c. Opah

Opah memiliki nama asli Mak Uda. Dia adalah nenek dari Upin dan Ipin. Dari sekian banyak karakter Upin dan Ipin, mungkin Opah adalah karakter yang paling bijaksana. Ini terlihat saat Opah menasehati Upin dan Ipin tentang keseharian atau keagamaan. Opah selalu sabar mengajarkan kebaikan kepada Upin dan Ipin serta sering menegur Kak Ros ketika memarah-marahi adiknya. Dalam salah satu episodenya, Opah senang sekali berkunjung ke pasar malam.

d. Jarjit

Ia adalah salah satu teman Upin dan Ipin di sekolah. Memiliki nama lengkap Jajit Singh, ia adalah seorang anak-anak laki-laki berketurunan India Punjabi. Meskipun sebaya usianya dengan teman-teman sekelasnya yang lain tetapi suaranya besar seolah-olah sudah dewasa. Jarjit juga dikenali karena kepandaian berpantun. "Dua tiga.." adalah kata-kata yang kerap dipakai Jarjit saat mulai berpantun. Ciri khas lain dari Jarjit sering berkata 'Marvelous' saat melihat atau melakukan sesuatu yang spektakuler.

e. Ehsan

Ehsan bin Azzarudin adalah ketua kelas dari Tadika Mesra. Terlihat ia sering memakai pita di kerah baju seragamnya. Namun jiwa kepemimpinannya sebagai ketua kelas berbanding terbalik dengan sifat

aslinya. Ehsan sering disebut-sebut sebagai anak mama karena sangat manja dan mudah menangis. Teman-temannya pun sering memanggilnya 'Intan Payung' yang artinya anak manja ketika sedang menangis.

f. Fizi

Fizi adalah karakter Upin & Ipin yang sangat dekat dengan Ehsan. Mungkin ia bisa dibilang 'anak buah' Ehsan, karena saat bermain selalu membela dan membantu Ehsan. Ketika Ehsan pulang, Fizi pun ikut pulang. Fizi memiliki rambut berponi ke depan dengan perawakan kurus. Fizi juga kerap terlihat menangis di banyak episodnya. Fizi memiliki cita-cita sebagai pembersih sampah, lho.

g. Mail

Mail adalah teman Upin dan Ipin yang paling rajin. Bukan cuma di sekolah, Mail sangat gigih mengais uang dengan berjualan apapun demi membantu ibunya. Mulai dari menjual ayam goreng, rambutan, ice cream, dan bahkan jagung bakar.

h. Mei Mei

Mei Mei memiliki nama lengkap Xiao Mei Mei. Ia adalah salah satu teman perempuan Upin dan Ipin. Ia berasal dari keturunan Tionghoa dan beragama Konghucu. Meskipun beda agama, namun Mei Mei sering mengingatkan teman-temannya untuk tidak malas berpuasa.

i. Susanti

Susanti merupakan anak perempuan yang berasal dari keluarga yang berasal dari Jakarta, Indonesia. Ia baru tinggal di Malaysia dan belum terbiasa dengan obrolan anak-anak lainnya. Ia menggunakan Bahasa

Indonesia untuk berkomunikasi dengan teman-temannya. Ia pertama kali muncul pada episode "Berpuasa Bersama Kawan Baru". Ia juga sangat suka bermain bulutangkis dan mengidolakan pebulutangkis legendaris asal Indonesia, Susi Susanti.

j. Dzul dan Ijat

Dzul dan Ijat merupakan teman sekelas Upin dan Ipin yang sering berdampingan. Ijat ini tidak mampu berbicara dengan baik, sehingga memerlukan bantuan Dzul untuk menerjemahkan kata-kata yang ia maksudkan. Bisa dibilang, Dzul dan Ijat adalah teman terbaik di Tadika Mesra. Walaupun Dzul dan Ijat jarang keluar mereka tetap teman baik dengan Upin dan Ipin. Dalam suatu cerita, rumah Ijat pernah kebakaran, dan teman-teman sekolahnya termasuk Upin dan Ipin membantu meringankan beban Ijat.

k. Cikgu Jasmin

Cikgu Jasmin ialah wali kelas Upin, Ipin dan kawan-kawan di TK Tadika Mesra. Cikgu Jasmin adalah seorang tenaga pengajar yang memiliki pengetahuan yang luas, berdedikasi dan dekat dengan murid-muridnya. Dia sangat baik dan sabar mengajari murid-muridnya. Ketika ia akan pindah di Kuala Lumpur, semua murid sedih dan posisi Cikgu Jasmin sebagai guru kelas Tadika Mesra digantikan oleh Cikgu Melati. Ia mengenakan jilbab saat mengajar muridnya di kelas.

l. Cikgu Melati

Beda dengan Cikgu Jasmin, Cikgu Melati memiliki sifat yang lebih periang ala anak muda. Ia juga tak mengenakan jilbab saat mengajar. Ia memiliki

rambut pendek. Dalam salah satu episode, Cikgu Melati membantu *Upin Ipin* dan kawan-kawan untuk mendekor taman sekolahnya.

m. Cikgu Besar

Cikgu Besar adalah kepala sekolah di Tadika Mesra. Ia memiliki tubuh yang besar dan mengenakan kerudung. Ia juga sedikit galak dan sangat ditakuti oleh para murid. Meski dikenal galak, tetapi hatinya sangat baik pada murid-muridnya.

n. Tok Dalang

Senin bin Khamis atau biasa dipanggil Tok Dalang adalah tokoh masyarakat yang hadir di Kampung Durian Runtuh. Sebagai tokoh masyarakat yang dituakan, Tok Dalang sering dimintai bantuan oleh *UPIN IPIN* dan kawan-kawannya. Terkadang Tok Dalang sering mengajak Upin dan Ipin pergi ke kebunnya untuk mencari durian. Kakek Dalang pun pernah memanen pohon rambutannya untuk dijual buahnya, dan ia memiliki seekor ayam jantan peliharaan bernama Rembo.

o. Abang Salleh

Salleh adalah tetangga dekat Upin dan Ipin. Dan dia dikenal galak namun sering tampil kemayu dan melambai. Abang Salleh atau Sally ini punya tagline yang kerap ia ucapkan yaitu 'Amboi'. Sepertinya, Salleh tidak memiliki pekerjaan dan kegiatan yang jelas. Ia pernah berperan sebagai tukang dekor pengantin, pelayan perpustakaan keliling, hingga penjaga rumah hantu.

p. Uncle Muthu

Ia merupakan satu-satunya penjual makanan di Kampung Durian Runtuh. Menu makanan dan minuman yang dihidangkan di warungnya ialah roti ikan, roti telur, nasi lemak, nasi goreng, nasi goreng pattaya, ayam goreng, mi goreng, telur mata sapi, teh tarik, es ABCD dan sebagainya. Dalam salah satu episode, yang menarik dari Uncle Muthu ini adalah saat mengucapkan pilihan menunya dengan cepat. Uncle Muthu biasa mengenakan singlet dan sarung.

q. Uncle Ah Tong

Ah Tong adalah seorang pedagang yang berpakaian serba merah dan selalu berbicara dengan dialek China yang kental. Dia dikenal suka berdagang, selain itu juga bekerja sebagai pengepul keliling.³³

Di Indonesia Upin dan Ipin hadir di MNCTV, awalnya film ini dibagi menjadi 6 episode dengan durasi pendek yang menggambarkan tentang bagaimana mendidik anak untuk taat menjalankan ibadah puasa di bulan Ramadhan. Adanya adegan lucu dan karakter tokoh yang unik membuat anak-anak tidak bosan menontonnya meskipun diputar beberapa kali. Kini film *Upin Ipin* sudah memiliki lima belas musim tayang. Dan ditayangkan juga di stasiun televisi berlangganan yaitu Disney Channel. Serial berdurasi 14 menit dalam setiap episodenya.

Dalam film Upin dan Ipin tersebut, menggambarkan kehidupan anak desa di negeri Malaysia yang terdiri dari tiga suku besar yaitu Melayu, China, dan India.

³³ Imam Subadi, "Pesan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dalam Serial Animasi Upin dan Ipin Episode Iqra", *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol.5 No.2 (2017), h. 85.

Anak dari keturunan suku-suku tersebut saling berkomunikasi dan berinteraksi tente saja dengan logat dan intonasi bahasa ibu mereka yaitu Melayu, China dan India.³⁴

3. **Gambaran Umum Les' Copaque**

Les' Copaque yang berdiri pada Desember pada tahun 2005, yang merespons anjuran tersebut dengan cita-cita dapat memproduksi film 3D pertama di Malaysia, lalu lahirlah serial *Upin dan Ipin* dan film animasi *Geng: Pengembaraan Bermula*. *Upin dan Ipin* diciptakan oleh tiga lulusan Multimedia University Malaysia (Moh. Nizam Abdul Razak, Mohd. Safwan Abdul Karim, dan Usamah Zaid) serta dibiayai oleh saudagar minyak dan gas (H. Burhanuddin Radzi).

Pemerintah hanya pernah satu kali memberikan hibah untuk *Upin dan Ipin* sebesar RM 1 juta yang sangat jauh dari estimasi dana pembeutan satu episode serial ini. Seluruh biaya pembuatan *Upin dan Ipin* ditutup dari hasil penjualan hak cipta *Upin dan Ipin* yang dibeli oleh perusahaan rumah makan, pasta gigi, dan produk anak-anak lainnya. Dengan usaha ini, serial *Upin dan Ipin* menempati rating kedua animasi di Malaysia pada tahun 2008 dan *Geng* meraup keuntungan RM 5 juta pada tahun 2009.

Dengan Manajerial bisnis, ide kreatif, dan kualitas gambar tersebut mengantarkan *Upin dan Ipin* mendapatkan beberapa penghargaan. Selama tahun 2008, *Upin dan Ipin* mendapat penghargaan berupa International Achievement Appreciation Award (Penghargaan Industri Film 2008), Best of Media

³⁴ Dyah Noviati Kusumaningrum, "Analisi Film Kartun UPIN IPIN Sebagai Media Pendidikan Dalam Menanamkan Nilai-Nilai pendidikan Karakter Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Ra Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas" (Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang, 2017), h.29-35

Entertainment Category-Merit Award (MSC Malaysia APICTA 2008), dan President's Award (Malaysia-Canada Business Council Business Excellence 2008). Sedangkan selama tahun 2009, memperoleh penghargaan Winner of MSC-Malaysia Management Game 2009, IT Frank 2009 (Global Emerging Innovative Entrepreneur, First 3D Animation Feature Film (Malaysia Book of Records, Viewer Choice Award (Kids Film Festival), Anugrah Khas Juri dan Anugrah Box Office (Malaysia Film Festival), Best on Screen Chemistry Awards (Shout! Awards), dan *Geng* mendapatkan Best Editing and Best Music (MSC Kreatif Digital Contents Conference. Penghargaan ini sekali lagi menunjukkan kualitas inovasi teknologi serial dan film *Upin dan Ipin* yang tinggi di Malaysia.

Les' Copaque telah telah berhasil menggarap empat season *Upin dan Ipin* dan sebuah film animasi *Geng: Pengembara Bermula*. Setiap satu season terdiri dari 5 sampai 12 episode. Season yang pertama pada bulan September tahun 2007 dan season yang kedua pada tahun 2008 dirilis pada Bulan Suci Ramadan. Episode pertama season ketiga disiarkan 2 Februari 2009, dan pada Bulan Suci Ramadan tahun yang sama dirilis beberapa episode baru. Memasuki pertengahan di bulan Maret pada tahun 2010, episode pertama season berikutnya dirilis dengan kualitas gambar yang lebih bagus.

Dengan rencananya tahun ini akan dirilis season kelima. Adapun film *Geng* tayang kali pertama di bioskop pada tanggal 12 bulan Februari pada tahun 2009. Melihat tanggal-tanggal tayang tersebut, Les' Copaque merupakan perusahaan bisnis yang mempertimbangkan *timing* demi meraup keuntungan. Hingga kini, *Upin dan Ipin* telah disiarkan oleh beberapa stasiun televise di

Asia. Di Malaysia, serial ini disiarkan oleh *TV9*. Di Indonesia, season pertama disiarkan oleh *TVRI* dan kini oleh *MNCTV* (sebelumnya *TPI*). Di Turki, disiarkan oleh *Hilal TV*. Tayangan ini dapat pula ditonton melalui Disney Channel Asia, yang meliputi jangkauan tayang di beberapa negara, yaitu Malaysia, Singapura, Indonesia, Brunei, Thailand, Filipina, Vietnam, Kamboja, Hongkong, dan Korea Selatan. Media unggah, Youtube, dan situs resmi *Upin dan Ipin* (<http://www.upindanipin.com.my>) juga menyediakan tontononline semua episode serial ini. Film animasi asal Malaysia berisah tentang anak kembar bernama *Upin dan Ipin* yang lucu, polos, cerdas dan menggemaskan. Film animasi ini menyedot antusias penonton anak-anak, bahkan orang dewasa.

Dalam hal ini sangat didukung oleh Aisyah Nur Hidayah siswa kelas III A yang diwawancarai dan didapatkan hasilnya bahwa: *“Saya suka menonton televisi dikarenakan memiliki banyak sekali tayangan yang menghibur. Saat menonton televisi saya suka menonton kartun, sebab kartun tersebut lucu dan menarik. Sala satu kartun yang paling saya sukai adalah Upin dan Ipin. Kartun Upin dan Ipin adalah kartun yang lucu. Dan tayangan yang baik itu adalah tayangan yang menghibur.”*

Sudah jelas bahwa dalam film kartun atau animasi *Upin Ipin* tidak hanya mengandung unsur hiburan saja, namun juga mengandung unsur pendidikan, walaupun kadang sering terselip unsur permusuhan dan kekerasan. Dua hal yang senantiasa untuk dihindarkan pengaruhnya bagi anak-anak atau siswa sebagai langkah bijaksana alangkah baiknya jika anak-anak atau siswa didampingi saat menyaksikan film kartun atau animasi *Upin Ipin* sabil dijelaskan pesan-pesan

moral yang terkandung dalam film, seperti kejujuran, keteguhan, toleransi, kebijaksanaan, kesabaran dan lain sebagainya.³⁵

B. Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi *Upin Ipin* Dan Tokoh Yang Berperan

1. Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi *Upin Ipin*

Ada beberapa nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film animasi *Upin Ipin* yang berjudul Belajar Berdagang Full Musim 15, diantaranya:

- a. Karakter Peduli Sosial
- b. Karakter Rasa Ingin Tahu
- c. Karate Kerja Keras
- d. Karakter Toleransi
- e. Karakter Mandiri
- f. Karakter Kreatif

Dari beberapa bagian nilai karakter tersebut diceritakan di bagian-bagian menit tertentu:

Part 1:

- 1) Karakter peduli sosial

Pada menit 01.36 sampai menit 01.55

Bagian menit ini diceritakan bahwa *Upin Ipin* bersama teman-temannya terlihat panik ketika melihat teman mereka yang bernama Mail dan Ehsan tiba-tiba terjatuh dari sepeda yang mereka gunakan, dikarenakan sepeda yang Ehsan gunakan rusak secara tiba-tiba yang akhirnya membuat

³⁵ Mihtakul Janah, “*Analisis Nilai Karakter Pada Media Film Kartun Upin Dan Ipin*”, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Lampung, 2021), h. 14-16

mereka terjatuh secara bersamaan. Lalu *Upin Ipin* dan teman-temannya yang melihat kejadian tersebut langsung datang menghampiri dan langsung menolong teman mereka si Ehsan dan Mail. Nilai karakter yang terdapat dalam cerita ini adalah termasuk nilai karakter peduli sosial, karena dari cerita tersebut mengajarkan kita untuk tetap harus tolong menolong dan peduli antar sesama.

2) Karakter Rasa Ingin Tahu

Pada menit 02.58 sampai menit 03.46

Bagian ini diceritakan tentang teman *Upin Ipin* yang bernama Fizi datang dari kejauhan dan membawa sejumlah uang yang amat banyak di genggamannya, Fizi mengatakan kepada *Upin Ipin* dan teman-temannya bahwa dia kaya raya dengan jumlah uang yang dia miliki, lalu *Upin Ipin* penasaran dan ingin tahu dari mana Fizi mendapatkan uang tersebut, mereka akhirnya bertanya dan Fizi mengatakan bahwa dia mendapatkan uang tersebut dari cabutan betuah.

3) Karakter Kerja Keras

Pada menit 08.36 sampai menit 11.57

Bagian ini diceritakan Kak Ros yang sedang bisik-bisik kepada *Upin Ipin* bagaimana caranya agar mereka bisa mendapatkan uang, kemudian *Upin Ipin* yang mendapatkan ide tersebut pergi dan memetik macam-macam sayuran di kebun di halaman belakang rumah mereka, kemudian *Upin Ipin* diajak oleh Kak Ros untuk merapikan dan membungkus semua sayuran yang mereka petik, lalu *Upin Ipin* langsung pergi ke halaman depan rumah

mereka dan langsung menjual semua sayuran yang telah mereka bungkus dan mereka susun diatas meja.

Pertama mereka mulai berjualan tidak ada satupun pembeli yang datang untuk membeli dagangan mereka, tetapi mereka tetap sabar menunggu, berusaha dan bekerja keras sampai akhirnya datanglah pembeli 1 pembeli 2 dan seterusnya, kemudian datang Tok Dalang (kakek) pembeli terakhir yang membeli dan memborong semua dagangan mereka yang tinggal sedikit, dan mereka akhirnya menghasilkan banyak uang.

4) Karakter Toleransi

Pada menit 12.24 sampai menit 12.50

Bagian ini diceritakan ketika *Upin Ipin* yang sudah mendapatkan uang yang banyak dari hasil dagangan mereka dan Kak Ros yang tiba-tiba datang dan mengatakan kepada *Upin Ipin* tolong berikan uang itu agar bisa disimpan, namun *Upin Ipin* menolak dan mengatakan tidak ingin memberikan uang tersebut dan berniat untuk membelanjakannya. Opah (nenek) yang mendengarkan perkataan *Upin Ipin* tersebut langsung mengatakan kepada *Upin Ipin* jangan terlalu mengikuti nafsu lebih baik uangnya disimpan terlebih dahulu agar menjadi banyak dan bisa digunakan kapan saja disaat kita membutuhkannya. *Upin Ipin* yang mendengarkan ucapan dari Opah (nenek) langsung mengurungkan niatnya dan langsung memberikan uang tersebut kepada Kak Ros agar bisa disimpan oleh Kak Ros.

5) Karakter Mandiri

Pada menit 13.42 sampai menit 14.49

Dibagian ini diceritakan *Upin Ipin* yang sedang merapikan semua lukisan-lukisan mereka diatas meja untuk dijual kembali. Saat *Upin Ipin* sedang merapikan jualan mereka semua teman-teman mereka datang menyapa dan menghampiri mereka, teman-temannya bertanya apakah kaliaam menjual semua lukisan ini dan *Upin Ipin* mengatakan benar bahwa mereka menjual semua lukisa-lukisan ini. Namun salah satu dari teman mereka yang bernama Fizi mengatakan bahwa lukisan-lukisan ini tidak terlalu bagus dan belum tentu ada yang ingin membelinya, tetapi *Upin Ipin* tidak menghiraukan perkataan dari temannya tersebut dan tetap terus menjual semua lukisan-lukisan mereka sampai akhirnya datanglah pembeli pertama yaitu Tok Dalang (kakek) dan datang juga pembeli 1 2 dan seterusnya.

6) Karakter kreatif

Pada menit 15.03 sampai menit 16.49

Dibagian ini diceritakan ketika *Upin Ipin* sedang menjual lukisan-lukisan mereka tiba-tiba hujan datang begitu saja yang membuat mereka tidak bisa berjualan atau berdagang, saat air hujannya turun dengan begitu deras *Upin Ipin* mengatakan kenapa turun hujan dan bagaimana kita bisa menjual lukisan-lukisan kita. Kak Ros yang mendengarkan perkataan dari *Upin Ipin* langsung memanggil mereka dan mengatakan bahwa Kak Ros mempunyai ide bagaimana lukisan-lukisan mereka bisa terjual meskipun sedang turun hujan, Kak Ros langsung saja memotret semua lukisan-likisan

tersebut dan langsung meletakkan semua foto tersebut kedalam salah satu akun jual beli secara online dengan kata-kata lukisan lucu untuk dijual dan Kak Ros mengatakan kalau kita tidak bisa berjualan diluar kita bisa berjualan secara online.

Ketika *Upin Ipin* yang sabar menunggu sampai akhirnya mereka tertidur tiba-tiba Kak Ros mendengengarkan suara handphone nya yang bergetar dan dengan cepat Kak Ros langsung mengecek atau melihat handphonenya tersebut. Kak Ros langsung membangunkan *Upin Ipin* dan memperlihatkan kepada mereka bahwa banyak yang ingin membeli lukisan-lukisan mereka, *Upin Ipin* yang melihat komentar tersebut merasa sangat bahagia dan tidak menyangka ternyata banyak sekali yang ingin membeli lukisan-lukisan lucu mereka. *Ipin* juga bertanya kepada Kak Ros bagaimana Kakak bisa tahu dengan semua ini, Opah (nenek) yang mendengarkan pertanyaan dari *Ipin* tersebut langsung mengatakan Kakak mereka adalah usahawan berjaya harus belajar dan cari tahu bagaimana cara orang berdagang dan Kak Ros mengatakan itu sangat benar sekali.

2. Tokoh Yang Berperan Dalam Film Animasi *Upin Ipin*

a. Upin

“Hai.. saya Upin, ini adik saya Ipin...” perkataan Upin tersebut akan sering kita temui hamper disetiap episode dengan maksud memperkenalkan diri kedua saudara kembar dalam serial animasi Upin dan Ipin ini. Tokoh utama dalam serial animasi adalah dua anak kembar yang hidup bersama dengan seorang kakak bernama Ros dan seorang nenek (Opah). Upin adalah seorang anak laki-laki yang memiliki sifat baik dan selalu menurut sama

orang tua. Walaupun terkadang nakal, tapi kenakalannya masih bisa terbilang wajar. Upin adalah saudara kembar dari Ipin. Sebagai seorang anak, Upin digambarkan sebagai anak kecil yang berusia sekitar 6 tahun dengan rambut yang berjambul dan sering memakai baju yang berwarna kuning dengan inisial “U” di dadanya. Karakter Upin adalah selalu ingin tahu, ceria, dan dewasa. Dalam beberapa episode, karakter Upin yang paling menonjol adalah sebagai anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Untuk membedakan Upin dan Ipin adalah Upin memiliki rambut sedangkan Ipin tidak memiliki rambut.

b. Ipin

Perkataan disertai anggukan dengan suara spontan seperti “Betul.. betul.. betul..” adalah ciri khas dari Ipin. Ipin adalah adik saudara kembar dari Upin. Ipin memiliki kepala botak tanpa sehelai rambut yang tumbuh dikepalanya dan dia sering memakai baju yang berwarna biru dengan inisial “I” yang dibagian dadanya. Ciri khas dari Ipin adalah sangat senang mengulang kata lebih dari dua kali, seperti: “betul.. betul.. betul..”, “sedap, sedap, sedap..!” atau “senang.. senang.. senang..”. Ipin adalah sosok anak kecil yang riang, lucu, ceria, polos, dan sangat menyukai ayam goreng. Karakter suara Upin dan Ipin diisi oleh Dubber yang sama bernama Nur Fathiah Diaz. Karakter yang paling kuat dari Ipin adalah bahwa dia anak yang lucu.

c. Kak Ros

Karakter suara dari Ros atau sering disebut dengan Kak Ros diisi oleh Ida Shaheera. Merupakan salah satu tokoh yang tidak akan terbangun ketika

menonton serial animasi *Upin Ipin*. Kak Ros merupakan sosok gadis remaja yang selalu berpakaian sopan ala melayu. Rambut Kak Ros yang selalu dikuncir dan berponi, dengan sifat Kak Ros yang sedikit jahil dan galak, namun sebenarnya dia sangat menyayangi kedua adiknya. Kak Ros juga merupakan sosok gadis yang sangat rajin belajar dan sering membantu Opah (nenek).

d. Mak Uda / Opah (nenek)

yang menjadi tulang punggung sekaligus tempat curahan kasi sayang bagi *Upin Ipin* yaitu adalah seorang nenek. Dia adalah Mak Uda atau Opah (nenek). Karakter dari suara Opah diisi oleh Hj. Ainom. Opah adalah seorang nenek yang mengasuh cucunya sejak orang tua keduanya meninggal. Beliau sering mengajarkan banyak hal kepada ketiga cucunya tersebut. Dia adalah sosok yang alim dan menguasai bahal hal tentang keagamaan, berikap santun, dengan hati yang bersih, jujur, bijaksana, pemaaf, dan tidak suka marah membuat Opah (nenek) sangat disayangi oleh ketiga cucunya. Opah sering memanjakan *Upin Ipin*, permintaan dari *Upin Ipin* hamper semuanya dituruti oleh Opah (nenek), tapi semua itu berdasarkan kepada tuntunan agama, adat, tradisi, dan pertimbangan-pertimbangan lain yang dengan santun dilakukan oleh Opah (nenek).

Hadirnya dari sosok Opah menambahkan kekayaan dalam serial animasi *Upin Ipin* ini. Karena Opah (nenek), dengan pemahamannya dan pengalamannya tentang kehidupan dan keagamaan yang cukup banyak, membuat animasi ini menjadi seimbang dalam pemberian pemahaman

tentang kehidupan, budaya, dan agama. Karakter yang paling kuat dari Opah (nenek) adalah religius dan memiliki pemahaman agama yang baik.

e. Atok Dalang Ranggi (kakek)

Atok Dalang (kakek) adalah seorang kakek tetangga yang selalu baik terhadap *Upin Ipin*. Atok Dalang (kakek) tinggal sendirian di rumah, atok (kakek) merupakan salah satu seniman kampung durian runtuh. Dimana Atok (kakek) sendiri sering memenangkan lomba kontes Durian. Atok (kakek) juga disebut sebagai seorang yang selalu serba bisa. Karakter dari Atok (kakek) adalah sangat penyayang terhadap *Upin Ipin* dan teman-temannya.

f. Intan Payung atau Ehksan

Ekhsan adalah teman dari *Upin Ipin*. Ekhsan adalah sosok yang berbeda di balik suaranya, karakter suara dari tokoh ini diisi oleh Syamsi Bin Abdul Hamid. Ekhsan adalah sepupu dari Fizi, meskipun cerewet, dia tetap teman yang setia kepada teman-temannya. Di rumahnya Ekhsan dipanggil Bobob Si Intan Payung. Sedangkan oleh Fizi dia terkadang sering dipanggil dengan nama Intan Payung, yang artinya adalah julukan bagi anak yang emas atau anak yang manja. Yang namanya sepupu Ekhsan dan Fizi akan tetap selalu bersama kemanapun dan kapanpun, seperti ketika ingin bermain atau ketika ingin bertemu dengan *Upin Ipin*. Ekhsan menjadi ketua kelas disekolahnya dimana *Upin Ipin* bersekolah, yaitu TK Tadika Mesra. Sosok dari Ekhsan kadang mempunyai sikap yang berlebihan dan dikenal sok tahu dan pamer, kadngkala Ekhsan juga menjadi tokoh yang bossy,

terutama pada Fizi. Sikap yang suka pamer pun sering ditunjukkan oleh Ehksan.

g. Fizi

Fizi adalah teman Upin dan Ipin juga. Fizi merupakan seorang anak yang senang hati melayani dan meladeni Eksan karena mereka saudara sepupu dan juga best friend. Fizi mempunyai sifat sabar, terutama pada Ekhsan yang terkadang suka pamer dan berbuat semaunya sendiri. Karakter suara Fizi diisi oleh Ida rahayu. Fizi memiliki karakter yang suka bicara ceplas ceplos dia juga cengeng dalam hal apapun.

h. Mail

Mail adalah nama pendek yang dalam dunia nyata dikenal dengan nama Mohd Nasrul. Ia teman kelas Upin dan Ipin. Di kelasnya dan di kalangan teman-temannya ia dijuluki “Mail Dua Seringgit”. Dia calon pedagang yang handal. Apapun selalu ditawarkan “dua seringgit”. Dia orang yang sangat serius dan pandai melihat peluang bisnis. Hampir semua barang dijual dengan harga dua seringgit walaupun di beberapa kesempatan Mail menjual barangnya dengan harga lebih, tentunya dengan pertimbangan laba dan rugi. Karakter suara Mail diisi oleh Mohd Hasrul. Karakter kuat dari mail adalah anak yang pandai melihat peluang usaha.

i. Mei-Mei

Sosok yang satu ini menandakan kekayaan suku dalam serial kartun Upin dan Ipin. Mei-mei adalah nama lain dari sosok asli Yap ee Jean (pengisi suara Mei-mei). Mei-mei adalah anak kecil manis yang mewakili ras keturunan China dan berlogat Tiongkok. Mei-mei seorang teman

sepermainan dan juga teman sekelas Upin dan Ipin. Sosok Mei-mei dinibatkan menjadi anak yang banyak memberi petuah dan arahan diantara banyak teman se permainan. Ia sedikit lebih dewasa dengan sikap yang bijak dan penyayang. Ia pecinta dan penyayang binatang, juga mengasihi kawan-kawan bermainnya terutama Upin dan Ipin.

j. Jarjit

Jarjit adalah anak laki-laki yang mewakili kelompok Singh keturunan India. Karakter suaranya diisi oleh Syafiq. Khas dari Jarjit adalah selalu “membungkus” rambutnya dengan sehelai kain yang kemudianterlihat seperti topi kecil. Nampaknya kartun ini mengedepankan pengembangan diri meskipun itu lewat permainan anakanak. Perbedaan rasa kesukaan itu tidak menjadi sebuah gap yang menganga. Terbukti dengan hadirnya tokoh Mei-mei (China) dan Jarjit (India). Jarjit merupakan gambaran masyarakat Hindustan yang menjadi warga negara Malaysia. Jarjit menjadi salah satu teman sekelas Upin dan Ipin. Meskipun usianya sama dengan teman sekelasnya yang lain, tetapi suaranya seperti orang dewasa.

Jarjit tidak pernah marah meskipun sering diejek dan dimarahi oleh teman-temannya karena terkadang dia tidak mudah mengerti tentang sesuatu. Hal tersebut terlihat saat Jarjit bermain bersama kawan-kawannya. Jarjit juga pandai berpantun. Dia sering membacakan pantunnya pada kawan-kawannya dan tidak pemalu. Meskipun temantemannya menghindari setiap kali Jarjit membaca pantun, namun dia tidak pernah jengkel dan kapok membacakan pantun pada setiap kesempatan.

k. Susanti

Susanti adalah salah satu teman sepermainan Upin dan Ipin. Dia anak perempuan cantik dan manis yang berasal dari Jakarta yang pindah ke TK Tadika Mesra. Bersama Mei-mei, Susanti menjadi teman yang kompak. Susanti adalah teman Upin dan Ipin yang berasal dari Indonesia. susanti dengan karakter yang baik dan penolong.

l. Badrool

Badrool merupakan cucu dari Atok Dalang Ranggih. Seorang remaja laki-laki ramah, pandai dan baik hati yang berasal dari kota Kuala Lumpur.

m. Cikgu Melati

Cikgu melati merupakan guru TK kelas upin ipin dan kawan-kawan. Cikgu melati sebagai guru yang sabar, ceria, dan pengertian. Cikgu melati selalu memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

n. Uncle (paman) Mutu

Uncle muhtu merupakan sosok pedagang kedai makanan yang menjual berbagai jenis makanan di kampung durian runtuh. Salah contoh makanan yang dijual dan paling populer yang digemari oleh anak-anak adalah ais ABCD. Uncle muhtu merupakan orang India yang tinggal di Malaysia dan memiliki seorang anak bernama Rajo dan sapi kesayangannya.

o. Uncle (paman) Ah Tong

Uncle (paman) Ah Tong adalah orang Cina yang sama dengan Mei-mei, beliau sosok pedagang barang bekas dan antik. Dengan logat khas

yang selalu menjadi ciri khas nya saat keliling, “koran kabar lama, batre lama, barang lama tukar baru”.

p. Devi

Devi gadis India yang merupakan teman Upin dan Ipin. Devi sangat pandai menari India. Devi selalu bertiga dengan Mei-me dan susanti.

q. Dzul

Dzul teman yang sangat pandai bercerita tentang kisah zaman dahulu.

Dzul selalu menceritakan hal-hal yang berkaitan dengan cerita neneknya.

C. Fungsi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film *Upin Ipin* sebagai Media Pembelajaran

Salah satu nilai-nilai yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran adalah nilai-nilai kepedulian terhadap sesama, cinta tana air, bekerja sama, toleransi antar umat agama, saling menghargai, dan disiplin.

1. kriteria-kriteria film animasi yang dapat digunakan dan berfungsi sebagai salah satu media pembelajaran

a) Dapat ditangkap oleh penalaran siswa

Film animasi yang baik untuk diberikan kesiswa yakni sederhana, namun memiliki daya imajinasi yang positif kepada siswa. Faktor kesederhanaan cerita yang sesuai dengan kondisi siswa lebih membuat siswa tertarik dan mudah diingat siswa, karena hal-hal tersebut sering dialami siswa. Film animasi pada penelitian ini menggunakan cerita yang terjadi dalam kehidupan siswa sehari-hari dan dimungkinkan dapat terjadi pada kehidupan siswa.

b) Tidak terlalu panjang dan efektif dalam bercerita

Film animasi yang dikisahkan sebaiknya tidak terlalu panjang karena akan menghabiskan waktu pembelajaran. Perlunya menyiapkan film animasi yang sesuai dengan rencana pembelajaran dapat membantu guru dalam mengaplikasikan materi yang dipelajarinya saat itu. Pada penelitian ini peneliti memberikan batas waktu penayangan film animasi untuk mengatur perhatian, memacu keaktifan, dan memberikan waktu kepada siswa untuk merespons cerita yang telah ditayangkan.

c) Menggunakan bahasa yang santun

Bahasa yang santun dan sesuai situasi kondisi penutur maupun mitratutur merupakan langkah yang dapat diaplikasikan kepada siswa untuk memberi pemahaman tentang pesan bahasa sebagai sarana komunikasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bahasa daerah ketika terjadi percakapan dengan sesama siswa, dan menambahkan bahasa Indonesia, bahasa Inggris ketika proses pembelajaran baik dikelas maupun di luar kelas, serta menambah bahasa Korea sebagai bahasa penunjang.

d) Berisi permainan yang menghibur dan tidak membahayakan siswa

Permainan merupakan langkah untuk meningkatkan daya pikir dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Film animasi pada penelitian ini mengaplikasikan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir, dan mengatur strategi dalam setiap gerakannya. Namun yang terpenting dalam permainan ini yakni tidak membahayakan siswa, artinya permainan yang dimunculkan

tidak membuat siswa semakin pasif saja namun diutamakan dapat aktif dan berperan langsung permainan tersebut.

e) Berisi nilai-nilai yang dapat diketahui siswa

Film animasi yang baik yakni didalam penceritaannya dapat menimbulkan nilai-nilai positif dan dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap agamanya dan bangsanya sendiri. Rasa cinta terhadap tanah air dan mampu memahami kearifan lokal yang dimiliki oleh daerahnya masing-masing merupakan salah satu faktor yang dapat dimunculkan pada film animasi.³⁶

Adapun film animasi yang dianggap efektif untuk diberikan kepada siswa yakni yang benar-benar sesuai dengan materi pelajaran yang saat itu diajarkan kepada siswa, artinya tema yang digunakan untuk pembelajaran dapat terwakili dengan munculnya media film animasi, bukan sebaliknya film animasi yang ada justru bertolak belakang dengan materi yang dipelajari.

Peran film animasi *Upin Ipin* dalam pembelajaran merupakan pendukung yang dapat digunakan sewaktu-waktu oleh guru, dan bukan sebagai sarana yang terus-menerus dipergunakan dalam pembelajaran. Sumber utama pembelajaran tetaplah guru sebagai faktor penting yang tidak tergantikan. Dalam penelitian ini film animasi *Upin Ipin* yang digunakan dalam pembelajaran yakni berisi tema Belajar Berdagang Full Musim ke 15.

Melalui penceritaan dalam bentuk film animasi siswa mengalami kepekaan yang positif dengan memberikan respons dan aktif mengikuti

³⁶ Trianto, “*Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h. 121

pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa melihat dan mengamati secara langsung peristiwa melalui film animasi.³⁷

2. Memudahkan siswa mengenal bahasa

Pengenalan bahasa dapat dilakukan melalui berbagai cara dan bahasa bukanlah komunikasi yang dianggap sulit jika diberikan dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan dan tidak menekan siswa untuk menghafal seperti apapun yang diberikan guru. Melalui film animasi diharapkan siswa dapat mengerti dan memahami peran berbagai bahasa dalam menunjang kemampuan daya serapnya terhadap kosakata asing yang belum dipahaminya dalam hal ini bahasa Malaysia atau bahasa melayu Malaysia.³⁸

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan 5 (lima) orang ibu yang bertempat tinggal di Aurduri 1A, diketahui bahwa dengan menonton *Upin Ipin*, anak-anak mereka sering menggunakan kosakata bahasa melayu yang sering mereka dengar di film *Upin Ipin* (wawancara dengan Ibu Yuzar, Ibu Kiki, Ibu Tari, Ibu Helda, dan Ibu Tina, Hari Jum'at 7 Januari 2022 pukul 16.00 WIB di kediaman Ibu Ema di Aurduri 1A No 1 Rt. 02 Rw. 01, pada acara pertemuan bulanan Ibu-ibu Rt. 02).

Selain itu melalui film animasi *Upin Ipin*, para orang tua merasa lebih mudah mengingatkan anak-anak apabila mereka melakukan kesalahan. Misal, jika tidak mau belajar dan malas mengerjakan PR maka akan seperti jarjit yang dimarahi oleh Cikgu.

³⁷ Kanzunnudin Mohammad, “Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi”, (Kudus: Yayasan Adhigama, 2013), h. 25

³⁸ Putrayasa Ida Bagus, “Kalimat Efektif (Diksi, Struktur, dan Logika)”, (Bndung: PT Refika Aditama, 2007), h. 1

3. Jenis-jenis kartun yang termasuk sebagai media pembelajaran

- a. Kartun Tag merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa actual,
- b. Kartun Editorial merupakan kolom gambar sindiran disurat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas dimasyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya.
- c. Kartun karikatur sebenarnya kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Contohnya hidup menjadi besar atau mata kecil dan sebagiannya.
- d. Kartun Animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bergerak dan bersuara. Kartun ini terdiri daripada susunan gambar yang dilukis dan direkam seterusnya ditayangkan di televisive atau film. Kartun jenis ini merupakan bagian penting dalam industri perfileman pada masa ini.
- e. Komik Kartun merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh atau karakter yang mudah dikenal.³⁹

³⁹ Yuliana Pranita, Lusa Herman, Wurdjinem, "Penerapan Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas III Sekolah Dasar 04 Kota Bengkulu", *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, Vol.2, No.1 (Januari, 2014), 15.

Dalam penelitian ini, pemilihan jenis animasi film kartun dalam menyampaikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik agar peserta didik bisa memahami secara edukatif penanaman moral yang disampaikan dalam masing-masing tokoh yang ada di film kartun, sehingga peserta didik diharapkan bisa memahami isi dari pesan yang disampaikan dalam film kartun tersebut. Pemilihan film kartun sendiri, sebagai media pengajaran yang bersifat memberikan gambaran-gambaran terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan dalam proses pemilihan media film kartunnya harus menarik dan mudah dipahami oleh anak didik.⁴⁰

Media pembelajaran adalah suatu alat, informasi, media baik manual maupun teknologi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu gagasan atau informasi yang ingin disampaikan. Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh seorang individu untuk meraih sesuatu yang ingin dicapainya dengan dicirikan terdapat perubahan tingkah laku.

Hasil belajar akan diperoleh setelah seseorang mengalami suatu proses baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Dalam suatu proses belajar mengajar seorang guru harus terampil didalam memilih media yang akan digunakan untuk mencapai mencapai tujuan pembelajaran, maka dari hal tersebut peneliti tertarik meneliti sebagaimana besar pengaruh media pembelajaran film kartun yang dipilih peneliti terhadap hasil belajar siswa.⁴¹

⁴⁰ Sutopo, H.B., "*Metodologi Penelitian Kualitatif, Dasar Teori Dan Terapannya Dalam Penelitian*", (Sukarta: Universitas Sebelas Maret Press, 2006), h. 116-117.

⁴¹ Sunarti, "Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Dasar", *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, Vol.1, No.1 (Januari,2013), 91

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Nilai-nilai karakter yang terdapat pada film animasi *Upin Ipin* adalah: 1, karakter peduli sosial 2, karakter rasa ingin tahu 3, karakter kerja keras 4, karakter toleransi 5, karakter mandiri 6, karakter kreatif.
2. Film animasi *Upin Ipin* berjudul Belajar Berdagang sangat relevan untuk dijadikan salah satu media pembelajaran bagi siswa SD karena film tersebut memenuhi kriteria film animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu sederhana, tidak terlalu panjang, menggunakan bahasa yang santun, berisi permainan yang menghibur, berisi nilai-nilai yang dapat diketahui siswa. Nilai-nilai tersebut sangat baik untuk menumbuh kembangkan nilai-nilai pendidikan karakter seperti yang telah disebutkan dipoin ke 1.

B. Saran

Agar kepada para pendidik, film animasi *Upin Ipin* ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran karena film animasi ini termasuk film animasi yang sederhana, dan dapat dengan mudah dimengerti oleh anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Manan. 2015. *Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Kalimedia: Yogyakarta.
- Adzani, F. dan Murwonugroho, W. 2021 “*Pentingnya Kesesuaian Visual Karakter Tokoh Dalam Film Animasi “My Little Pony: The Movie”* Universitas Trisakti Indonesia.
- Ade Chita Putri Harahap, 2019. “Character Building Pendidikan Karakter”, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol.9 No.1.
- Agus Zaenul Fitri, 2017. “*Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*”, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ajat Sudrajat, 2011. “*Mengapa Pendidikan Karakter*”, *Jurnal pendidikan Karakter*, Vol.1 No.1 Oktober.
- Ajat Sudrajat, “*Mengapa Pendidikan Karakter*”, *Jurnal pendidikan Karakter*, Vol.1 No.1 (Oktober, 2011),
- Belia Agustina, 2017. “*Analisis Semiotika Unsur-Unsur Kebudayaan Palembang Dalam Film Ada Surga Di Rumahmu*”, Skripsi S1 Dakwah Dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
- Djam’an Satori dan Aam Komariah, 2014. “*Metode Penelitian Kualitatif*”, (Bandung: Alfabeta.
- Evinna Cinda Hendriana, Arnold Jacobus, 2016. “Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan”, *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol.1 No.2 September
- Heri Gunawan, 2014. “*Pendidikan Karakter - Konsep Dan Implementasi*”, Bandung: Alfabeta.
- Imam Subadi, 2017. “Pesan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dalam Serial Animasi Upin dan Ipin Episode Iqra”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.5 No.2.
- Indah Apriyanti, 2020. “*Analisis Nilai-nilai Karakter dalam Buku Literasi Sekolah di SD Negeri 02 Kota Bengkulu*”, (Skripsi S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu.
- Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, 233
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, 2018. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran”, *Jurnal Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, Vol.VII No.1.
- Ivan Zhayoga, Diana Endah H, Ikha Listyarini, “Analisis Pengaruh Film Upin dan Ipin Terhadap Karakter Siswa”, *Jurnal Analisis, Film, Upin dan Ipin, Karakter*, Vol.3 No.1 (2020)

- Kanzunnudin Mohammad. 2013. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Kudus: Yayasan Adhigama.
- Kusumaningrum, Dyah Noviati. 2017. “*Analisi Film Kartun UPIN IPIN Sebagai Media Pendidikan Dalam Menanamkan Nilai-Nilai pendidikan Karakter Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Ra Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas*” Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang.
- Kusumaningrum, Dyah Noviati. 2017. “*Analisi Film Kartun UPIN IPIN Sebagai Media Pendidikan Dalam Menanamkan Nilai-Nilai pendidikan Karakter Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Ra Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas*” Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang.
- Kurniawan, Muhammad Ragil. 2017. “Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik” *Jurnal Inovasi Pembelajaran FKIF Universitas Ahmad Dahlan*, Vol.3 No. 1.
- Pasrah, Romi. Dkk. 2020. *Nilai-Nilai Karakter yang Terdapat dalam Film Animasi Upin dan Ipin Episode “Jembatan Ilmu”* *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI: Tasik Malaya*, Vol.7 No.3.
- Putrayasa Ida Bagus. 2007. *Kalimat Efektif (Diksi, Struktur, dan Logika)*. Bndung: PT Refika Aditama.
- Rizqi Ilyasa Aghni, 2018. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.XVI No.1.
- Rizky Ramadhan, Arris Maulana, Doddy Rochadi, 2018. “Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketch Up) Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Pada Materi Pelajaran Macam-Macam Pekerjaan Konstruksi Kayu”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.7 No.1, Januari.
- Said Alwi, 2017 “*Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*” *Jurnal Problematika Guru Dalam Media*, Vol.8 No.2.
- Sudaryanti, 2021. “*Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*” *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.1 No.1 Juni.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. “*Memahami Penelitian Kualitatif*”, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Sunarti. 2013. *Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, Jilid 1, Nomor 1, Januari 2013, Hal. 90-103. Bndung: UPI
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Dasar Teori Dan Terapannya Dalam Penelitian*. Sukarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Setrategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wanda Chrisiana, “Upaya Menerapkan Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa”, *Jurnal Teknik Industri*
- Widia Yuniar Angraini, 2017. “*Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Serial Kartu Upin dan Ipin Serta Relevansinya Dengan Pendidikan Karakter*”, Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Yuliana Pranita, Lusa Herman, Wurdjinem. 2014. *Penerapan Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas III Sekolah Dasar 04 Kota Bengkulu*. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, Jilid 2, Nomor 1, Januari 2014, Hal.13-28. Bandung: UPI.

**L
A
M
P
I
R
A
N**



Pada bagian gambar ini menceritakan tentang Upin Ipin dan teman-temannya yang sangat penasaran ketika melihat teman mereka yang bernama Fizi membawa uang yang banyak. Dan memiliki rasa ingin tahu dari mana mendapatkan uang tersebut.



Pada bagian gambar ini menceritakan tentang Upin Ipin bersama teman-teman rasa kepedulian untuk menolong terhadap salah satu teman mereka yang terjatuh saat bermain sepeda.



Pada bagian gambar ini menceritakan tentang Upin Ipin yang sangat bekerja keras mengumpulkan sayur-sayuran untuk mereka jual atau mereka dagang.



Pada bagian gambar ini menceritakan tentang Upin Ipin yang tidak menyetujui pendapat dari kakaknya yang ingin meletakkan uang hasil dagangan mereka kedalam tabungan.



Bada bagian gambar ini menceritakan Upin Ipin sudah mempunyai ide kreatif untuk mendapatkan uang yang lebih banyak lagi.



Pada bagian gambar ini menceritakan Upin Ipin yang sudah mandiri dalam mencari uang.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Nomor: 0215 /Un.23/F.II/PP.009/01/2022

Tentang
Penetapan Dosen Pengujian Komprehensif Mahasiswa
Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah Universitas Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu

Nama Mahasiswa : Yulianti Rukmana
N I M : 1711240175
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

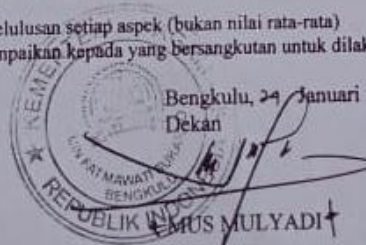
Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana terantun pada kolom 3 dengan indikator siswa tersebut diatas.

No	Penguji	Aspek	Indikator
1	Dr. Kasmantoni, M.Si	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-quran 2. Kemampuan menulis Arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Ad-Dhuha s/d An-Naas)
2	Achmad Ja'far Sodik, M.Pd.I	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan. 2. Kemampuan menterjemah Ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 3. Kemampuan menjelaskan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 4. Kemampuan melafalkan doa-doa harian.
3	Salamah, M.Pd	Kompetensi Keguruan	1. Kemampuan memahami UU/PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, dan desain pembelajaran MI/SD. 3. Kemampuan memahami metodologi, media dan sistem evaluasi pembelajaran MI/SD 4. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan MI/SD (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial).

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediaannya untuk diuji
 2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1 (satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing Skripsi dan surat tugas pengujian komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua prodi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasah dilaksanakan
 3. Skor nilai kelulusan ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
 4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dapat dinyatakan lulus
 5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
- Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 24 Januari 2022
Dekan



Tembusan disampaikan kepada yth :

1. Bapak Wakil Rektor 1 UIN FAS Bengkulu (sebagai laporan)



DAFTAR NILAI UJIAN KOMPREHENSIF

Nama Mahasiswa : Yulianti Bukmana
NIM : 1711240175
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	ASPEK	INDIKATOR	PENGUJI	NILAI	TANDA TANGAN
1	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-quran 2. Kemampuan menulis Arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Al-Duha'id An-Naas)	Dr. Kamantoni, M.Si	87	
2	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan 2. Kemampuan menterjemah ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan 3. Kemampuan menjelaskan ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan 4. Kemampuan melakukan doa-doa harian	Achmad Ja'far Sodik, M.Pd.I	85	
3	Kompetensi keguruan	1. Kemampuan memahami U/SP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, dan desain pembelajaran MI/SD 3. Kemampuan memahami metodologi, media dan sistem evaluasi pembelajaran MI/SD 4. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan MI/SD (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial)	Salimah, M.Pd	80	
JUMLAH RATA-RATA				252 84	





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor 5096 /In.11/F.II/PP.009/08/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

- | | |
|---------|--------------------------|
| 1. Nama | Dr. Kasmantoni, M.Si |
| N I P | 197510022003121004 |
| Tugas | Pembimbing I |
| 2. Nama | Ahmad Ja'far Sodik, M.Pd |
| N I P | 198909302019031007 |
| Tugas | Pembimbing II |

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini

- | | |
|----------------|---|
| Nama Mahasiswa | Yulianti rukmana |
| N I M | 1711240175 |
| Judul Skripsi | Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Kelas Rendah Selama masa Belajar dari Rumah di SDN 01 Karang jaya kab. Musi Rawas Utara |
| Program Studi | Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah |

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 16 Agustus 2021
Dekan,



Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
 FAKULTAS TARBIAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yulianti Lukmana Pembimbing #II : Achmad Ja'far Sodik M.Pd
 NIM : 111240176 Judul Skripsi : Ritai: nilai Pendidikan karakter
 Jurusan : PAMI dalam Film animasi upin ipin dan
 Program Studi : PAMI relevansinya terhadap media pembelajaran

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing #II	Paraf Pembimbing
1.	Senin/20-9-21	Proposal	- Cari judul yang relevan	f
2.	Jumat/22-09-21	Proposal Bab 1 & 2	- Data awal di latar belakang ditambahkan - Feature di paragraf - kerangka teori diteliti benar - bagian pustaka ditambahkan dg jurnal	f
3.	Kamis/16-12-2021	Bab 3	tambahkan jenis penelitian	f
4.	Rabu/29-12-2021	Bab 3	- tambahkan Foot note setiap item di bab 3 - Daftar pustaka ditambak lagi referensinya !	f

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
 NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu,
Pembimbing # II

Achmad Ja'far Sodik, M.Pd
 NIP 198509302019031007



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU**

Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa	: Yulianti Rukmana	Pembimbing I/II	: Achmad Ja'far Sodik, M.Pd.1
NIM	: 1311240135	Judul Skripsi	: Nilai-nilai Pendidikan karakter dalam Film Animasi Upin Ipin dan relevansinya terhadap media Pembelajaran
Jurusan	: PGMI		
Program Studi	: PGMI		


No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
5	Kamis / 30-12-2021	Proposal ACC	lanjut ke Pembimbing I	f
6	Selasa / 8-2-2022	bab IV & ✓	Tambahkan relevansinya terhadap media Pembelajaran	f
7	Kamis / 10-2-2022	acc	lanjut ke Pembimbing I	f

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mahyadi, M.Pd
NIP. 197405142000031004

Bengkulu,

Pembimbing I/II


Achmad Ja'far Sodik, M.Pd.1

NIP. 198909302019031007



KEMENTERIAN AGAMA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yulianti Rukmana Pembimbing I/II : Dr. Kasriantoni, M.Si
 NIM : 1711240175 Judul Skripsi : Nilai-nilai Pendidikan
 Jurusan : PEMI Karakter dalam Film Animasi Yen Ipin dan
 Program Studi : PEMI Relevansinya terhadap Media Pembelajaran

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1	02/12/21	Amrabi Rumahnya Mawak	J. Zuberka	Dr. I
2	04/12/21	Portrayal Cinematografi	J. Zuberka	Dr. I
3	15/12/21	Jamban Lantai Tertinggi	J. Zuberka	Dr. I
4	30/12/21	Aceh I-III	Sitiak Scwin Propor	Dr. I

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
 NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu, 30/12/21

Pembimbing I / II

Dr. Kasriantoni, M.Si
 NIP. 197510022007121



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU

Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa: Yulianti Rukmana Pembimbing I/II: Dr. Kasmanboni, M.Si
 NIM: 1311240175 Judul Skripsi: Nilai-nilai Pendidikan karakter dalam film animasi upin ipin dan relevansinya terhadap media pembelajaran
 Jurusan: PGMI
 Program Studi: PGMI

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	2/1-22	Amat Abstrak	↓ busik -	01
2	10/1-22	Amat baik bank	↓ busik	01
3	2/1-22	Amat/ Restorasi	↓ busik -	01
4		Aten	Sihir Sidi Murnidaya	01

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 16/1-22
Pembimbing I/II

Dr. Kasmanboni, M.Si
NIP. 197510022003121001

