

**NILAI – NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI *UP*  
DAN RELEVANSINYA TERHADAP PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk  
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd.)**

**Oleh:**

**AULYA PUTRI LISTIYANI  
NIM.2017405077**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2024**

**NILAI – NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI *UP*  
DAN RELEVANSINYA TERHADAP PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk  
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd.)**

**Oleh:**

**AULYA PUTRI LISTIYANI  
NIM.2017405077**

**PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Aulya Putri Listiyani  
NIM : 2017405077  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah Skripsi berjudul “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi *Up* dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Sekolah Dasar” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 3 Januari 2024

Saya yang menyatakan,



**Aulya Putri Listiyani**

**NIM. 2017405077**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN  
Skripsi berjudul:

**NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI *UP*  
DAN RELEVANSINYA TERHADAP PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**

Yang disusun oleh: Aulya Putri Listiyani (NIM. 2017405077), Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesi Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada tanggal 16 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 23 Januari 2024

Disetujui oleh:

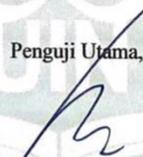
Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang,

  
**Dr. Abu Dharin, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19741202 201101 1 001

  
**Irma Dwi Tantri, M.Pd.**  
NIP. 19920326 201903 2 023

Penguji Utama,

  
**Prof. Dr. H. Munjin, M.Pd.I.**  
NIP. 19610305 199203 1 003

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,

  
  
**Dr. Abu Dharin, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19741202 201101 1 001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Aulya Putri Listiyani  
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

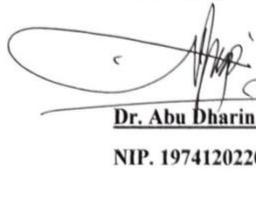
Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Aulya Putri Listiyani  
NIM : 2017405077  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi *Up* dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Sekolah Dasar

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan , UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Purwokerto, 4 Januari 2024  
Pembimbing,

  
**Dr. Abu Dharin, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 197412022011011001

**NILAI - NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI *UP*  
DAN RELEVANSINYA TERHADAP PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**Aulya Putri Listiyani  
NIM 2017405077**

**ABSTRAK :** Pendidikan karakter dalam penerapannya sebagai bentuk untuk menghilangkan persoalan moral yang menyimpang pada kalangan terpelajar khususnya pada siswa sekolah dasar. Melalui berbagai macam media pembelajaran pendidikan karakter dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar. Pemutaran film animasi menjadi pengaruh cukup besar dalam penanaman pendidikan karakter. Namun dibutuhkan film animasi yang bersifat persuasif menjadi salah satu kriterianya. Diantara film animasi yang mengandung nilai pendidikan karakter adalah film animasi *Up*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menemukan nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film animasi *Up* sesuai 18 nilai karakter hasil keputusan Kemendiknas. Kemudian direlevansikan terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terdapat 8 nilai karakter yang ada dalam film animasi *Up* yaitu Jujur, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Peduli Sosial dan Tanggung Jawab. Sedangkan relevansi nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Up* menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dapat diterapkan untuk penanaman pendidikan karakter siswa melalui Profil Pelajar Pancasila. Relevansi nilai pendidikan karakter dengan pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar dapat diterapkan pada strategi guru atau orang tua agar mengajarkan nilai yang ada agar dapat memiliki karakter yang baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

**Kata Kunci : Nilai - Nilai, Pendidikan Karakter, *Up*, Pembelajaran IPAS**

**NILAI – NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI *UP*  
DAN RELEVANSINYA TERHADAP PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**Aulya Putri Listiyani  
NIM 2017405077**

**ABSTRACT:** Character education in its application is a form of eliminating deviant moral problems in educated circles, especially elementary school students. Through various learning media, character education can be applied to elementary school students. Screening animated films has a big influence in cultivating character education. However, the need for a persuasive animated film is one of the criteria. Among the animated films that contain character education value is the animated film *Up*. The aim of this research is to find the character education values contained in the animated film *Up* according to the 18 character values resulting from the decision of the Ministry of National Education. Then it is relevant to elementary school students' science and science learning. The research method used is a content analysis method with a qualitative approach. This research shows the results that there are 8 character values in the animated film *Up*, namely Honesty, Hard Work, Creativity, Curiosity, Respect for Achievement, Friendly/Communicative, Social Care and Responsibility. Meanwhile, the relevance of the value of character education in the animated film *Up* shows that science learning can be applied to instill character education in students through the Pancasila Student Profile. The relevance of character education values to elementary school students' science and science learning can be applied to teachers' or parents' strategies for teaching existing values so that they can have good character in the family, school and community environment.

**Keywords:** Values, Character Education, *Up*, Science learning

## MOTTO

**Allah menciptakan segala sesuatu indah pada waktunya.  
Jika tidak indah, itu hanya waktunya yang belum tepat.**



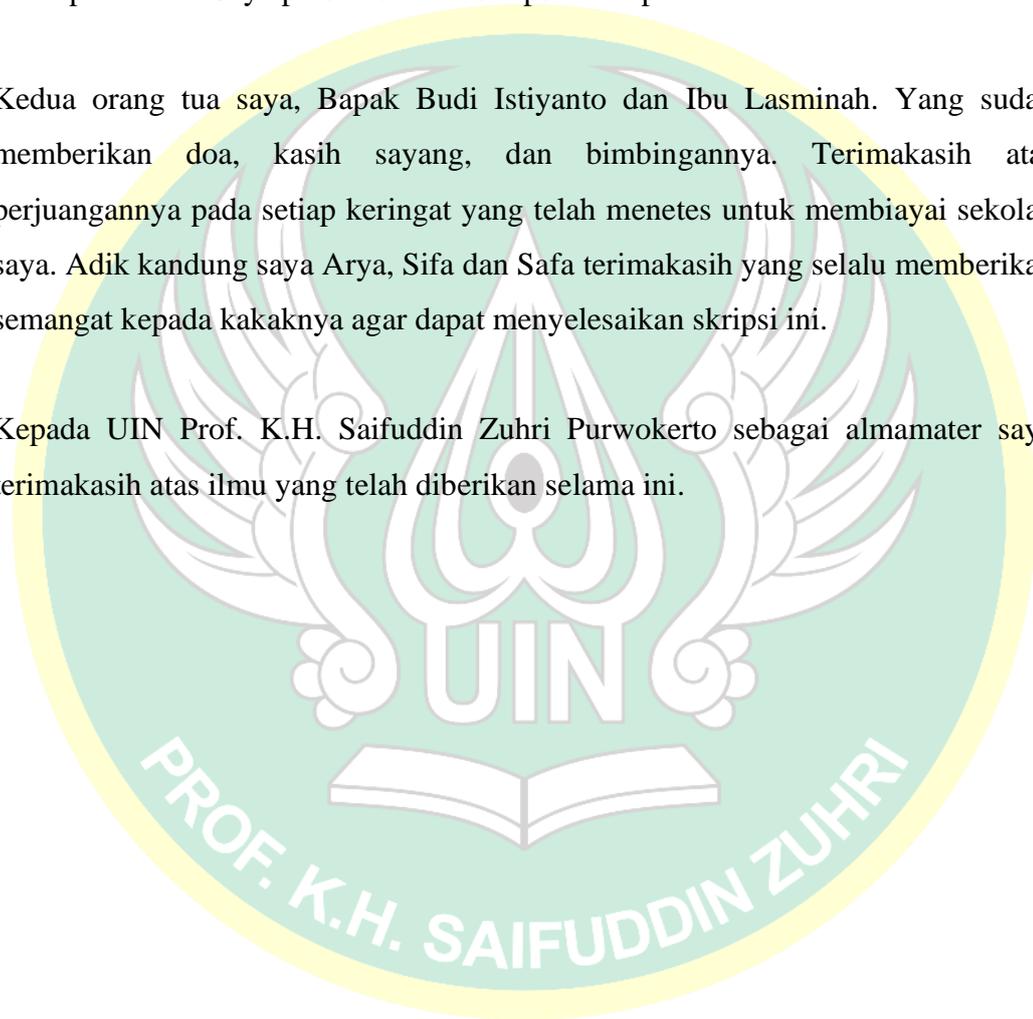
## PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim.....

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala kenikmatan dan karunianya hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Saya persembahkan skripsi ini kepada :

Kedua orang tua saya, Bapak Budi Istiyanto dan Ibu Lasminah. Yang sudah memberikan doa, kasih sayang, dan bimbingannya. Terimakasih atas perjuangannya pada setiap keringat yang telah menetes untuk membiayai sekolah saya. Adik kandung saya Arya, Sifa dan Safa terimakasih yang selalu memberikan semangat kepada kakaknya agar dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kepada UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto sebagai almamater saya terimakasih atas ilmu yang telah diberikan selama ini.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, Puji syukur selalu saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan penelitian untuk menyusun skripsi yang berjudul Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi *Up* dan Relevansinya terhadap pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar. Sholawat dan salam selalu kita curahkan kepada junjungan kita, Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga, sahabatnya, serta para pengikutnya hingga akhir nanti. Semoga kita semua termasuk de dalam golongan umat Islam yang mendapatkan syafa'atnya di akhir nanti. Aamiinn.

Dalam melaksanakan penelitian ini hingga penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik jika tidak ada bantuan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, S. Ag., M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, sekaligus Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing saya dengan baik dari awal sampai skripsi ini.
6. Dr. Donny Khoirul Aziz, M.Pd.I, Sekertaris Jurusan Pendidikan Madrasah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I., Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Segenap Dosen, Karyawan dan Staff Administrasi FTIK Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membantu selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tua saya, Bapak Budi Istiyanto dan Ibu Lasminah yang senantiasa mendoakan dan dukungannya sampai saat ini.
10. Semua pihak yang berkontribusi dan membantu saya dalam penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.
11. Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto sebagai instansi perkuliahan saya selama 4 tahun ini.
12. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang hingga titik ini.

Purwokerto, 1 Januari 2024

Peneliti



Aulya Putri Listiyani



## DAFTAR ISI

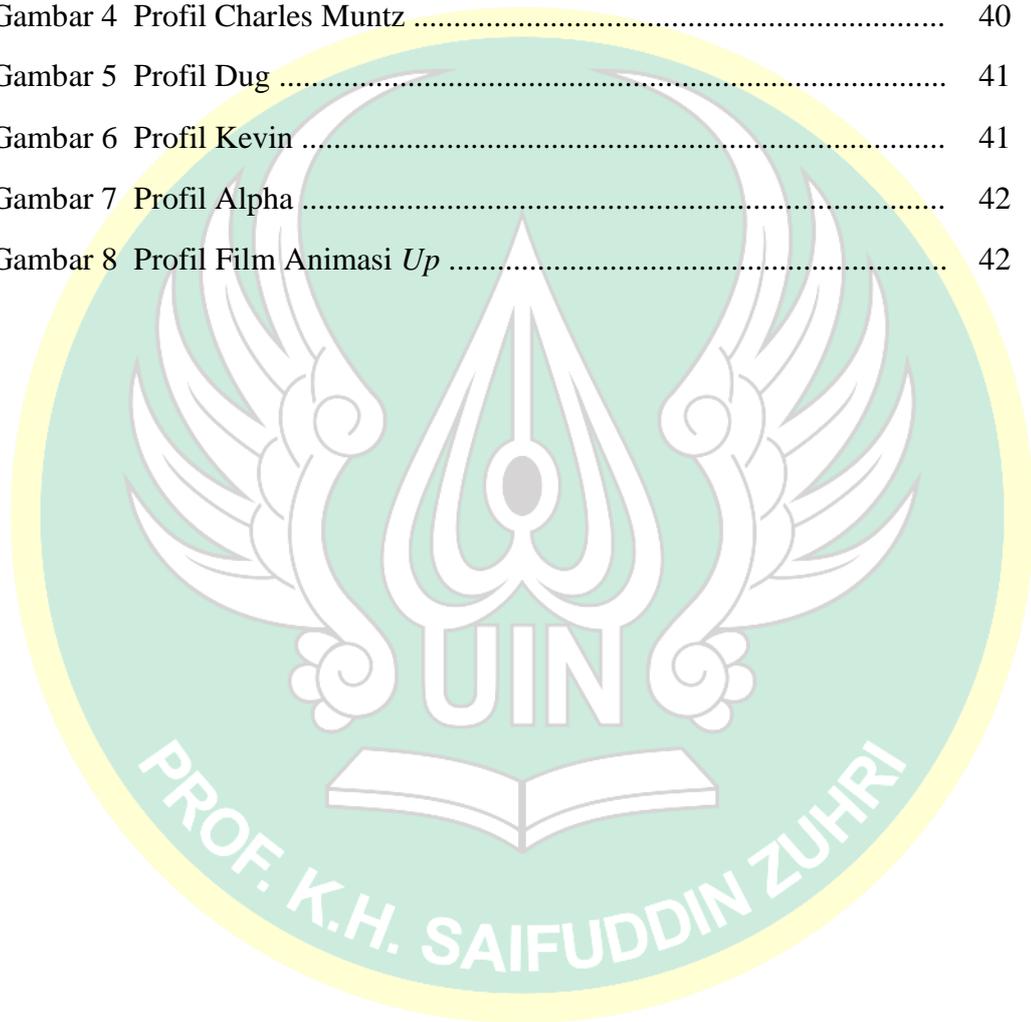
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Konseptual .....	5
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
E. Kajian Pustaka .....	8
F. Metode Penelitian .....	11
G. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II : LANDASAN TEORI.....	15
A. Nilai – Nilai Pendidikan Karakter.....	15
B. Film sebagai Media Pembelajaran.....	25
C. Film Animasi <i>Up</i> .....	28
D. Konsep Pembelajaran IPAS .....	30
BAB III : GAMBARAN UMUM FILM ANIMASI UP .....	35
A. Pete Docter .....	35
B. Bob Peterson.....	36
C. Pixar Animasi Studios .....	37
D. Film Animasi Up .....	38
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....	48
A. Hasil Penelitian.....	48

B. Pembahasan .....	58
BAB V : PENUTUP .....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	66
LAMPIRAN.....	70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Profil Carl Fredricksen .....	38
Gambar 2 Profil Ellie .....	39
Gambar 3 Profil Russell .....	39
Gambar 4 Profil Charles Muntz .....	40
Gambar 5 Profil Dug .....	41
Gambar 6 Profil Kevin .....	41
Gambar 7 Profil Alpha .....	42
Gambar 8 Profil Film Animasi <i>Up</i> .....	42



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan secara umum yakni tentang meningkatkan, memperkuat dan menyempurnakan seluruh keterampilan dan kemampuan manusia. Suatu cara umat manusia agar membina kepribadian menurut pada aturan-aturan budaya itu telah lahir pada lingkup sosial disebut sebagai pendidikan. Pendidikan akan membentuk karakter yang positif sebagai usaha untuk mengembangkan kepribadian dalam diri manusia. Faktor kebudayaan dan sosial merupakan faktor dari luar yang perlu diperhatikan saat proses pendidikan karakter. Seluruh warga negara Indonesia mempunyai hak atas pendidikan, sehingga pendidikan merupakan hal yang penting bagi Indonesia.<sup>1</sup>

Pendidikan karakter menjadi sangat penting saat ini karena banyak permasalahan yang menimbulkan masalah moral yang buruk yang banyak ditemui pada kaum terpelajar yang terjadi di masyarakat. Hal yang dikatakan berdampak buruk dalam nilai-nilai karakter generasi yang muda itu kian terpuruk. Dikirim pada Detik.com, pada hari Rabu, 27 September 2023 tepatnya Sekolah Dasar di Sukabumi terjadi kasus perudungan yang dilakukan oleh siswa.<sup>2</sup> Kasus perudungan ini bahkan viral di media sosial pelaku mendorong punggung bagian bawah korban dengan sangat kuat bahkan korban diduga mengalami patah tulang. Meskipun kasus ini berakhir dengan iktikad baik untuk menyelesaikan masalah dengan sebaik mungkin. Namun, hal ini tidak dibenarkan. Tindakan tersebut disebabkan oleh terbatasnya apresiasi dan menanamkan terhadap kualitas berkarakter yang semestinya dipersembahkan terhadap siswa dari kecil walau dalam sekolah, di keluarga serta dalam masyarakat. Tak hanya itu mulai dari adanya tindakan kekerasan, perilaku merugikan diri sendiri seperti salah dalam menggunakan narkoba dan sengaja

---

<sup>1</sup> Ichsan, F. N., & Hadiyanto, H. *Implementasi Perencanaan Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum*, Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran. (2021). 4(3),541-551.

<sup>2</sup> DetikNews.com. "Kasus Perudungan Siswa Sekolah Dasar"(Online), <https://www.detiknews.com>, diakses pada 7 September 2023

untuk membunuh diri yang telah menjadi masalah baru dalam dunia pendidikan.

Perilaku menyimpang juga di temui di Sekolah Dasar Trisula Perwari Bukittinggi, Sumatra Barat. Dilansir pada Tempo. Co, Tim pemeriksa psikologis korban dan pelaku kekerasan siswa mengatakan bahwa para siswa yang menjadi pelaku penganiayaan terhadap teman sebayannya sendiri karena terpengaruh dari tayangan televisi. Mereka kerap menonton film dan sinetron yang mengumbar adegan kekerasan. Selain terpengaruh tontonan, hasil pemeriksaan juga menunjukkan bahwa terdapat fungsi keluarga yang lemah. Pola asuh dan peran keluarga yang tidak kuat menyebabkan anak-anak tidak memahami aturan dan batasan dalam bertingkah laku.<sup>1</sup>

Perilaku menyimpang contohnya seperti yang dialami pada siswa kelas 6 SD Negeri 01 Jagoi Babang yaitu bolos sekolah, merokok, keluyuran malam hari dan menggunakan pakaian yang tidak sepatasnya di pengaruhi oleh faktor orang tua dan faktor lingkungan sosial serta pengaruh pergaulan. Orang tua tidak memberikan penanaman perilaku nilai-nilai budi pekerti dengan memberikan contoh yang baik kepada anak. Faktor lingkungan juga sangat berpengaruh pada perilaku siswa.<sup>2</sup>

Berdasarkan permasalahan di atas, perilaku yang dilakukan oleh para terpelajar ini disebabkan oleh kemudahan mereka dalam memperoleh informasi dan tayangan mudah di akses dari beragam sumber juga dapat diterima dan tersedia minus pengamatan orang dewasa contoh radio, televisi, surat kabar, internet maupun dari platform media sosial, film, dan lainnya. Hal ini berdampak negatif bagi anak sebab media tersebut diberikan tanpa adanya filter yang baik. Orang dewasa membawakan tugas pokok untuk memilih dan menghasilkan tontonan yang sesuai yang akan dinikmati anak-anak pada usia mereka. Anak dapat berkembang dengan baik sesuai usianya ketika mendapatkan tayangan yang berlimpah moral serta sesuai dengan usianya.

---

<sup>1</sup>Tempo.co. "Kekerasan di SD Bukittinggi Akibat Pengaruh TV".(Online), <https://nasional.tempo.co>. Diakses pada 18 Januari 2024

<sup>2</sup> Nurul H. Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar "Studi Kasus Perilaku Menyimpang pada Siswa Kelas 6 di SD Negeri 01 Jagoi Babang " 2019

Sebaliknya, anak akan tumbuh berbanding dengan usianya apabila ditayangkan yang kurang mendidik dan terdapat adegan yang tidak layak sejak usia dini.

Hal yang disukai dan menarik perhatian anak-anak seperti menonton film merupakan upaya yang seharusnya dapat dilakukan. Namun, perlu pantauan orang dewasa dalam menampilkan film kepada anak-anak karena dikhawatirkan akan terdapat kesalahpahaman mengenai nilai moral yang dalam film tersebut ketika anak dibiarkan sendirian menonton. Kehadiran orang dewasa dalam mengawasi, maka anak dapat belajar mengenali cerita dan amanat yang disampaikan pada film. Film adalah instrumen yang menarik dan mengasyikkan. Film memiliki pengaruh yang cukup besar dalam publik. Film juga bukan hanya dinikmati namun sekaligus alternatif untuk membujuk sebab mampu mengarahkan pada sikap dan perilaku dalam suatu hal. Film ialah media komunikasi modern yang berpengaruh terhadap perkembangan perilaku anak.<sup>3</sup>

Menurut Tiffany Mann, spesialis anak bersertifikat di Providence Health & Services, menjelaskan bahwa usia anak dapat berpengaruh terhadap jenis tayangan film yang mereka sukai. Animasi memiliki ciri khas dengan warna yang cerah, berbagai tingkat gerakan, tema atau pesan sederhana yang mudah dipahami anak. Beragam suara dan rangsangan lain menarik minat anak-anak. Sehingga, film yang menjadi kegemaran anak-anak adalah film animasi. Film animasi tidak hanya menyuguhkan cerita yang menarik dan menghibur, namun juga menyelipkan pesan moral dan makna kehidupan. Mengenai nilai berkarakter melalui pendidikan yang baik untuk anak banyak tercantum di dalam film animasi. Salah satunya yaitu film animasi berjudul *Up*. Berdasarkan situs Internet Movie Data base alias IMDb, film animasi *Up* menjadi film animasi terbaik dari Pixar Animation dan Walt Disney Pictures dengan mendapat rating 8,3 dari IMDb per 16 Juni 2023. Situs IMDb merupakan situs yang memberikan peringkat film berdasarkan voting para penonton. Selain

---

<sup>3</sup> Nurul I. Wahyu. JPGSD: Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *Up* dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Vol. 10.No. 1 2023. Hlm-49-50.

memberi rating, IMDb juga memberi ulasan terhadap film-film, termasuk bergenre animasi anak. Rating IMDb menjadi salah satu acuan penentu kualitas film. Film animasi *Up* mendapatkan total pendapatan Box office sebesar \$ 293 juta di Amerika dan Kanada dan \$ 442,1 juta di negara lain dengan total \$ 735, 1 juta di seluruh dunia. Kini tak hanya dapat ditonton di layar lebar, namun sudah dapat dengan mudah di tonton di tayangan televisi dan media lainnya seperti *Youtube*, *Disney Hotstar* dan lain-lain.

Film *Up* yang bercerita mengenai perjuangan untuk membuat mimpi jadi kenyataan. Film animasi *Up* berisi nilai karakter dalam pendidikan yaitu sikap kerja keras meraih impian, kreatif di kesehariannya, dan peduli sosial. Sehingga, film animasi *Up* mendapatkan pengakuan di seluruh dunia, menyebutkan bahwa menjadi salah satu film animasi paling baik sepanjang perjalanan film. Film animasi *Up* meraih kemenangan ganda *Academy Awards*, terdaftar pada *Best Animated Feature*, serta ada beberapa lainnya bakal dinominasikan, tercantum dalam *Best Picture*, menjadi sejarah urutan kedua film animasi yang mendapat kategorisasi tersebut, sesudah *Beauty and The Beast*.<sup>4</sup>

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang tepat dalam mendukung pembentukan pendidikan karakter adalah film, karena media film dapat diterima kalangan masyarakat sebagai media audio visual yang banyak digemari. Film *Up* memuat sebagian besar nilai-nilai karakter pada pendidikan yang erat kaitannya mengenai peristiwa yang terjadi di kehidupan sosial. Film sebagai media dalam pembelajaran untuk membentuk pendidikan karakter agar dapat dimanfaatkan dengan baik. Film *Up* memerankan sebagai media pembelajaran, membangun karakter anak dan meningkatkan pengetahuan anak. Film animasi *Up* mempunyai nilai pendidikan yang baik dan mengandung nilai karakter serta dapat mengembangkan pola pikir khususnya dalam pembelajaran IPAS siswa

---

<sup>4</sup> (Online) “*Up*”. Dalam <https://www.wikipedia.org>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2023. Pukul. 14.00 WIB

SD/MI. Pembelajaran IPAS dalam kurikulum terbaru Kementerian Pendidikan Nasional yaitu kurikulum merdeka, IPA dan IPS di gabung dengan maksud untuk memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Penelitian ini akan dikaitkan dengan relevansinya terhadap pembelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar. Mengingat pentingnya pendidikan karakter bagi siswa. Nilai pendidikan karakter prioritas yang harus diterapkan guru pada proses pembelajaran IPAS seperti jujur, disiplin, tanggung jawab dan kerja keras. Terlebih karena muatan dalam nilai pendidikan karakter yang harus diterapkan sejak dasar yang berguna menciptakan generasi bangsa yang berkarakter baik.

Berangkat dengan latar belakang tersebut, peneliti terkesan bakal melaksanakan penelitian dengan judul **"Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi *Up* Dan Relevansinya terhadap Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar"**.

## **B. Definisi Konseptual**

### **Nilai Pendidikan Karakter**

Nilai merupakan kata di dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris (*value*), di dalam bahasa Latin (*valere*), bahasa Prancis Kuno (*valoir*) yang artinya harga. Nilai adalah suatu hal yang dipandang berharga oleh seseorang maupun sekelompok orang. Nilai yakni pikiran konseptual yang dimiliki manusia tentang baik dan buruk atau benar dan salah yang menunjukkan pada perilaku sehari-hari.<sup>5</sup>

Pendidikan merupakan usaha menyadari untuk mengembangkan mutu sumber daya manusia, jasmani maupun rohani, yang senantiasa diterapkan secara formal, nonformal dan informal untuk menciptakan manusia yang arif, berpengetahuan dan beretika.

Karakter dalam pendidikan ialah sesuatu proses pendidikan dimana berorientasi pada penanaman nilai karakter kepada siswa secara menyeluruh

---

<sup>5</sup> Sutarjo Adisusilo. Pembelajaran Nilai-Karakter: *Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, Jakarta: Rajawali Pers. (2013). hlm 56

sebagai landasan untuk terbentuk kualitas generasi agar dapat hidup mandiri dan bertanggung jawab atas asas kebenaran.<sup>6</sup>

### **Film Animasi UP**

*Up* adalah suatu film animasi yang dikerjakan oleh Pixar Animation Studios yang diedarkan oleh Walt Disney Pictures dan diarahkan oleh Pete Dector. Film *Up* penayangan pertama pada 13 Mei 2009 di dalam Cannes Film Festival, dan mencetak sejarah menjadi film animasi pertama kali yang ditayangkan pada acara tersebut. *Up* dirilis di Amerika Serikat tanggal 29 Mei 2009 dan di Indonesia pada tanggal 29 Juli 2009.

### **Relevansi terhadap Pembelajaran IPAS**

Relevansi disebut kesesuaian. Relevansi berhubungan dengan hubungan langsung yang efektif. Relevansi yaitu kaitan, atau hubungan.<sup>7</sup> IPAS adalah bentuk pengembangan kurikulum merdeka, yang mengombinasikan antara objek Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu dalam pengajaran. Pada dasarnya, IPA mempelajari tentang lingkungan hidup, tentu erat kaitannya dengan faktor sosial dan lingkungan, serta dapat dipelajari secara terpadu.<sup>8</sup>

IPA atau Sains merupakan sekumpulan ilmu pengetahuan dan aturan memperoleh serta menerapkan pengetahuan tersebut. Sains mempunyai tiga bagian yakni hasil, metode saintifik dan sikap objektif. Karena menguasai sains adalah belajar mengenai hasil, metode dan sikap. IPS adalah disiplin ilmu dengan kajian peristiwa, fakta dan konsep yang ada kaitan dengan ilmu-ilmu sosial. Pembelajaran IPS bertujuan untuk membantu siswa menggambarkan sebagai warga negara Indonesia dengan berpikiran terbuka, demokratis, bertanggung jawab dan yang cinta damai.

---

<sup>6</sup> Sabar Budi Raharjo, (2010) *Pendidikan Karakter sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang Kemendiknas. 16 (3). 233.

<sup>7</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id> Diakses pada tanggal 15 Mei 2023. Pukul 09.00 WIB

<sup>8</sup> Angga, dkk. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. 6(4), 5877-5889.

Penyatuan IPA dengan IPS menjadi landasan pengembangan keterampilan literasi dan numerasi. Sebab, data ilmiah didukung oleh fenomena dalam kehidupan sehari-hari melalui data sosial.

### **Siswa Sekolah Dasar**

Siswa sekolah dasar merupakan pelajar yang memiliki usia antara 6 sampai 12 tahun maupun yang sering disamakan dengan periode intelektual. Fase tersebut merupakan fase perkembangan yang disebut masa kanak-kanak. Karakteristik anak pada periode ini adalah adanya peningkatan pemahaman dan kepekaan mengenai segala sesuatu yang ada di sekitar. Ketika anak mengalami perkembangan, mereka akan memperoleh kemampuan keterampilan yang berbeda-beda. Periode ini, anak dapat lebih tertarik pada hal-hal sesuatu yang bersifat dinamis atau bergerak. Anak akan cenderung melakukan berbagai aktivitas yang beragam yang tujuannya agar berguna untuk proses perkembangannya kelak.<sup>9</sup>

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dengan ini peneliti menentukan Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Up* dan relevansinya terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar?”

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut. Maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan dan menganalisis nilai pendidikan karakter pada film animasi *Up* serta menganalisis relevansinya terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar.

Manfaat penelitian dapat dibagikan menjadi dua bagian, yakni teoritis dan praktis:

#### **1. Manfaat Teoritis**

---

<sup>9</sup> Parameswara, M. C. Optimalisasi Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*. (2021). 5(1), 1621-1630.

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dengan menggunakan media film untuk menumbuhkan nilai pendidikan karakter.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan pengetahuan siswa melalui film animasi sebagai pembelajaran serta pembentukan nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran.

### b. Bagi guru

Penelitian ini diperlukan menjadi bahan referensi dan ide bagi guru untuk mengajarkan siswa dengan menggunakan media film.

### c. Bagi orang tua

Penelitian ini ditujukan untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada orang tua sebagai contoh yang baik dalam pendidikan anak dan pengembangan karakter.

### d. Bagi peneliti yang selanjutnya

Penelitian ini dinantikan dapat menjadi rujukan dalam melaksanakan penelitian yang semakin dalam berkaitan nilai pendidikan karakter pada film animasi *Up*.

## E. Kajian Pustaka

Kajian dalam penelitian sebelumnya mempunyai manfaat untuk penelitian, diantaranya adalah untuk mengurai dan mempertimbangkan variabel penelitian agar tujuan penelitian dapat tercapai, untuk mengemukakan apakah penelitian yang dilakukan relevan atau tidak. Di samping itu, agar dapat membandingkan dengan penelitian sebelumnya guna mengembangkan keilmuan untuk memperoleh inovasi dalam penelitian. Serta untuk menegaskan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang memiliki persamaan maupun perbedaan. Setelah mengakses di jurnal maupun akses lainnya peneliti tidak menemukan penelitian yang sama yaitu tentang “Nilai Pendidikan Karakter dalam Film

Animasi *Up* dan Relevansinya terhadap Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar”. Namun peneliti mengkaji kembali karya-karya ilmiah yang pembahasannya mengenai nilai pendidikan karakter pada film animasi serta relevansinya terhadap pembelajaran.

Berikut ini adalah hasil penelitian sebelumnya:

Pertama, skripsi yang telah diteliti oleh Jois Hidayah<sup>10</sup> mahasiswa IAIN Purwokerto. Hasil dari skripsi tersebut adalah 1) Nilai pendidikan karakter dalam film animasi Pada Zaman Dahulu yaitu nilai karakter jujur, kreatif, peduli sosial, rasa ingin tahu, kerja keras peduli sosial dan lingkungan 2) Film animasi Pada Zaman Dahulu bisa diimplementasi dalam media pembelajaran aqidah akhlak di MI. Penelitian memiliki kesamaan yakni menganalisis nilai pendidikan karakter dalam film animasi. Namun, penelitian tersebut memiliki perbedaan yakni menganalisis film animasi Pada Zaman Dahulu dan implementasi dalam media pembelajaran aqidah akhlak di MI sedangkan peneliti mengkaji tentang nilai pendidikan karakter dan relevansinya terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar.

Kedua, skripsi yang telah diteliti oleh Handika Eko Wahyu Pradana<sup>11</sup> mahasiswa IAIN Ponorogo. Hasil dari tesis tersebut adalah 1) Nilai karakter yang ada di film animasi *Up* adalah pantang menyerah, bertekad kuat, gagasan yang kreatif, gemar bermimpi, menengok teman dan suka membantu 2) Relevansi dari nilai karakter pada film animasi *Up* terhadap pendidikan karakter yang kerja keras yaitu tidak mudah putus asa, bertekad kuat 3) Relevansi nilai karakter pada film animasi *Up* terhadap pendidikan pada karakter yang kreatif yaitu ide yang kreatif dan suka berimajinasi 4) Relevansi dalam nilai karakter film animasi *Up* terhadap pendidikan karakter yang peduli sosial yaitu menjenguk teman sakit dan suka menolong. Penelitian memiliki kesamaan yakni menganalisis film

---

<sup>10</sup> Jois Hidayah. *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi “Pada Zaman Dahulu” Karya Mohd. Harist Amran, dkk dan Implementasinya sebagai Media Pembelajaran Aqidah Akhlak di MI*. Purwokerto: (2021).

<sup>11</sup> Handika Eko. W. P. *Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *Up* dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras, Kreatif dan Peduli Sosial Bagi Siswa SD/MI*. Ponorogo: (2021).

animasi *Up* dan relevansinya. Akan tetapi, penelitian tersebut mempunyai perbedaan yaitu menganalisis nilai karakter dan relevansinya terhadap pendidikan karakter sedangkan peneliti mengkaji tentang nilai pendidikan karakter dan relevansinya terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar.

Ketiga, skripsi yang telah diteliti oleh Yuni Prastiwi Ningsih<sup>12</sup> mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil dari skripsi tersebut adalah 1) Film animasi *Nussa* memuat berbagai pelajaran, nasehat, keislaman dan pendidikan karakter 2) Terdapat sepuluh nilai pendidikan karakter yang ditemukan pada film animasi *Nussa* dan terdapat relevansi dengan nilai Pendidikan Agama Islam yang terdiri dari: akidah, syariat dan akhlak. Penelitian memiliki kesamaan yakni menganalisis adanya nilai pendidikan karakter film animasi dan relevansinya. Hanya saja perbedaan penelitian tersebut adalah menggunakan film animasi *Nussa* dan relevansi terhadap Pendidikan Agama Islam sedangkan peneliti mengkaji tentang film animasi *Up* dan relevansi terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar.

Keempat, skripsi yang telah diteliti oleh Mustika Murni<sup>13</sup> mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Hasil dari skripsi tersebut adalah 1) Nilai karakter film animasi *Up* yakni karakter kreatif, karakter bersahabat/komunikatif, karakter peduli sosial, karakter rasa ingin tau, karakter kerja keras, karakter menghargai prestasi, karakter jujur, karakter bertanggung jawab 2) Relevansi film animasi *Up* terhadap anak usia SD/MI pada masa tumbuh kembang sosial yaitu termuat kesesuaian nilai karakter perkembangan sosial serta pengaruh perilaku sosial. Penelitian memiliki kesamaan yakni menganalisis film animasi *Up* dan relevansinya. Namun, penelitian tersebut memiliki perbedaan yaitu menganalisis nilai karakter dan relevansi terhadap perkembangan anak SD/MI sedangkan peneliti mengkaji

---

<sup>12</sup> Yuni Prastiwi. N. *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi Nussa dan Relevansinya dengan Pendidikan Agama Islam*. Malang: (2020).

<sup>13</sup> Mustika Murni. *Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Up dan Relevansinya dengan Perkembangan Anak Usia SD/MI*. Banjarmasin: (2018).

tentang nilai pendidikan karakter dan relevansinya terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar.

Berdasarkan informasi yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa peneliti bermaksud untuk menyusun dan meneliti permasalahan spesifik sendiri dari penelitian-penelitian lainnya. Sehingga, tidak satupun yang sama persis dengan yang diteliti. Karya dapat digunakan guna melanjutkan dan melengkapi karya yang sudah tersedia. Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan referensi tambahan.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ialah kepustakaan (*library research*) menggunakan pendekatan kualitatif. *Library research* dilaksanakan menerapkan metode pengumpulan data pustaka yang dimana objek penelitian diperoleh melalui beberapa literatur dari jurnal ilmiah, buku, situs web dan hasil penelitian terdahulu serta didukung dengan film animasi *Up* sebagai objek dari penelitian.

### **2. Sumber Data**

Sumber data penelitian terdiri dari:

#### **a. Sumber data primer**

Sumber data primer bermula dari Film Animasi *Up* yang di sutradarai oleh Pete Doctor dan Bob Peterson.

#### **b. Sumber data sekunder**

Sumber data sekunder berasal dari jurnal ilmiah, buku, situs *web* film dan dari hasil penelitian terdahulu.

### **3. Metode Pengumpulan dan Analisis Data**

#### **a. Metode pengumpulan data**

Metode pengumpulan data merupakan langkah pokok untuk mendapat data penelitian, sebab metode pengumpulan data adalah tujuan utama pada suatu penelitian. Penelitian ini yaitu penelitian

kepastakaan (*library research*), sehingga pengumpulan data pada penelitian ini yaitu metode dokumentasi.

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui proses menyatukan dan mengidentifikasi dokumen-dokumen, meski berbentuk teks, gambar, atau karya oleh seseorang.

Tahap-tahap yang dilakukan saat mengumpulkan data adalah di bawah ini:

- 1) Peneliti membaca menyeluruh dan teliti, lalu memperhatikan film animasi *Up* dan berikutnya mengidentifikasi nilai pendidikan karakter yang termasuk di dalamnya.
- 2) Peneliti menulis percakapan, perilaku dan ekspresi ataupun deskripsi dari kejadian pada film animasi *Up* dan dibuat dalam bentuk narasi.
- 3) Peneliti melaksanakan klasifikasi dan analisis hasil temuan pada film animasi *Up* sesuai dalam rumusan masalah.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, hendak didapatkan data tentang nilai pendidikan karakter di film animasi *Up* dan relevansinya terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar. Metode tersebut akan peneliti gunakan dalam memperoleh data.

#### **b. Metode analisis data**

Metode analisis data yang dipergunakan penelitian ini yaitu teknik analisis isi (*content analysis*), merupakan teknik apapun yang bertujuan memperoleh kesimpulan dengan cara identifikasi karakteristik moral dengan objektif serta sistematis.<sup>14</sup>

Peneliti akan memanfaatkan teknik analisis konten ketika akan mencari isi kandungan nilai tertentu di dalam karya sastra. Pada intinya, analisis konten pada bidang sastra merupakan pemahaman pada aspek ekstrinsik. Aspek ekstrinsik pada bidang sastra di analisis

---

<sup>14</sup>Lexy J. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014), 220.

dan dibahas secara detail. Unsur ekstrinsik terdiri dari: moral, nilai dalam pendidikan, nilai bersifat filosofis, nilai yang religius, nilai kesejahteraan dan lainnya.<sup>15</sup> Dengan kata lain, peneliti baru memanfaatkan analisis konten apabila hendak mengungkap kandungan nilai tertentu dalam karya sastra.

Secara rinci, tata cara analisis data melalui cara-cara di bawah ini:

- 1) Peneliti menyaksikan dan mengamati film *Up* yang menjadi objek penelitian.
- 2) Peneliti mengubah film *Up* menjadi bentuk catatan atau narasi.
- 3) Peneliti menganalisis isi film *Up*, lalu diklasifikasi berdasarkan materi dan muatan pendidikan yang terdapat dalam film.

Peneliti mengkomunikasikan analisis film dengan landasan teori yang digunakan. Saat membahas data-data tersebut peneliti menggunakan metode induktif, yaitu analisis data yang berangkat dari fakta-fakta khusus, peristiwa-peristiwa khusus, dan kemudian ditarik generalisasi yang bersifat umum.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan memuat kerangka atau disebut garis besar dari skripsi dengan memuat pokok-pokok skripsi terdiri dari lima bab yang tiap-tiap bab mempunyai sub bab dengan tiga bagian yaitu awalan, isi dan akhir. Supaya semakin jelas, peneliti uraikan berikut ini:

Bagian awal skripsi mencakup halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak kata pengantar, dan daftar isi. Kemudian, BAB I adalah pendahuluan. Bagian skripsi ini meliputi: latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, jenis penelitian,

---

<sup>15</sup> Suwardi Endraswara, *Metodologi Penelitian Sastra* (Yogyakarta: Pustaka Idyatama 2004), 160.

metode pengumpulan data, metode analisis data, dan sistematika pembahasan. Selanjutnya, Bab II ialah landasan teori yang diteliti meliputi: nilai pendidikan karakter, film Animasi *Up*, relevansi terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar.

Adapun Bab III adalah membahas gambaran umum film animasi *Up* yang terdiri dari: identitas film, deskripsi singkat isi film. Yang kemudian disambung Bab IV adalah membahas hasil dan pembahasan penelitian mengenai nilai pendidikan karakter pada film animasi *up* dan relevansinya terhadap pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar. Kemudian ditutup oleh Bab V yaitu penutup yang membahas tentang kesimpulan dan saran. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Nilai - Nilai Pendidikan Karakter

#### 1. Nilai – Nilai Karakter

Nilai adalah kata yang dalam bahasa latin yaitu *vale're* berarti bermakna, cakap, mutu, kualitas. Nilai dapat disebut sebagai sesuatu dilihat benar, bermanfaat serta paling benar berdasarkan keyakinan individu maupun banyak orang. Nilai yaitu sesuatu hal yang berharga, luhur dan diperjuangkan orang hingga merasa dalam diri ada kepuasan.<sup>1</sup> Steeman menuturkan, nilai yaitu sesuatu yang memberikan arti dalam kehidupan, memberikan titik pacuan, titik tolakan dan tujuan dalam hidup. Nilai merupakan sesuatu yang berharga yang bisa membuat aktivitas manusia jadi berwarna dan bersemangat. Nilai lebih luas dari sekedar penilaian terhadap cara berpikir dan perbuatan, maka terdapat keterkaitan yang sangat kuat di antara nilai serta etika. Berdasar pada pendapat tersebut dapat disimpulkan mengenai nilai ialah sesuatu yang mengandung arti jiwa, dihargai dan diyakini untuk diwujudkan sebagai suatu perbuatan manusia.

Karakter di sebutkan di dalam Bahasa Latin ialah *kharakter*, *kharassaein*, *kharax*. Sedangkan dalam Bahasa Yunani, *character* berasal dari *charassein* yang artinya mempertajam dan memperdalam.<sup>2</sup> Di muat pada Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai sifat kejiwaan, tabiat, watak, akhlak maupun budi pekerti dalam memperbedakan seorang dengan lainnya. Menurut Scerenko, karakter merupakan sifat atau ciri yang mewujudkan dan memilah kepribadian, etis dan kompleksitas psikologis seseorang, satu kelompok atau bangsa.<sup>3</sup> Maka

---

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

<sup>2</sup> Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi* (Bandung: Alfabeta, 2014), 1.

<sup>3</sup> Muchlas Samani dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 42.

kesimpulannya karakter yakni watak, akhlak atau budi pekerti mengenai kebiasaan seseorang yang menuntun pada tindakannya, dan yang membedakan kepribadiannya dengan orang lain.

Nilai-nilai karakter dapat dijumpai pada berbagai segi kehidupan. Nilai karakter diimplementasi pada pendidikan terutama pada tingkat dasar. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional dalam Wibowo,<sup>1</sup> Berikut ini nilai-nilai pada karakter yang bisa di terapkan yaitu:

a. Religius

Religius atau sering yang dikenal Religi, jika pada bahasa inggris yaitu *religion* artinya keyakinan atau agama. Maka, religius diartikan nilai dari sumber ajaran agama seseorang yang menjadi pedoman hidup dalam perwujudan kepada Sang Khaliq sebagai insan.<sup>2</sup> Religius merujuk pada sikap maupun perilaku patuh pada agama yang dipercayai, toleransi, rukun serta tenteram terhadap penganut yang agama lainnya. Karakter ini merupakan bentuk manifestasi iman kepada Allah SWT ke dalam pelaksanaan semua ajaran-Nya.

Bentuk penanaman karakter ini berupa tindakan, sikap, dan tingkah laku yang di terapkan berdasar dalam ajaran agama yang dipercaya.<sup>3</sup> Berdasarkan hal tersebut, religius adalah tingkah laku yang berkaitan dengan kepercayaan pada agama tertentu dan perilaku yang menunjukkan patuh pada ajaran agama saat menjalankan ibadah dalam kehidupan.

Kehidupan seorang insan membutuhkan fondasi seperti nilai religius dalam beribadah. Sebab, penanaman karakter ini sangat dibutuhkan khususnya untuk diterapkan bagi anak di bawah umur

<sup>1</sup> A.Wibowo. Pendidikan karakter Berbasis Sastra: Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Pengajaran Sastra. (Pustaka Pelajar:2013)hlm15-17.

<sup>2</sup> Amalia, N. Luluk Asmawati dan Fahmi. (2019). Meningkatkan Karakter Religius Anak Usia 5-6 Tahun melalui Gerak dan Lagu. JPP PAUD, 6(1), 55.

<sup>3</sup> Trimuliana, I. Nurbiana Dhieni, dan Hapidin. (2019). Perilaku Religius Anak Usia 5-6 Tahun pada PAUD Model Karakter. Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 572

untuk modal kehidupan hingga kelak di masa mendatang.<sup>4</sup> Penerapan karakter religius pada anak diharapkan bisa menjalankan amar ma'ruf dan menjauhi yang munkar atau meninggalkan larangan dalam ajaran agama.<sup>5</sup> Penanaman karakter religius berlandaskan pada: pertama Al-Qur'an, yang kedua Hadits, yang ketiga teladan para sahabat Nabi dan Tabiin, yang keempat Ijtihad para ulama.

Berdasarkan paparan di atas, maka disimpulkan bahwa religius merupakan sikap serta perilaku yang berhubungan dengan kepatuhan untuk melaksanakan ibadah berdasar pada agama yang diyakininya. Nilai religius adalah nilai yang sangat bernilai sebagai faktor dalam membentuk karakter.

b. Jujur

Kejujuran merupakan sifat teladan yang seharusnya ada pada setiap orang. Karakter jujur perlu ditumbuhkan sedini mungkin pada seseorang, karena jujur merupakan kewajiban moral bagi seseorang berkenaan dengan nilai-nilai serta norma-norma keagamaan dan sosial.

Kejujuran yaitu bersih, tulus hati, keterbukaan hati. Maka dari itu makna kejujuran sama dengan mengutarakan atau menyampaikan pesan sebenarnya maupun sesuai pada kenyataan, jujur merupakan modal yang berharga, sebab dengan kejujuran maka sangat berguna bagi diri sendiri baik sekarang maupun di masa depan.<sup>6</sup>

c. Toleransi

Toleransi merupakan sikap dan tindakan untuk menghormati ragam agama, suku, etnis, argumen, perilaku, dan tingkah laku manusia lain yang berlainan dengan dirinya. Hidup manusia akan mempunyai perbedaan dan tidak akan menyatu, apabila tidak

---

<sup>4</sup> Hambali, M. dan Eva Yulianti (2018). Ekstrakurikuler Keagamaan terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik di Kota Majapahit. *Jurnal Pedagogik*, 5(2), 201.

<sup>5</sup> Hidayat, Ara. (2015). Pendidikan Islam dan Lingkungan Hidup. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 377

<sup>6</sup> Messi dan Edi. JMKSP: Menanamkan Nilai Nilai Kejujuran di dalam Kegiatan Madrasah Berasrama (Boarding School). Volume 1, No. 1, Juli-Desember 2017

ditemukan penerapan toleransi yang baik. Indonesia disebut-sebut sebagai bangsa yang heterogen yang menjadikan negara Indonesia mempunyai keberagaman dalam berbagai hal seperti pada suku, ras, budaya dan bahasa yang ditemui cukup beragam.

Maka urgensi dari karakter toleransi sendiri adalah baik bagi siswa agar dapat dengan semakin mudah menciptakan adanya sikap positif dalam perdamaian pada lingkungan di sekitarnya.

d. Disiplin

Disiplin merupakan suatu tindak tanduk dalam menggambarkan tingkah laku disiplin serta tunduk terhadap segala ketetapan dan aturan. Sikap disiplin menjadi pembentuk siswa dalam sikap dan perilakunya agar sesuai pada aturan-aturan di masyarakat sehingga menjadi adanya kesesuaian dengan yang diharapkan.

Membiasakan karakter disiplin kepada siswa mampu menumbuhkan jiwa kepribadian sehingga dalam kehidupannya dapat mengambil langkah-langkah dalam membuat suatu keputusan yang tepat.

e. Kerja keras

Kerja keras adalah tingkah laku yang merujuk pada kesungguhan untuk mengurangi segala kendala dalam belajar dan tugas, dan mengerjakan tugas dengan baik. Menumbuhkan karakter kerja keras pada kanak-kanak maupun remaja berawal dari dalam rumah. Orang tua perlu mendampingi anak-anak untuk membuat semakin sadar mengenai proses<sup>7</sup>

Menurut Kesuma, dkk seperti dikutip oleh Eko Suryanto dkk menyampaikan bahwa, kerja keras merupakan istilah yang mencakup usaha secara terus menerus untuk pantang mundur dalam proses menyelesaikan tugas yang telah diberikan.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Mohammad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan* (Depok: Rajawali Pres, 2017), 48.

<sup>8</sup> Eko Suryanto, dkk, "Pembentukan Karakter Kerja Keras pada Siswa melalui kegiatan Hisbul Wathan", *Historika*, Vol. 20, (2017), 25.

Berdasar pada pendapat tersebut, mendapat kesimpulan bahwa kerja keras merupakan suatu perilaku dimana seseorang tidak mudah untuk menyerah pada saat menyelesaikan segala macam tugas dalam mencapai tujuan.

f. Kreatif

Kreatif bisa dimaknai sebagai; yang pertama, kemampuan merespon dan memberikan solusi terhadap segala permasalahan; yang kedua, kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses penemuan yang bermanfaat; yang ketiga, kemampuan kecerdasan, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi; yang keempat, kemampuan untuk menciptakan hal yang baru.<sup>9</sup>

Hakikat dari nilai kreatif adalah menemukan hal-hal baru dan memecahkan masalah secara nyata. Proses kreatif ini, manusia pandai memecahkan hal-hal baru dengan menghasilkan metode dan hasil.

g. Mandiri

Mandiri merupakan sikap dan perlakuan yang menolak untuk bertumpu terhadap makhluk lainnya untuk menuntaskan perannya. Kemandirian juga adalah karakter mengenai ketrampilan dalam mengatur perilaku yang sering ditandai dengan bebas, berinisiatif, penuh rasa kepercayaan diri yang tinggi, mampu mengontrol diri sendiri, pribadi yang tegas, dan bertanggungjawab dalam kehidupan pribadi maupun pada orang lain.

Secara lebih ringkasnya, mandiri ialah mampu untuk melakukan pertahanan dan perkembangan pada kehidupan tanpa adanya mengandalkan bantuan yang terlalu banyak dari orang di sekelilingnya. Maka perlu adanya karakter mandiri pada kepribadian siswa.

h. Demokratis

---

<sup>9</sup> Sunarto, "Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi", *Jurnal Refleksi Edukatif*, No 8. Vol. 2 (2018), 108.

Demokratis merupakan olah pikiran, etika, dan tindakan yang membandingkan antara hak dan kewajibannya dengan orang lain itu setara. Membentuk karakter demokratis yang baik pada siswa dapat dilakukan dengan membiasakan untuk menghargai dan berprasangka baik terhadap pendapat dari orang lain serta selalu bersikap adil apabila menemui perbedaan yang ada di sekitarnya.

i. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan tabiat dan tindakan dengan senantiasa berusaha guna memahami semakin dalam serta luas bermula pada suatu hal untuk dipelajari, dipandang, dan dicermati. Karakter rasa ingin tahu akan dirasa penting dalam proses belajar siswa, sebab dengan mempunyai karakter rasa ingin tahu maka siswa akan mempunyai rasa semangat yang tinggi saat mengasah hal-hal yang baru guna menambahkan tingkat keilmuan mereka.

j. Semangat Kebangsaan

Semangat kebangsaan merupakan aturan berasumsi, berbuat, dan berpendidikan dengan mementingkan kebutuhan bangsa serta negara lebih penting dari kebutuhannya sendiri dan sekelompok. Secara praktik, semangat kebangsaan bisa dilakukan berawal dari sesuatu yang sederhana yang bisa dijumpai pada lingkungan di sekeliling siswa sebagai contoh dalam upaya menjaga lingkungan sekolahannya.

Menanamkan karakter semangat kebangsaan menjadi sangat penting guna menghindari adanya permasalahan atau kecemburuan antar siswa satu sama lain serta menumbuhkan rasa persatuan dan kesatuan yang kuat pada siswa.

k. Cinta Tanah Air

Cinta tanah air merupakan cara berpendapat, berperilaku, serta bertindak yang menyatakan kepatuhan, komitmen, dan penghormatan yang besar mengenai tutur kata, lingkungan, masyarakat, kebudayaan, perekonomian, dan kebijakan negara. Bagi setiap warga negara

Indonesia merupakan suatu kewajiban untuk mempunyai karakter cinta tanah air dan memiliki hak untuk keikutsertaan dalam melakukan beragam kegiatan yang berhubungan dengan kenegaraan.

1. Menghargai Prestasi

Menghargai prestasi perilaku dan gerakan yang memotivasi sendiri guna mendapatkan suatu hal yang bermanfaat untuk sosial serta menghargai dan menghormati kesuksesan orang lain. Karakter menghargai prestasi adalah karakter yang akan menciptakan kesadaran dalam seorang siswa pada pentingnya perilaku untuk saling menghormati dan menghargai satu sama lain.

m. Bersahabat/Komunikatif

Bersahabat/komunikatif merupakan kelakuan dengan memperlihatkan perasaan gembira saat mengobrol, bercengkerama, dan beraksi bersama dengan orang lain. Karakter bersahabat/komunikatif memperlihatkan ketrampilan seseorang pada saat mengungkapkan ide atau gagasan dalam setiap pergaulannya terhadap orang lain. Berkomunikasi dengan bahasa yang sopan dan santun selalu diterapkan siswa di sekolah.

n. Cinta Damai

Cinta damai merupakan perilaku, tuturan, dan perbuatan yang berakibat masyarakat bahagia serta merasa nyaman dengan kedatangannya. Karakter cinta damai ialah ketika mampu untuk mempertahankan diri pada setiap kondisi yang mengganggu yang bisa menimbulkan tindakan kekerasan.

o. Gemar Membaca

Gemar membaca merupakan budaya meluangkan kesempatan guna membaca beragam bacaan sehingga dapat menghadirkan untuk dirinya kebaikan. Gemar membaca adalah kesukaan yang mampu mengembangkan tingkat kecerdasan pada siswa serta mampu menghindari sesuatu yang negatif yang tidak ada gunanya.

p. Peduli Lingkungan

Peduli lingkungan merupakan perbuatan serta tingkah laku yang berusaha melindungi dari kehancuran di lingkungan alam sekitar serta menumbuhkan cara-cara guna membenahi rusaknya alam yang telah timbul. Peduli lingkungan juga merupakan usaha yang dilakukan untuk menumbuhkan karakter yang berkaitan dengan lingkungan yang berusaha mengembangkan rasa peduli terhadap pelestarian lingkungan.

q. Peduli sosial

Peduli sosial yaitu sikap dan tindakan yang senantiasa ingin membantu orang lain yang membutuhkan.<sup>10</sup> Menurut Darmiyati Zuchdi seperti dikutipkan oleh A. Thabi'in, peduli sosial adalah sikap serta tingkah untuk ingin selalu memberikan bantuan dalam masyarakat yang sedang membutuhkan. Kepedulian terhadap sosial akan tumbuh atas dasar dari kesadaran sosial.<sup>11</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, lalu menyimpulkan bahwa mengenai peduli sosial yaitu sikap dan tindakan ikhlas tidak mengharap balasan untuk membantu sesama.

r. Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan perbuatan dan tingkah laku manusia guna melakukan peran dan kewajiban, dengan harus di laksanakan untuk pribadi, sosial, lingkungan (alam, sosial dan budaya), bangsa serta Tuhan Yang Maha Esa. Siswa diharuskan mempunyai karakter bertanggung jawab supaya dapat menciptakan lingkungan yang kondusif. Terciptanya tanggung jawab juga merupakan hak dan kewajiban anak di sekolah sebagai seorang siswa.

<sup>10</sup> Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasinya secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat* (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2017), 41.

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

## 2. Pendidikan Karakter

Pendidikan menurut etimologis, bahasa Latin kata pendidikan mempunyai implikasi melatih. Pendidikan adalah suatu proses yang mempengaruhi hal-hal, untuk membantu anak tumbuh baik fisik, mental dan moral.<sup>12</sup> Pendidikan pun bermakna tindakan sadar dan terarah guna menyempurnakan kualitas seseorang. Menjadi suatu proses berorientasi pada target, maka melakukannya merupakan salah satu proses yang bersambungan pada semua ragam dan tingkatan pendidikan, yang ke semuanya digabungkan menjadi satu kesatuan sistem pendidikan.<sup>13</sup>

Ki Hajar Dewantoro mengungkapkan pendidikan adalah upaya guna mengedepankan perkembangan nilai moral pada penguatan karakter, pikiran, dan tumbuh kembang anak satu sama lain agar saling berkaitan untuk memajukan hidup yang sempurna, yaitu keselarasan hidup anak-anak didik.<sup>14</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, jadi bisa disimpulkan mengenai pendidikan merupakan kesadaran dalam upaya mengubah manusia menjadi mandiri serta dewasa untuk mampu menciptakan segala keputusan dalam kehidupannya.

Menurut Thomas Lickona sesuai yang ditulis Heri Gunawan, Pendidikan karakter merupakan pendidikan guna menciptakan kepribadian manusia dengan pendidikan mengenai budi pekerti, sehingga tampak hasil tindakan hidup manusia, yakni perilaku yang baik, pribadi yang jujur, rasa tanggung jawab, menghargai hak-hak orang lain, dan senantiasa kerja keras.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Basuki dan Miftahul Ulum, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam* (Ponorogo: STAIN Press, 2007), 10.

<sup>13</sup> Saiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), 22.

<sup>14</sup> Zaim Elmubarak, *Membumikan Pendidikan Nilai: Mengumpulkan Yang Terserak, Menyambung Yang Terputus, Dan Menyatukan Yang Tercerai* (Bandung: Alfabeta, 2009), 2.

<sup>15</sup> Dharma Kesuma, dkk., *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 5.

Menurut Aristoteles seperti halnya ditutur oleh Heri gunawan, berargumen mengenai karakter tersebut berkaitan pada rutinitas yang biasanya diwujudkan pada perilaku.

Menurut Fakhry Gaffer sama seperti dipetik oleh Mahbubi, pendidikan karakter adalah perubahan dalam kepribadian seseorang pada nilai-nilai kehidupan untuk menyatu dalam kehidupan.

Menurut Screno, pendidikan karakter bisa diartikan seperti usaha yakin bersungguh-sungguh untuk mengembangkan ciri-ciri kepribadian baik dibantu dan diperkuat dengan melakukan praktik pembelajaran dan peniruan yang patut untuk di contoh.<sup>16</sup>

Maka, kesimpulannya adalah pendidikan karakter berarti tindakan guna menumbuhkan nilai dalam kehidupan manusia supaya dalam kehidupannya mempunyai kepribadian baik.

Implementasi pendidikan karakter di Indonesia sebelumnya adalah dengan memahami putusan Sarasehan Nasional Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa yang telah digapai Kesepakatan Nasional Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa yang dituturkan berikut:

- a. Pendidikan tentang kebudayaan dan karakter bangsa adalah elemen integral yang tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan nasional sebagai keutuhan.
- b. Pendidikan mengenai budaya dan karakter bangsa semestinya ditumbuhkan sebagai komprehensif untuk proses pembudayaan. Sebab itu, pendidikan dan kebudayaan diwadahi satu kesatuan.
- c. Pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah tanggung jawab bersama-sama baik pemerintah, rakyat, sekolahan, dan orang tua. Karenanya, proses pendidikan budaya dan karakter bangsa semestinya menyertakan empat unsur itu.

---

<sup>16</sup> Novan Ardy Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*, 26-27.

- d. Upaya pembaruan pendidikan berbudaya dan berkarakter bangsa dibutuhkan pergerakan nasional untuk membangkitkan semangat untuk solidaritas saat aksi yang baik di lingkungan.<sup>17</sup>

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, pendidikan karakter wajib mencakup dan terlaksana dalam pendidikan baik formal, non formal, maupun informal. Sasaran pendidikan karakter di Indonesia merupakan semua sekolah baik negeri atau swasta. Sasaran program ini adalah semua warga sekolah. Apabila sudah berhasil melakukan pendidikan karakter dengan benar maka sekolah akan dijadikan sebagai *best practices*.

Melalui pembelajaran metode pengembangan karakter dengan pendidikan bisa diterapkan. Pendidikan karakter pada proses pembelajaran kelas, diterapkan melalui pendekatan terintegrasi untuk seluruh mata pelajaran. Pentingnya pendidikan karakter pada pembelajaran adalah sebagai rangka pembentukan karakter melalui pendekatan kontekstual untuk dapat mendukung guru dan siswa menghubungkan materi dan dunia nyata. Maka, siswa mampu menciptakan hubungan di antara pengetahuan dengan implementasi di kehidupan sehari-hari.

## **B. Film sebagai Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Film**

Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau dapat disebut sebagai *movie* atau *video*. Film memiliki banyak keistimewaan salah satunya adalah film dapat memotivasi penontonnya untuk membuat perubahan. Suatu karya film terdiri dari integritas jalinan cerita yang terbentuk dan menyatakan peristiwa dan adegan. Film yang biasa ditayangkan di layar lebar berdurasi antara 90-120 menit. Film dengan durasi tersebut tergolong ke dalam film dengan durasi standar. Film dengan durasi pendek adalah film dengan durasi antara 1-30 menit dalam sekali penayangan.

---

<sup>17</sup> Nora. A. Penerapan strategi dalam implementasi pendidikan karakter.2015. hlm 112

Menurut Guritno, film adalah hasil dari ciptaan peradaban manusia yang melalui proses kreativitas dengan melahirkan impian melalui kecanggihan teknologi yang hasilnya dapat di pertontonkan kepada semua orang. Proses kreatif yang dibantu dengan kecanggihan teknologi modern akan menghasilkan salah satu hiburan yang sangat merepresentasi sebagai suatu tayangan yang dapat menghibur bagi peminatnya.<sup>18</sup>

Film dapat menyampaikan pesan yang baik dan mengandung nilai moral. Isi cerita yang disajikan dalam film mengandung pesan-pesan yang baik sehingga dapat menjadi contoh untuk penerapan di kehidupan sehari-hari. Film yang baik dan berkarakter dapat berdampak pada perkembangan bahasa, perkembangan karakter dan perkembangan kognitif.

## 2. Media Pembelajaran

Media merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan dan menyebarluaskan pesan-pesan. Media mempunyai jangkauan yang sangat luas. Media interaktif yang mampu menggabungkan seluruh media informasi, yaitu media *audio visual*, animasi, *image*, dan teks.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video, *camera*, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Salah satu ciri media pembelajaran adalah media mengandung dan membawa pesan dan informasi kepada penerima yaitu siswa.

Menurut Arsyad klasifikasi media pembelajaran dalam penentuan strategi berdasarkan teknologi ada empat kelompok yaitu, media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi *audio-visual*, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan

---

<sup>18</sup> Lenny.A., “Peran Media Film dalam Pembelajaran sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter” Palembang. Januari 2021. Hlm. 193

komputer. Masing-masing media pembelajaran tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda-beda satu dengan yang lainnya.

### 3. Film sebagai Media Pembelajaran

Menurut Munadi dalam Wawan mengatakan bahwa film adalah media komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apapun yang ditangkap oleh indra penglihatan dan indra pendengaran, lebih cepat dan lebih mudah diingat dari pada apa yang hanya dapat dibaca atau yang hanya di dengar. Sementara Trianto menyatakan bahwa pengertian media film adalah alat penghubung yang berupa film; media massa alat komunikasi seperti radio, televisi, surat kabar, majalah yang memberikan penerangan kepada orang banyak (massa) dan mempengaruhi pikiran mereka.<sup>19</sup>

Penggunaan media film sebagai media pembelajaran, dapat membantu guru dan siswa menjalin komunikasi dan interaksi yang lebih hidup, sehingga makna pembelajaran yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan sangat baik. Melalui penggunaan film sebagai media pembelajaran diharapkan siswa mampu mengolah informasi yang ada di dalam isi film tersebut dengan begitu siswa dapat menganalisis dan dapat mengidentifikasi informasi yang sesuai dengan fakta dan realitas sehingga siswa dapat mengembangkan proses berpikirnya.

Selain itu, terdapat proses yang dapat meningkatkan kemampuan kepribadian siswa untuk pengembangan karakter siswa. Proses tersebut ada di dalam penerapan media film sebagai penguatan karakter siswa. Guru menayangkan film di dalam kelas dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi yang ada, sehingga siswa dilatih untuk mengambil pesan atau makna penting yang ada pada film serta mampu mengolah informasi dan pesan yang telah didapat menjadi hasil yang bermakna.

---

<sup>19</sup> Wawan D. Dkk. Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah: Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. 2018. Vol.7., No.1. Hlm 126.

### C. Film Animasi *Up*

#### 1. Pengertian Film Animasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna film adalah jaringan pipih dengan dibangun dengan seluloid bakal letak gambar negatif (yang dijadikan poster) alias sebagai letak gambar positif (yang dipamerkan pada bioskop). Definisi film merupakan banyak gambar pada *frame*, dimana *frame* yang satu dengan *frame* lainnya didesain dengan lensa proyektor sebagai mekanis maka di layar gambar tampak nyata. Pergerakan cepat pada film dan berganti-ganti sampai menciptakan visualisasi saling berkesinambungan. Maka, bisa ditarik kesimpulan, mengenai film merupakan hasil kesenian dan kebudayaan dengan membentuk rangkaian ilustrasi gerak untuk bisa dipertontonkan dengan media konkret.

Film memiliki berbagai *genre* dengan karakteristik yang berbeda. Mengenai model film sekarang yang paling digandrungi seperti film *action*, komedi, horor, animasi dan masih banyak lagi. Film animasi yakni hasil animasi yang memuat pesan dan kesan yang dikemas semenarik mungkin untuk pertontonkan. Selain hiburan, unsur pendidikan di dalamnya tentu bisa dilibatkan pada film animasi. Adanya unsur yang termuat di dalamnya bisa sangat berperan untuk media pada konteks pendidikan.<sup>20</sup>

Film kartun yang dikenal ialah berupa film bentuk animasi yang diproses melalui potret coretan ilustrasi. Ilustrasi dalam film dirangkai pada urutan dengan kecepatan tinggi, yaitu seperti lembar ilustrasi guna membangun cerita yang sama-sama berkaitan sempurna dengan karakter pada tokoh. Muncul buah pikiran guna membuat film tema kartun tersebut yaitu bermula oleh para pelukis. Penemuan *cinematography* sudah menciptakan buah pikiran untuk mereka dalam menumbuhkan ilustrasi-ilustrasi yang sudah dilukis. Film yang menitik beratkan di seni lukis yakni

---

<sup>20</sup> Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 48.

film kartun karena diperlukan ketelitian. Sasaran yang menjadi lukisan satu persatu dengan teliti dan difoto lalu dipasang pada proyektor film maka lukisan akan menjadi semakin nyata.<sup>21</sup>

Lalu kesimpulannya, film bentuk animasi merupakan salah satu produksi film yang mengandung gambar menarik dan bergerak dengan teknik animasi yang umumnya dipertontonkan bagi anak-anak.

## 2. Film Animasi *Up*

Film animasi berjudul *Up* merupakan film bertema petualangan drama humor milik animasi CGI tahun 2009 di Amerika, melalui hasil produksi asal *Pixar Animation Studios* lalu dipublikasi oleh *Walt Disney Pictures*.<sup>22</sup>

Film *Up* berfokus pada seorang laki-laki tua yang ditinggal istrinya yang telah meninggal dengan nama Carl Fredricksen (Ed Asner) dan salah seorang anak kecil laki-laki bernama Russell (Jordan Nagai). Ide menerbangkan ribuan balon yang diikat ke dalam rumahnya, Carl beranjak pergi guna mengabdikan impian untuk mengamati belantara Amerika Selatan dan menepati janji kepada mendiang istrinya yang bernama Ellie.

Film berjudul *Up* disutradarai oleh Pete Docter dan Bob Peterson (penulis dalam skenario film), dan cerita oleh Tom McCarthy, dengan musik disusun oleh Michael Giacchino. Docter memulai menggarap cerita di tahun 2004. Dirinya serta sebelas seniman *Pixar* lain membutuhkan tiga hari berada di Venezuela guna menggabungkan penelitiannya dan berbagai inspirasi. Desain karakter dibuat karikatur dan dicocokkan dengan gaya serta para animator diberi tantangan untuk membuat ilustrasi semakin jadi nyata.

*Up* merupakan judul film awal buatan Pixar dengan dihadirkan oleh Disney Digital 3-D. Film dipublikasi pada 29 Mei 2009 bertempat di Amerika hanya saja di Indonesia pada 29 Juli 2009, dan menjadi bagian

<sup>21</sup> Khalikul Bahri, "Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak," (*Skripsi, UIN ArRaniry*, Banda Aceh, 2017), 49.

<sup>22</sup> (Online) "*UP*", dalam <https://www.wikipedia.org>. diakses pada tanggal 9 November 2023. Pukul. 20.00 WIB.

pembuka acara pada Festival Film Cannes tahun 2009, wujud film animasi dan 3-D yang melaksanakan pertama kali. Film ini memperoleh mencapai \$735 juta lebih, serta memperoleh penghargaan secara global, dan kritikus menyebutkan menjadi film animasi unggul sepanjang sejarah. Performa suara Asner dan skor Michael Giacchino diapresiasi, begitu pun montase Carl dan Ellie sebagai istri sampai lanjut usia bersama.

Film ini memboyong sepasang penghargaan *Academy Awards*, termasuk *Best Animated Feature*, serta digolongkan untuk tiga lainnya, tegolong sebagai *Best Picture*, melahirkannya sebagai film animasi urutan ke dua dan mendapat nominasi semacamnya dalam sejarah, sesudah *Beauty and the Beast* di tahun 1991.

#### **D. Konsep Pembelajaran IPAS**

##### **1. Kurikulum merdeka**

Kurikulum merdeka merupakan wujud dari penyempurnaan kurikulum terbaru oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan studi teknologi. Hadirnya kurikulum merdeka ada sewaktu masa pergantian saat timbul covid-19. Dasar kurikulum merdeka berpedoman pada inti belajar, dimana setiap siswa mempunyai bakat dan minat tersendiri. Kurikulum merdeka menumbuhkan siswa sesuai dengan kemampuan, karena kurikulum merdeka memperoleh pembelajaran yang tanggap, bermutu, berkomitmen dan praktik yang serius. Implementasi Kurikulum Merdeka di SD/MI secara optimal mewujudkan peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum Merdeka memfokuskan pada proses pembelajaran guna terpenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Tentu siswa akan leluasa dalam berkembang sesuai potensi minat dan bakatnya. Bahkan, pada implementasi kurikulum merdeka di SD/MI merujuk pada struktur kurikulum.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Sugih, SN, Maula, LH, & Nurmeta, IK (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar . Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata , 4 (2), 599-603.

Pembaruan pada Kurikulum Merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya adalah wujud pembelajaran IPA dan IPS melahirkan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Maksud dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini adalah guna pengembangan dalam keterampilan inkuiri, memahami dirinya sendiri serta lingkungan yang menumbuhkan pengetahuan serta konsep dalam belajar. Pembelajaran IPAS ini mendukung siswa mengembangkan keingintahuan terhadap fenomena yang terjadi di sekitar. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka lebih fleksibel mengedepankan perkembangan pengetahuan dan keterampilan esensial siswa yang diselaraskan pada tingkat pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran IPAS, kolaborasi baik IPA maupun IPS, dilakukan secara nyata, lebih dalam dari yang terdapat dalam kurikulum merdeka.

## 2. Konsep Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah kajian ilmu pengetahuan mengenai makhluk tumbuh dan benda mati yang berada pada alam semesta beserta hubungan dan kajian hidup manusia menjadi individu sekaligus makhluk sosial untuk berhubungan dengan lingkungan. Pengertian secara global dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan yaitu penggabungan beragam pengetahuan yang dibentuk dengan cara logis dan berdasarkan sistem yang memprediksi bagian sebab dan akibat. Ilmu tersebut mencakup pengetahuan alam dan sosial. Pendidikan IPAS mempunyai kewajiban untuk melaksanakan Profil Pelajar Pancasila untuk representasi optimal profil peserta didik di Indonesia. Tujuan pembelajaran IPAS ialah mendukung siswa mengembangkan keingintahuannya tentang gejala yang berlaku di sekitar. Keingintahuan tersebut bisa membawa siswa supaya paham bagaimana alam semesta bergerak dan berhubungan dalam kehidupan manusia di alam semesta. Pemahaman tersebut dapat digunakan untuk identifikasi

setiap problematik yang ditempuh dan ditemukan penyelesaian guna mengapai tujuan pembangunan yang berkepanjangan.<sup>24</sup>

Dasar dari prinsip metodologi ilmiah pada pembelajaran IPAS hendak membimbing perilaku ilmiah (kemampuan berpikir kritis, tingginya rasa keingintahuan, analitis dan kemampuan memutuskan keputusan yang tepat) dapat membangkitkan kebijaksanaan ada pada diri siswa. Melalui pembelajaran IPAS, siswa peningkatan diri agar sesuai pada Profil Pelajar Pancasila serta mampu:

1. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu maka siswa akan berpacu guna mengkaji peristiwa di sekitarnya, mengerti seluruh alam dan hubungan dengan perkembangan manusia;
2. Peran antusias dan bijaksana untuk melindungi, menangani, melestarikan alam, mengatur sumber daya alam dan lingkungan;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri guna menetapkan identitas, memformulasikan sampai mengatasi permasalahan dengan tindakan yang nyata;
4. Paham diri sendiri, memahami keberadaan di lingkungan sosial , menguraikan kehidupan manusia dalam masyarakat yang beralih seiring dengan berjalannya zaman;
5. Memahami syarat bagi siswa agar menjadi anggota dalam suatu kumpulan rakyat/bangsa dan mengenal makna menjadi anggota masyarakat/bangsa, hingga mampu berperan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan individu dan lingkungan; dan
6. Meningkatkan pemahaman konsep pengetahuan pada IPAS dan menerapkan di kehidupan keseharian.

---

<sup>24</sup> Kemendikbud. CP Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C.2022.hlm 4-6.

Untuk menyerahkan pemahaman pada siswa, belajar ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial mesti diselaraskan jadi kesatuan dan setelah itu disebut dengan julukan IPAS. Terdapat 2 elemen utama dalam pembelajaran IPAS yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial), serta keterampilan proses.

Profil Siswa Pancasila menurut Direktorat Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2021, memberi contoh siswa Indonesia menjadi pembelajar sepanjang masa yang mempunyai kemampuan global dan bertindak selaras pada nilai dalam Pancasila, serta mempunyai 6 ciri primer yaitu beriman, berakhlak mulia, keberagaman global, kerja sama, kemandirian, berpikir kritis, dan kreatif. Konsep tersebut berlaku untuk seluruh pembelajaran sekarang. Pembelajaran IPS disebut dengan ilmu sosial adalah diantara tujuan pembelajaran yang sama dengan pendidikan karakter.<sup>25</sup>

Pembelajaran IPS bermaksud mendukung siswa lahir sebagai warga negara yang baik sehingga mampu menunjang diri sendiri dan orang lain dengan dibekali pengetahuan dan kesadaran sosial. Pembelajaran IPS berisi unsur nilai yang wajib ditumbuhkan oleh siswa. Sebab, nilai-nilai yang dibelajarkan pada IPS selaras dengan yang disampaikan dalam pendidikan karakter, jadi perlu bagi guru pada pembelajaran IPS agar bisa melibatkan komponen pendidikan karakter.

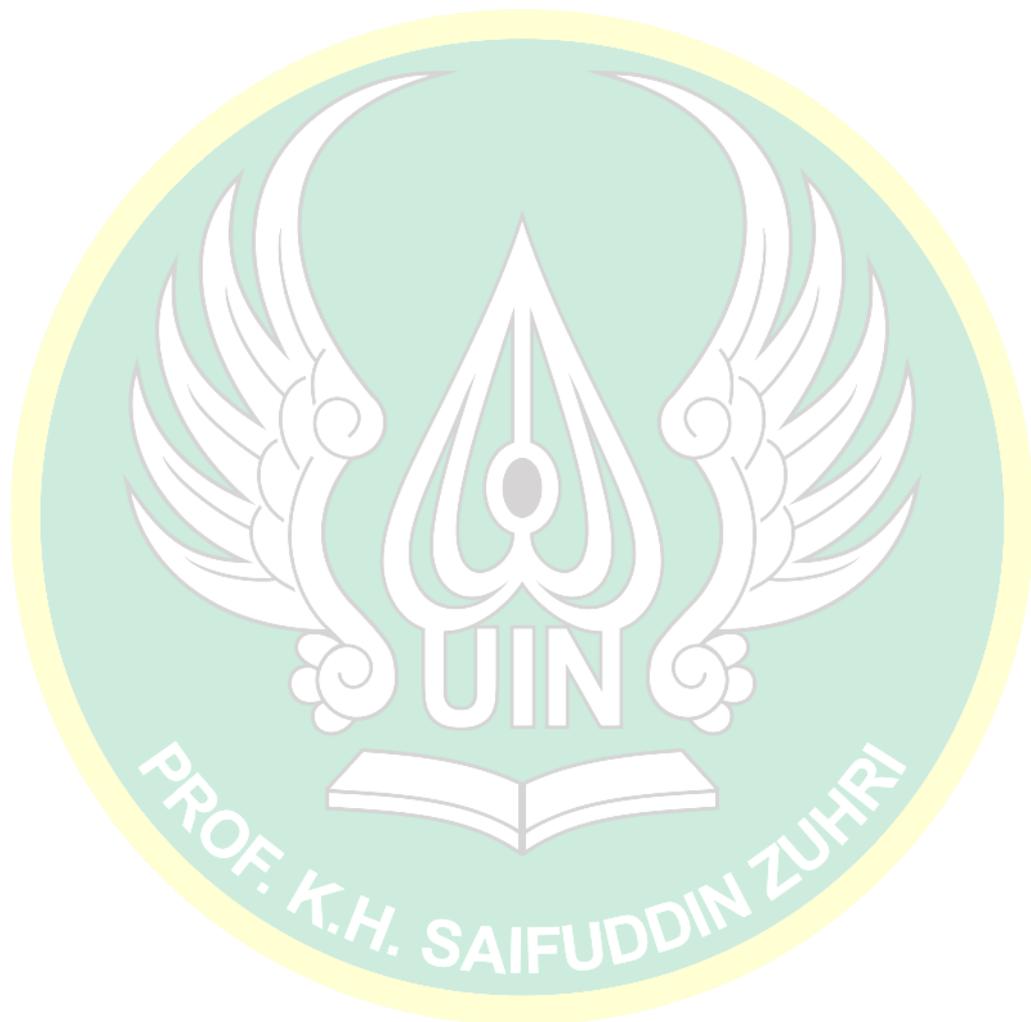
Pendidikan karakter pada pembelajaran IPS dalam kurikulum merdeka dapat menerapkan pada menyematkan poin karakter di dalam RPP yang telah diatur oleh guru. Integrasi pendidikan karakter pada RPP diselaraskan berdasar materi pada pembelajaran IPS. Guru diberi keleluasaan dalam mengembangkan pembelajaran menarik untuk siswa. Upaya yang dilaksanakan guru untuk mengadakan pendidikan karakter pada pembelajaran IPS kurikulum merdeka adalah dengan menjadi contoh

---

<sup>25</sup> Wann. Ashiful. Jurnal ilmiah: Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. Vol.2. No.3. 2023. Hlm956-968

baik untuk siswa, dan memahami karakteristik siswa supaya pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Berdasarkan hal ini, dapat dipahami bahwa dalam kurikulum merdeka belajar telah memuat pendidikan karakter yang bisa diimplementasikan dalam pembelajaran IPS. Meskipun, dalam kurikulum merdeka belajar IPS disatukan dengan mata pelajaran IPA menjadi IPAS.



### **BAB III**

#### **GAMBARAN UMUM FILM ANIMASI UP**

##### **A. Pete Docter**

Peter Hans Docter sering dikenal Pete Docter merupakan seorang pembuat tulisan naskah, sutradara, pembuat film, animator dan mengisi suara. Pete Docter terlahir di Bloomington Kota Minnesota, U.S pada 8 Oktober 1968 putra Ibu Rita Margaret biasa di panggil Kanne dan Ayah David Reinhardt Docter. Ibunya Pete Docter merupakan keluarga yang berasal dari Denmark, Amerika. Ayah dan Ibunya bekerja pada dunia pendidikan. Ibu Pete mengajarkan lagu kemudian Ayahnya merupakan pimpinan dalam di Normandale Community College yaitu kelompok paduan suara. Pete Docter tidak sendiri, ia mempunyai dua saudara kandung, yang bernama Kristen Docter dan Kari Docter. Kedua saudara perempuannya memiliki ketertarikan pada dunia musik Kristen sebagai pemain biola dan Kari sebagai pemain cello. Pete Docter tidak memiliki ketertarikan pada bidang musik. Namun, ia mampu memainkan *double bass* dan memainkan skoring Michael Giacchino pada tambahan fitur Blu Ray film “Up”.<sup>1</sup>

Pete Docter mempunyai kesenangan pada sketsa kartun. Direktur kartun Chuck Jones, Produser Walt Disney dan Kartunis Jack Davis adalah inspirasinya. Selama satu tahun telah ia mengenyam pendidikan di University of Minnesota. Ia mampu menciptakan film animasi pendek yang berjudul “Winter Palm Springs” dan “Next Door” yang dapat memenangkan Student Academy Award. Dalam prosesnya Ia mengalami kegagalan karena ada setengah dari keseluruhan gambar yang telah ia kirim hilang, namun dengan kerja kerasnya ia menggambar ulang untuk menggantinya. Pete Docter memberi lelucon di kredit film itu yang berbunyi, “Terima kasih U.S. Portal Service yang telah menghapus sebagian *file*-nya”.

---

<sup>1</sup> (Online) “Pete Docter”, dalam <https://www.wikipedia.org>. diakses pada tanggal 7 November 2023. Pukul. 18.45 WIB.

Pete Docter dikenal sebab ia menyutradarai pada film *Monsters, Inc.*, *Up*, dan *Inside Out*. Ia juga menjadi salah satu tokoh penting di dalam Pixar. The A.V Club merupakan situs penilaian film yang telah memanggilmnya sutradara sukses. Pete Docter sudah dapat ada enam kategori *Academy Award* (dua diantaranya menang pada film “*Up*” dan “*Inside Out*”), tiga kategori film animasi terbaik di *British Academy of Film and Television Arts* (dua diantaranya sukses). Menariknya Pete Docter merupakan penggemar studio animasi Dreamwork yang merupakan saingannya. Ia juga merupakan salah satu peminat animasi Jepang terpenting Karya buatan Hayao Miyazaki sebagai animasi Jepang pembuat film Ghibli yang sangat digemarinya.

## B. Bob Peterson

Terlahir di Wooster Ohio, Amerika Serikat pada 18 Januari 1961 nama asli Robert Bob Peterson. Ia merupakan pembuat naskah, pembuat animasi, pengawas papan cerita dan pengisi suara Amerika yang berkarya di *Pixar*. Pada tahun 1994 ia diajak oleh Roger Gould ke *Pixar* sebagai animator iklan, yang sebelumnya ia menjadi animator pada film *Toy Story* tahun 1995. Ia merupakan salah satu sutradara dalam film *Up* tahun 2009. Ia pun mengisi suara karakter Dug dan Alpha. Ia juga merupakan salah seorang penulis pada film *Finding Nemo* tahun 2003 dan *Cars 3* tahun 2017. Ia telah membuat *Pixar The Good Dinosaur* dan menciptakan film itu sampai Agustus 2013 pada saat ia diumumkan untuk berhenti dari proyek karena masalah cerita. Namun, Peterson mampu mendapatkan nominasi dalam *Academy Award* untuk skenario asli terbaik dan Ia juga memenangkan Primetime Emmy Award untuk Program Animasi Bentuk Pendek yang Luar Biasa pada karyanya di *Forky Asks A Question* tahun 2023. Peterson memutuskan untuk tetap di *Pixar* untuk mengembangkan proyeknya yang lain.<sup>1</sup>

Peterson pun menyuarakan karakter untuk berbagai proyek *Pixar* seperti Geri dalam film pendek yang berjudul *Geri's Game* tahun 1997, Roz di

---

<sup>1</sup> (Online) “Bob Peterson”, dalam [https://www.wikipedia.org/wiki/Bob\\_Peterson\\_\(filmmaker\)](https://www.wikipedia.org/wiki/Bob_Peterson_(filmmaker)). diakses pada tanggal 7 November 2023. Pukul. 19.33 WIB.

film *Monster Inc.* tahun 2001 dan *Monster University* tahun 2013, Mr. Ray di film *Finding Nemo* tahun 2003 dan *Finding Dory* tahun 2016, dan Dug dan Alpha di film *Up* tahun 2009. Karya vokal yang terbaru Peterson adalah Dug dan Alpha dalam film pendek *Carl's Date* tahun 2023. Ia juga menggantikan Michael Keaton mengisi suara Chick Hicks dalam film *Cars 3* karena adanya konflik penjadwalan dengan film *Spider-Man: Homecoming* tahun 2017. Ia juga menyusun dan menjadi sutradara karya *Pixar* yang berjudul *The Good Dinosaur* tahun 2015 hanya sampai Agustus 2013 karena ia dikeluarkan karena masalah cerita. Peterson menyuarakan seekor anjing bernama Derby pada bulan Agustus tahun 2015. Ia juga tetap berada di *Pixar* untuk mengembangkan berbagai proyek.

### C. Pixar Animasi Studios

*Pixar Animasi Studios* di Amerika Serikat merupakan salah satu ruang animasi komputer dengan pusatnya berada tepat Emeryville, California. Pixar populer sebab hasil buatan animasinya dengan menggunakan Grafik Komputer 3D dengan efek spesial dalam pelaksanaan *Photo Realistic Render Man*, ialah program aplikasi API, yang berasal *Renderman* dengan diimplementasikan untuk membuahkan gambar yang berkualitas baik (*Computer-Generated Imagery*). Pada tahun 1979, Pixar memulai pada *Graphics Group*, satuan pada bagian komputer *Lucas Film* sebagai perusahaan yang dulunya keluar tahun 1986 dengan dibayar oleh *Apple, Inc.* Bersama salah seorang pencetus *Steve Job* sebagai mayoritas pemegang saham. Tepat 24 Januari 2006, *The Walt Disney Company* sepakat membayar Pixar sesuai harga \$7.4 milyar melalui pembayaran *Jobs Disney* sebagai pemegang saham keseluruhan.<sup>2</sup>

Pixar sudah menciptakan belasan film, diawali pada film *Toy Story* di tahun 1995. Seluruh film sudah mampu mendapatkan kesuksesan kecuali *Cars 2* sementara sukses dengan komersial, mendapat pujian substansial kurang dari produk lain. Seluruh film telah dimulai debut dengan rating *Cinema Score*

---

<sup>2</sup> (Online) "Pixar Animation Studios", dalam [https://www.wikipedia.org/wiki/Pixar\\_Animation\\_Studios](https://www.wikipedia.org/wiki/Pixar_Animation_Studios). diakses pada tanggal 7 November 2023. Pukul. 20.00 WIB.

minimal “A-” hal ini menunjukkan penerimaan positif oleh orang banyak. Perusahaan ini pun sudah membuahkan sebagian film pendek. Pada tahun 2013, filmnya telah mendapatkan perolehan untung lebih dari \$ 8,5 milyar di seluruh semesta dengan pemasukan kotornya rata-rata \$ 607 milyar per film. Finding Nemo dan Toy Story 3 merupakan salah satu dari 50 film paling laris sepanjang zaman dan seluruh film Pixar merupakan diantaranya 50 film animasi paling berhasil. Termasuk film Toy Story 3 dengan paling tinggi sepanjang zaman dengan memperoleh pemasukan kotor hingga lebih dari \$ 1 milyar dalam global. Pixar sudah menggapai 27 Academy Award dengan tujuh penghargaan Golden Globe 8 penghargaan Grammy serta banyak kesuksesan lain dan salam terima kasih.

#### D. Film Animasi Up

1. Tokoh pada film animasi *Up*
  - a. Carl Fredricksen



Gambar 1 Profil Carl Fredricksen  
(Sumber: [pixar.fandom.com](http://pixar.fandom.com))

Carl Fredricksen merupakan tokoh utama di film animasi *Up*. Erdwar Asner yakni pengisi suara untuk tokoh Carl Fredricksen. Carl merupakan seorang pensiunan pedagang balon di umur 78 tahun harus meninggalkan rumah yang telah ia buat bersama-sama dengan istrinya yang telah meninggal yang bernama Ellie. Namun, kenangan yang telah ia bangun membuatnya enggan untuk meninggalkannya. Sehingga untuk membawa rumahnya yang penuh kenangan itu

bersamanya, Carl mengambil tindakan lain. Ia mengikatkan rumahnya dengan ribuan balon yang membuatnya kemudian dapat terbang seperti balon udara.

b. Ellie



Gambar 2 Profil Ellie  
(Sumber: [pixar.fandom.com](http://pixar.fandom.com))

Ellie merupakan perempuan yang gemar dan senang berpetualangan serta mengimpikan untuk menjelajah dunia. Elizabeth adalah pengisi suara untuk tokoh Ellie. Pertama kalinya Ellie dan Carl saling terhubung sebab rasa kagum keduanya tentang penjelajahan Charles F.Muntz sang legendaris. Mereka janji akan bepergian menjelajah menuju Paradise Falls yaitu air terjun di dunia yang paling tinggi yang letaknya jauh berada di Amerika Selatan pada hutan hujan.

c. Russell



Gambar 3 Profil Russell  
(Sumber: [pixar.fandom.com](http://pixar.fandom.com))

Russell merupakan *Junior Wilderness Explorer* dengan usia 8 tahun dengan sangat energik dan tetap teguh. Ia selalu menggendong tas yang isinya berbagai peralatan kemah resmi penjelajahan hutan. Jordan Nagai adalah pengisi suara untuk tokoh Russell. Russell siap untuk menuju alam liar. Ia juga dapat mengetahui semua pengetahuan mengenai dunia luar jauh dari buku dan pengalaman kemah hanya di ruangan tamu di rumah sendirian.

d. Charles Muntz



Gambar 4 Profil Charles Muntz  
(Sumber: [pixar.fandom.com](http://pixar.fandom.com))

Charles Muntz merupakan pria dewasa yang memiliki banyak harta, rupawan serta pintar. Anak-anak menginspirasinya termasuk Carl dan Ellie dengan slogan terkenalnya “petualangan di luar sana!”. Christopher Plummer adalah pengisi suara untuk tokoh Muntz. Muntz pergi berkeliling dunia berulang-ulang menggunakan pesawatnya yang besarnya telah sendiri ia rancang. Ia menjumpai kekayaan semesta peninggalan zaman dulu yang tidak terduga, ditemukan juga hal menakjubkan temuan ilmiah, dan hewan tumbuhan indah yang baru pernah dilihat. Namun, pada saat Muntz kerangka makhluk fantastis dibawa pulang yang tingginya 13 kaki orang dewasa dari satu gunung tinggi di Amerika Selatan terjauh, kerangkanya dipertanyakan oleh para ilmuwan. Ia berjanji membuat mereka salah dan akan membuktikan. Muntz ke Amerika Selatan untuk kembali dan berjanji

akan membawakan jenis yang ia temukan dalam keadaan hidup. Ia juga menolak untuk kembali sebelum ia berhasil membawakannya.

e. Dug



Gambar 5 Profil Dug  
(Sumber: [pixar.fandom.com](http://pixar.fandom.com))

Dug merupakan anjing berjenis *golden retriever* dengan bertahan hidup pada alam buas, Paradise Falls. Bob Peterson adalah pengisi suara untuk tokoh Dug. Dug dipasangi dengan kalung dengan teknologi pintar yang canggih. Kalung itu bisa mengartikan pikiran dengan suara. Walaupun Dug sering dihina oleh teman-temannya karena suka membaca. Dug ditugaskan masuk dalam hutan dengan tujuan tertentu. Dug dengan tidak sengaja telah menjumpai burung langka yang ikuti dengan Carl dan Russell.

f. Kevin

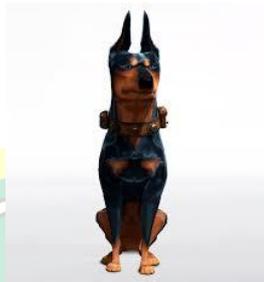


Gambar 6 Profil Kevin  
(Sumber: [pixar.fandom.com](http://pixar.fandom.com))

Kevin merupakan hewan langka yang tidak mampu terbang dengan tinggi 13 kaki. Ia bersembunyi di habitatnya yang terpencil di Paradise Falls. Pete Docter adalah pengisi suara untuk tokoh Kevin.

Kevin memiliki bulu yang beraneka ragam warna yang cerah, dengan leher panjang dan gesit. Kevin cepat sekali dan gesit walaupun memiliki tubuh yang berat.

g. Alpha



Gambar 7 Profil Alpha  
(Sumber: [pixar.fandom.com](http://pixar.fandom.com))

Alpha merupakan ketua anjing-anjing kesayangan Muntz. Bob Peterson yakni pengisi suara untuk tokoh Alpha. Alpha anjing doberman pinscher yang tampak hitam dan menakutkan. Dengan kepercayaan tuannya padanya, teman-temannya tidak berani melawan terhadap perintah darinya.

2. Sinopsis film animasi *Up*



Gambar 8 Profil Film Animasi *Up*  
(Sumber: [wikipedia.org](http://wikipedia.org))

Carl Fredricksen pada 1930 yang berumur 8 tahun seorang pemalu menyukai Charles F. Muntz seorang penjelajah. Muntz bersumpah bahwa ia tak akan pernah kembali jika tidak bisa mendapatkan temuannya hidup-hidup karena ia pernah dituduh membuat kerangka burung eksotis.<sup>3</sup>

Pada suatu ketika, Carl bersahabat dengan seorang perempuan aktif bernama Ellie, yang sama-sama menyukai Muntz. Dia menceritakan tulisan kesehariannya. Ellie membicarakan dengan Carl mengenai impian untuk mengalokasi "*clubhouse*" punyanya rumah kosong ke salah satu dataran tinggi di Paradise Falls.

Carl dan Ellie menjadi semakin tumbuh besar. Mereka lalu memutuskan menjalin hubungan serius yaitu jenjang pernikahan dengan hidup di "*clubhouse*" yang telah mereka perbaiki. Saat Ellie menderita keguguran yang membuat sedih sebab mereka mengetahui bahwa Ellie tidak akan bisa melahirkan keturunan. Suami istri itu ingat tentang impian mereka waktu kecil untuk mendatangi Paradise Falls. Mereka menyisihkan uang untuk perjalanan. Namun seringnya mereka harus mengeluarkan uang untuk keperluan sehari-hari yang dibutuhkan. Walaupun begitu mereka tetap menjalankan hidup dengan kebahagiaan. Saat purnabakti dari pekerjaan di taman hewan dekat rumahnya, Carl membelikan tiket menuju Paradise Falls dengan pesawat, namun Ellie seketika mengalami sakit cukup parah dan lalu meninggal dunia.

Hari-hari berlalu, Carl tetap mendiami rumahnya. Dia kini sebagai orang tua yang mulai keras kepala. Dia hanya tetap ingin bertahan dengan rumah yang dimilikinya. Sedangkan beberapa rumah di sekitar lingkungannya yang sudah tak terpakai, dihancurkan lalu diganti dengan bangunan tinggi. Suatu ketika, terjadi ketidaksengajaan Carl melukai seseorang yang ternyata bekerja di konstruksi, pengadilan menganggap ia sebagai ancaman masyarakat dan memerintahkan agar pindah menuju

---

<sup>3</sup> (Online) "*UP*", dalam [https://www.wikipedia.org/wiki/Up\\_\(film\\_2009\)](https://www.wikipedia.org/wiki/Up_(film_2009)). diakses pada tanggal 8 november 2023. Pukul. 07.00 WIB.

rumah pensiunan. Namun, Carl mengambil keputusan untuk mengubah rumah menjadi pesawat darurat untuk menepati janji kepada Ellie. Dia memakai ribuan balon helium yang dibeli menggunakan uang yang telah ia simpan dari pekerjaan sebelumnya sebagai penjual balon agar rumahnya bisa terbang.

Russell merupakan anak penjelajah hutan yang berkunjung ke rumah Carl supaya mendapat lencana kebaikan terakhir. Dia wajib menolong orang tua untuk memperoleh lencana terakhir. Namun siapa sangka Russell ikut terbawa dengan rumah balon untuk menjelajah dunia. Rumah terbang tersebut perlu menghadapi angin topan *cumulonimbus*. Rumahnya pun berhenti di puncak paling tinggi di Amerika Selatan. Rumah tersebut turun di pinggir bersebelahan dengan Paradise Falls. Kemudian, Carl dan Russell mengikatkan ke badannya agar dapat membawa rumah yang sedikit mengapung di udara dengan tujuan Paradise Falls.

Russell berjumpa bersama hewan berjenis burung yang sangat tinggi dan beraneka warna di bulunya. Dia memberikan nama yaitu Kevin untuk burung tersebut. Kevin berupaya mencarikan makan untuk anak-anaknya di sarang. Mereka lalu menemukan Golden Retriever dengan nama Dug, biasa memakai kalung khusus yang menyebabkannya dapat berbicara seperti manusia. Dug berjanji kepada tuannya untuk mengusung pulang burung tersebut.

Kemudian hari, mereka berjumpa dengan kelompok anjing galak dengan pemimpinnya bernama Alpha, seekor Doberman Pinscher. Awalnya, segerombolan anjing seperti ingin menyerang mereka. Namun, kemudian Carl, Russel dan Dug diantar pergi pada rumah tuannya. Faktanya, pemilik sekumpulan anjing itu merupakan Charles Muntz yang telah lanjut usia seperti Carl. Lalu, Muntz menyuruh Carl dan Russell naik pesawat udara yang besar miliknya. Dia menerangkan pada mereka kalau dia tetap berjuang mencari jenis burung berukuran raksasa yang ia pernah berjanji dulu untuk dibawakan kembali ke museum di Amerika.

Russell mengira-ngira kesamaan burung tersebut dengan hewan yang ia beri nama Kevin. Muntz jadi tidak suka pada Carl dan Russel. Dia menganggap mereka merencanakan akan membawa burung itu untuk kepentingan diri mereka. Sama halnya, kebanyakan orang lain yang dengan sadar telah berhasil dia bunuh karena menghalangi rencananya. Sadar akan hal itu, Muntz berubah semakin menjadi gila, dengan cepat Carl dan Russell mencoba lari meninggalkan Muntz, bersama Kevin dan Dug. Namun, Muntz dapat mengambil Kevin serta hendak membakar rumah Carl. Carl tak ingin rumahnya terbakar, lalu ia melepaskan Muntz pergi dengan perasaan gembira membawa Kevin. Russell pun merasa sangat marah pada sikap egois Carl.

Namun, mereka tetap melanjutkan perjalanan dan sampai tiba di Paradise Falls dan menurunkan rumahnya di sana. Carl merasa sedih saat membuka lembaran memo dari Ellie. Carl pun menemukan bahwa Ellie sudah menempelkan dengan foto-foto awal hidup bersama saat pernikahan bahagia mereka pada halaman-halaman yang semestinya kosong. Ellie menuliskan ucapan terima kasih banyak kepada Carl untuk kasih sayangnya dan usaha Carl semasa hidup dengannya. Ellie meminta Carl untuk dapat mencari penjelajahan terbaru.

Carl pun keluar rumah agar menemukan dimana Russell. Sampai ia berhasil menemukan Russell yang terbang menggunakan ikatan balon serta membawa mesin penghasil udara. Russel berkeinginan bisa menyelamatkan Kevin. Secepatnya, Carl mengeluarkan barang dan perabotnya, Carl berupaya untuk menerbangkan kembali rumah itu agar bisa mengejar Russell. Akhirnya, dia bersama Dug bisa menggapai Russell.

Russell tertangkap karena Muntz, namun Carl dan Dug berjaya bebaskan Russell dan Kevin. Dug yang dikejar oleh teman sekelompok anjing, dengan gesit mengalahkan pemimpinnya dengan cara memasang Alpha dengan “kerucut rasa malu” serta seketika berubah ketua baru

anjing-anjing itu. Muntz tetap meraih mereka dengan rasa amarah di sekitar pesawat serta hampir mematahkan sebagian rumah balon. Dia memojokkan Kevin, Dug, dan Russell ke dalam. Saat ketiganya lompat kembali pada balon, Muntz ikut melompat dan mengejar mereka dan tanpa sengaja terperangkap berada pada beberapa garis balon. Malangnya, Muntz pun terjatuh dari pesawat udara miliknya. Rumah terbang tersebut pun ikut jatuh setelah kekurangan semakin banyak balon, akhirnya turun terjatuh ke dataran rendah.

Carl dan Russell membawakan Kevin untuk pulang ke rumahnya. Akhirnya, Kevin bisa menjumpai anak-anak yang masih kecil. Carl mengajak Russel untuk berpulang ke rumah serta mengendalikan pesawat terbang milik Muntz.

Russell mendapatkan lencana "*Assisting the Elderly*". Carl memberikan Russell "Lencana Ellie" (tutup botol minuman anggur yang diberi Ellie pada Carl saat mereka bertemu pada awalnya). Carl, Russell dan Dug lalu duduk bersama. Mereka memakan es krim dan bergantian hitung mobil-mobil yang berlalu-lalang sama yang dilakukan Russell bersama ayah semasa masih dekat dulu.

Tanpa diketahui Carl, keadaan rumah tersebut ternyata sudah mendarat pada dataran tinggi tepat samping Paradise Falls tempat di mana Ellie mengimpikannya. Carl sudah menepati janji kepada Ellie. Akhir cerita, Carl, Russell dan Dug hidup bersama-sama dan bahagia.

Film "UP" ini sangat di rekomendasikan untuk ditonton. Genre fantasi dalam film ini, serta efek-efek animasinya sangat bagus. Cerita yang ringan membuat film ini bisa ditonton semua usia. Meski tergolong film lama, tapi tidak membosankan untuk ditonton berulang-ulang kali.

Film ini memiliki nilai lebih sebab, animasi yang sangat menarik disertai gambaran karakter yang bagus. Ide film ini betul-betul baru maka film ini dapat membekas pada ingatan. Film ini pun diselipkan adegan-

adegan humor yang dapat menyebabkan penonton tertawa dan tanpa sadar bisa menikmati setiap petualangan yang telah disuguhkan.

Tidak di temukan kekurangan pada film ini. Sebab film ini sukses mengsegmen umur penonton baik anak maupun dewasa. Misalnya seperti anak usia sekolah dasar yang menonton di umur 9 tahun saat ditontonkan di televisi, film ini betul-betul dapat terhibur dan sangat disayang apabila dilewatkan.



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasar pada hasil temuan melalui berpedoman pada dokumentasi dan survey kepustakaan dengan peneliti mengamati dan menelaah berbagai referensi. Terdapat beberapa data yang di peroleh berikut ini:

#### 1. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi *UP*

Peneliti menggunakan 18 nilai-nilai karakter berdasarkan Kementerian Pendidikan Nasional yaitu Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa ingin tahu, Semangat kebangsaan, Cinta tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat/komunikatif, Cinta damai, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, dan Tanggung jawab. Peneliti menemukan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam film animasi *Up* mencakup 8 nilai pendidikan karakter yaitu Jujur, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Menghargai prestasi, Bersahabat/komunikatif, Peduli sosial, dan Tanggung jawab.

Berikut merupakan penjabaran nilai-nilai pendidikan karakter yang ada pada film animasi *Up*.

##### a. Jujur

Jujur adalah perilaku dengan dilandaskan dengan upaya menjadi pribadi seseorang yang senantiasa dapat dipercayai baik pada perkataan dan perbuatan. Seperti yang ditunjukkan dalam kutipan film animasi *Up* berikut ini:

Russell: "Baiklah, begini. Aku belum pernah membangun tenda sebelumnya. Akhirnya, kukatakan."

Mr. Fredricksen: "Kau sudah pernah berkemah sebelumnya, kan?"

Russell: "Tak pernah di alam luar..." (00.47.07)

Kutipan di atas menunjukkan sikap jujur saat Russell menjawab pertanyaan Mr. Fredricksen ketika sedang duduk bersama. Russell mengatakan hal yang jujur tentang tidak dapat membuat tenda meskipun dirinya anak pramuka. Russell juga mengungkapkan dengan jujur mengenai tidak pernah kemah di alam luar.

b. Kerja keras

Kerja keras merupakan perilaku yang menyatakan usaha sungguh-sungguh untuk membenahi segala masalah pada proses belajar, serta mampu selesaikan tugas dengan baik. Seperti ditunjukkan pada kutipan film animasi *Up* berikut ini:

Salah seorang anak dengan nama Russell, memperlihatkan jika Russell merupakan seorang anak kecil yang berkerja keras dan sungguh-sungguh untuk menggapai apa yang diinginkannya dengan mengunjungi rumah Fredricksen untuk memberikan pertolongan sampai mengikuti dalam menjelajahi hutan.(00.15.25)

Kutipan tersebut juga menunjukkan sikap kerja keras Russell yaitu untuk memenuhi keinginannya agar bantuan yang ditawarkan bisa diterima untuk melengkapi rencana kepramukaannya.

c. Kreatif

Kreatif adalah cara berpikir dengan melaksanakan sesuatu agar menciptakan cara atau hasil pembaruan dari sesuatu yang sudah dikuasai. Seperti kutipan pada film animasi *Up* berikut:

Adegan menampilkan di dalam sebuah rumah keluar ribuan balon warna-warni yang tak diketahui jumlahnya menjulang di langit serta seluruh balonnya terikat dengan rumah lewat lubang asap. Secara perlahan seluruh balon mengangkat rumah dari tanah hingga kemudian terbang. (00.21.16)

Kutipan di atas menunjukkan bahwa tokoh Mr. Fredricksen memiliki nilai kreatif pada dirinya sehingga ia mampu

menerbangkan rumahnya dengan balon yang jumlahnya sangat banyak.

Kutipan lainnya yang menunjukkan sikap ini adalah:

Mr. Fredricksen: “Russell!”

Russell: “Aku akan membantu Kevin walaupun Anda tidak mau!”(sambil menyalakan mesin penyedot debu)

Mr. Fredricksen: “Tidak, Russell, Tidak!” (01.13.44)

Pada kutipan di atas dapat dilihat bahwa Russell memiliki sikap kreatif. Hal ini terlihat pada saat Russell yang berkeinginan menyelamatkan Kevin dikarenakan tertangkap lewat idenya mengaitkan balon ke badannya dan membawa mesin penyemprot debu.

Kutipan lain juga menunjukan sikap ini yaitu:

Adegan Mr. Fredricksen berusaha untuk menerbangkan kembali rumahnya akan tetapi tidak bisa, kemudian ia mengeluarkan seluruh barang yang ada di dalam rumah supaya bisa kembali terbang dan pada akhirnya sukses untuk menerbangkan kembali rumahnya. (01.14.03)

Pada kutipan di atas menunjukan sikap kreatif Mr. Fredricksen membawa barang-barang keluar agar rumahnya dapat terbang kembali.

d. Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang senantiasa berusaha untuk memahami semakin dalam dan luas atas sesuatu dengan dilihat, didengar, dan dipelajari. Seperti kutipan yang ada di bawah ini:

Russell: “Jejak? Snipe. Sini, Snipe. Keluarlah, Snipe. Snipe.”

(Russell membuntuti jejak kaki itu dengan menepuk tangan hingga jejak tersebut hilang)

Russell: “dapat, jangan takut, Snipe kecil, aku penjelajah hutan belantara, jadi aku teman dari alam raya. Mau lagi? Hei, jangan makan semua. Ayo keluarlah, ayo. Ayolah... jangan takut Snipe. Hewan pintar, hewan pintar. Hewan... raksasa... Snipe!” (00.36.30)

Kutipan tersebut menggambarkan Russell yang mempunyai sikap rasa ingin tahu tentang hewan apa yang bersembunyi di balik tumbuhan tersebut. Rasa ingin tahu yang besar, menyebabkan Russell ingin menyelidikinya.

Kutipan lain yang menunjukkan sikap ini adalah:

Russell: “Apakah dia tinggi?” (sambil menunjukkan hewan yang berdiri di sampingnya)

Mr. Fredricksen: “Ya benar, dia sangat tinggi”

Russell: “Apakah dia berwarna-warni?”

Mr. Fredricksen: “Ya, benar sekali. “

Russell: “Apa dia suka makan coklat?”

Mr. Fredricksen: “Oh, ya...”(00.37.36)

Kutipan di atas ini menjelaskan rasa ingin tahu tokoh Russell tentang hewan yang berhasil ditemukannya.

#### e. Menghargai prestasi

Menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan yang memotivasi diri guna menghasilkan suatu hal bermanfaat untuk masyarakat, menghargai dan menghargai keberhasilan orang lain. Seperti dalam kutipan berikut ini:

Selamat, Russell. Pak

Mr. Fredricksen: “Russell, untuk bantuannya terhadap orang tua dan untuk melakukan panggilan tugas di udara dan di darat. aku ingin menganugerahkanmu kehormatan tertinggi yang bisa ku berikan (Pin Ellie).” (01.27.35)

Kutipan di atas tergambar Mr. Fredricksen yang sangat menghargai prestasi Russell. Ia memberikan penghargaan yaitu sebuah pin milik Ellie sebagai bentuk.

f. Bersahabat/komunikatif

Bersahabat/komunikatif ialah tindakan yang menunjukkan rasa bangga berbicara, bergaul, dan bekerja sama bersama orang lain. Seperti pada kutipan berikut ini:

Ellie: “Baiklah, kau boleh masuk! selamat bergabung! Ada apa? Kau tidak bisa berbicara? Hey, aku tak menggigit kok. Kau dan aku, kita ada di klub sekarang” (00.04.15)

Kutipan di atas menunjukkan bahwa tokoh Ellie sangat bersikap bersahabat atau komunikatif. Ellie menyapa Mr. Fredricksen dan mengajaknya berjabat tangan sebagai tanda bahwa ia telah berteman dengannya walaupun baru pertama kali bertemu.

Kutipan lainnya yang juga menunjukkan sikap ini adalah:

Russell: “Bisa kita menjaganya? kumohon? Aku akan berikan makanan untuknya, aku akan menuntunnya...”

Mr. Fredricksen: “Tidak”

Russell: “Penjelajah teman dari semuanya, teman tumbuh-tumbuhan, teman ikan atau tikus kecil.”(00.39.03)

Kutipan di atas menggambarkan bahwa Russell memiliki sikap bersahabat atau komunikatif saat ia ingin memelihara hewan yang telah ia beri nama Kevin.

Kutipan lain juga menunjukkan sikap ini, yaitu:

Russell: “Hei, lihat, anjing ini terlatih! Jabat tangan. Aha. Bicaralah.”(sambil mengajak anjing itu berjabat tangan)

Anjing: “Hai, kalian”

Mr. Fredricksen: “Apa anjing itu baru bilang Hai, kalian?”(00.41.11)

Kutipan tersebut menunjukkan sikap Russell yang memiliki sikap bersahabat atau komunikatif pada saat berkomunikasi dengan anjing yang dapat berbicara dengan menggunakan alat canggih. Russell yang sangat suka menyayangi anjing dengan mengajak berbicara.

g. Peduli sosial

Peduli sosial yaitu sikap dan tindakan dengan senantiasa menginginkan memberikan pertolongan untuk orang lain ketika sedang memerlukan. Seperti berikut ini:

Russell: “Kevin itu... betina?” (sambil mengelus tubuh Kevin)

Anjing: “Rumahnya ada di sana, di atas batuan itu. Dia mengumpulkan makanan untuk anaknya, dan dia harus kembali.”

Russell: “Tunggu, Kevin mau pergi. Tapi Anda janji untuk melindunginya. anaknya yang membutuhkannya, Kita harus pastikan mereka bersamanya.”(00.50.22)

Kutipan di atas menggambarkan bahwa sosok Russell memiliki kepedulian sosial. Russell ingin membantu Kevin untuk kembali ke sarang agar Ia bisa berjumpa dengan anak-anaknya.

Kutipan lain yang juga menunjukan sikap ini adalah:

Russell: “Kevin! (kaki Kevin terluka dan Russell langsung membantu Kevin dengan membalut kain ke lukanya, Mr. Fredricksen yang melihat sangat khawatir pada Kevin) Kevin mencoba untuk berdiri dan ingin kembali ke sarangnya, namun Russell menghentikannya.”

Russell: “Tidak, tidak, Kevin, tetap berbaring. Lukanya sangat parah. Bisakah kita antar Dia pulang?”

Mr. Fredricksen: “Baiklah, tapi Kita harus cepat.” (01.03.14)

Kutipan di atas ini juga menggambarkan Russell dan Mr. Fredricksen yang bersikap peduli sosial. Mereka juga ingin membantu Kevin agar ia dapat kembali pada anak-anaknya meskipun dalam kondisi kesakitan sehabis jatuh.

#### h. Tanggung jawab

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan peran dan kewajiban, yang semestinya di laksanakan, kepada dirinya, orang lain, lingkungan, sosial dan kebudayaan, negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Seperti kutipan berikut ini:

Russell: “Selamat siang, namaku Russell, aku penjelajah hutan belantara dirumpun 54 regu 12, Apakah anda membutuhkan bantuan hari ini, pak?”

Mr. Fredricksen: “Tidak”

Russell: “Aku bisa membantumu menyeberangi jalan? Halaman? berandamu?”

Mr. Fredricksen: “Tidak, Tidak, Tidak”

Russell: “Yaa, aku akan membantumu melintasi sesuatu.”

Mr. Fredricksen: “Tidak, aku Tidak perlu.”

(Fredricksen menutup pintu, beberapa saat kemudian membuka pintu dan Russell mengenalkan dirinya lagi lalu Fredricksen menutup pintunya namun dihalangi kaki Russell)

Mr. Fredricksen: “Ada apa? langsung ke akhirnya saja.”

Russell: “Lihat ini? Ini adalah lencana penjelajahan hutan belantara-ku. Kau pasti tau kalau ada yang kurang. Ini adalah lencana “membantu orang tua”. Jika aku dapat itu aku akan menjadi penjelajahan hutan belantara senior.” (00.15.25)

Kutipan di atas menggambarkan bahwa Russell memiliki sikap tanggung jawab. Russell menjadi seorang anak pramuka dalam mengerjakan tugas supaya menjadi petualang sejati dengan

menambah pin yakni membantu orang tua dengan mengunjungi Mr. Fredricksen serta memberikan bantuan untuknya.

## 2. Relevansi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi *UP* dengan Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar

Relevansi nilai pendidikan karakter pada film animasi *UP*, tertuang beberapa nilai karakter di dalamnya yang sesuai dengan IPAS siswa sekolah dasar. Meskipun nilai-nilai tersebut masih harus dikembangkan, namun nilai tersebut dianggap relevan sebab sesuai pada upaya pembelajaran IPAS yang masing-masing tahap aktivitas dibuktikan dengan nilai-nilai profil pelajar Pancasila di tingkat SD/MI. Profil pelajar Pancasila yang mewujudkan pada pembelajaran IPAS terdiri atas enam dimensi, yakni beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; mandiri; bergotong royong; berkebinekhaan global; bernalar kritis; dan kreatif.

Terdapat beberapa nilai-nilai karakter yang relevan dalam pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar sesuai dengan profil pelajar Pancasila antara lain yaitu:

### 1. Jujur

Jujur dalam film animasi *Up* yaitu siswa sekolah dasar yang membiasakan sikap jujur pada pribadi dan orang lainnya dengan berani menyampaikan kebenaran atau fakta. Nilai karakter jujur tampak pada Russell mengatakan hal yang jujur tentang tidak dapat membuat tenda meskipun dirinya anak pramuka. Hal ini dapat direlevansikan dengan pembelajaran IPAS pada Capaian Pembelajaran elemen ketrampilan proses di dalam Fase A, B dan C Siswa menganalisis data dan informasi yang diperoleh dan menafsirkan informasi yang didapatkan dengan jujur dan bertanggungjawab. Salah satunya seperti pada Capaian Pembelajaran Fase A (kelas 1 dan 2) mampu mendeskripsikan identitas diri (ciri-ciri

fisik, kegemaran) dan orang-orang di sekitarnya (keluarga, teman dan tetangga) sehingga dapat menerima perbedaan yang ada pada diri manusia.

Pada materi tersebut, ketika siswa menyampaikan identitas atau keunikannya, ia harus mengungkapkannya dengan sangat jujur, agar sesuai dengan apa yang dimilikinya. Pada pembelajaran IPAS sikap jujur lebih menonjol pada keterampilan proses dibandingkan pada pemahaman materi.

## 2. Kreatif

Kreatif dalam pembelajaran IPAS, yaitu siswa sekolah dasar yang kreatif menciptakan karya dan berbuat tindakan didorong dari minat dan kegemarannya dalam suatu hal serta cenderung berani dalam mengambil risiko. Nilai karakter kreatif pada saat Russell dan Mr. Frederick menggunakan balon yang berisi udara yang mengandung hidrogen sehingga dapat melambung ke udara. Hal ini dapat di relevansikan pembelajaran IPAS pada Capaian Pembelajaran Fase B (kelas 3 dan 4) Siswa mengidentifikasi wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Siswa mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.

Pada materi ini di tuntut kreatif seperti penggunaan dari adanya proses perubahan pada wujud zat dan bentuk energi di kehidupan sehari-hari untuk mempermudah pekerjaan manusia.

## 3. Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu dalam pembelajaran IPAS, adalah siswa sekolah dasar yang memiliki keingintahuan yang tinggi, menciptakan pertanyaan relevan, mengidentifikasi dan mengklarifikasi ide serta informasi yang didapat untuk mengelola petunjuk itu. Nilai karakter rasa ingin tahu yang timbul saat Russell mempertanyakan berbagai hal mengenai hewan langka yang berhasil ia temukan di lingkungan luar. Hal ini dapat di relevansikan ke Pembelajaran IPAS pada Fase A

(kelas 1 dan 2) Siswa mengidentifikasi dan mengajukan pertanyaan tentang apa yang ada pada dirinya maupun kondisi di lingkungan rumah dan sekolah serta mengidentifikasi permasalahan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Fase C (kelas 5 dan 6) Siswa menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat mempengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitar.

Pada materi di atas, dituntut untuk mencari tahu mengenai kondisi lingkungan, tumbuhan dan hewan tentang kebutuhannya. Sehingga nilai rasa ingin tahu dalam film sesuai dengan materi tersebut.

#### 4. Bersahabat/komunikatif

Bersahabat/komunikatif dalam pembelajaran IPAS, yaitu siswa sekolah dasar yang berkomunikasi bersama budaya yang berbeda dari kebiasaannya melalui cara menerima, melihat, memahami, dan menghormati budaya sehingga terbentuk kesalingpahaman serta empati kepada sesama. Nilai karakter bersahabat/komunikatif pada saat Russell sangat bersahabat dengan Kevin dan Dug yang merupakan hewan yang baru ia jumpai bahkan ia ingin memelihara mereka. Hal ini dapat di relevansikan pada Fase B (kelas 3 dan 4) Siswa mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Fase C (kelas 5 dan 6) Siswa mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.

Hal ini sesuai dengan film animasi *Up* untuk bersahabat dengan siapa pun termasuk dengan hewan guna melestarikan habitatnya. Sikap ini pula yang mampu membuat tumbuh kembang siswa menjadi memiliki kepribadian diri yang baik.

#### 5. Peduli sosial

Peduli sosial dalam pembelajaran IPAS, yaitu siswa sekolah dasar yang memperhatikan dan bertindak pro aktif melakukan tindakan

untuk kondisi yang lebih baik terhadap lingkungan sosial, mereka merasakan dan memahami kondisi di sekelilingnya, dengan manusia, hewan atau tumbuhan. Nilai karakter peduli sosial pada saat Russell membantu mengobati Kevin yang terluka. Hal ini dapat di relevansikan ke Capaian Pembelajaran Fase B (kelas 3 dan 4) Siswa dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.

Pada materi tersebut siswa dituntut untuk mengembangkan jiwa peduli sosial dengan melaksanakan peran pelestarian makhluk hidup sebagai siswa.

#### 6. Tanggung jawab

Tanggung jawab dalam pembelajaran IPAS, yaitu siswa sekolah dasar yang bisa bertanggung jawab terhadap perilaku serta hasil belajarnya. Nilai karakter tanggung jawab saat Russell menjadi seorang anak pramuka dalam mengerjakan tugas supaya menjadi petualang sejati dengan menambah pin yakni membantu orang tua dengan mengunjungi Mr. Fredricksen serta memberikan bantuan untuknya. Hal ini dapat direlevansikan dengan Capaian Pembelajaran Fase B (kelas 4 dan 5) Siswa menjalankan tugas, peran dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah.

Pada materi ini siswa diharapkan untuk tidak hanya mengungkapkan peran namun juga harus dapat bertanggung jawab. Karakter ini wajib dimiliki siswa untuk di kehidupan bermasyarakat.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan perolehan temuan yang telah diperoleh ada hal-hal yang menjadi bahasan. Pada film animasi *Up* tercantum 8 nilai-nilai karakter akan bisa menjadi pembentuk karakter bagi siswa sekolah dasar, seperti nilai karakter jujur, nilai karakter kerja keras, nilai karakter kreatif,

nilai karakter rasa ingin tahu, nilai karakter menghargai prestasi, nilai karakter bersahabat/komunikatif, nilai karakter peduli sosial, dan nilai karakter tanggung jawab.

Dari nilai karakter yang ditemukan, terdapat nilai karakter yang lebih sering muncul pada adegan dibandingkan dengan nilai karakter yang lain yaitu nilai karakter kreatif, nilai karakter rasa ingin tahu, nilai karakter bersahabat/komunikatif, dan nilai karakter peduli sosial.

Nilai karakter kreatif dapat dilihat pada adegan yang pertama yaitu ide kreatif Mr. Fredricksen berhasil menerbangkan rumah dengan ribuan balon begitu juga pada adegan kedua Russell menggunakan ide kreatifnya dengan menerbangkan dirinya dengan balon serta berbekal alat penyedot debu untuk mengendalikan arahnya dan pada adegan ketiga ide kreatif muncul pada adegan Mr. Fredricksen yang mengeluarkan barang untuk menerbangkan rumahnya kembali. Nilai karakter rasa ingin tahu dapat diperhatikan dalam adegan yang pertama yaitu saat Russell menjumpai jejak kaki ingin mengikutinya tak hanya di situ keingintahuan Russell pun terlihat pada adegan kedua saat menanyakan banyak pertanyaan kepada Mr. Fredricksen tentang temuannya dan rasa ingin tahu pun timbul pada adegan ketiga saat ditemukan anjing yang dapat berbicara.

Nilai karakter bersahabat/komunikatif dapat dilihat pada adegan yang pertama yaitu sikap bersahabat yang timbul disaat pertama kali Mr. Fredricksen bertemu istrinya dan sikap bersahabat Russel juga timbul pada dua adegan ketika bertemu dengan dua teman hewannya yang ditemukan di alam liar. Nilai karakter peduli sosial sering muncul pada Russell pada adegan saat membantu Kevin untuk kembali ke sarang dan saat terluka karena terjatuh serta kepedulian mereka satu sama lain saat dalam bahaya.

Temuan yang diperoleh menggunakan acuan dari 18 nilai karakter yang hendak diinternalisasikan untuk siswa dengan pendidikan karakter menurut Kemendiknas, tercantum pada tabel berikut:<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Agus, Wibowo. Pendidikan Karakter Berbasis Sastra: Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Pengajaran Sastra. Pustaka Pelajar. 2013. Hlm16-17.

1. Religius, sikap serta perilaku yang taat dalam mengerjakan keyakinan agama yang dianut, toleransi pada pelaksanaan ibadah pada kepercayaan lain, dan berdampingan damai bersama pemeluk agama lain
2. Jujur, perilaku yang dilandaskan dalam usaha membentuk individu sebagai orang yang senantiasa dapat dipercaya baik bicara, perlakuan, dan tugas.
3. Toleransi, sikap dan tindakan untuk menghormati ragam agama, suku, etnis, argumen, perilaku, dan tingkah laku manusia lain yang berlainan dengan dirinya.
4. Disiplin, suatu tindak tanduk dalam menggambarkan tingkah laku disiplin serta tunduk terhadap segala ketetapan dan aturan.
5. Kerja keras, tindakan yang memperlihatkan usaha penuh keyakinan guna melampaui beragam permasalahan berlatih dan peran, dan mengakhiri tugas yang baik.
6. Kreatif, cara berasumsi dalam mengadakan suatu hal guna menciptakan kaidah dan temuan terbaru berdasarkan pada suatu hal yang sudah dikuasai.
7. Mandiri, sikap dan perlakuan yang menolak untuk bertumpu terhadap makhluk lainnya untuk menuntaskan perannya.
8. Demokratis, olah pikiran, etika, dan tindakan yang membandingkan antara hak dan kewajibannya dengan orang lain itu setara.
9. Rasa ingin tahu, tabiat dan tindakan dengan senantiasa berusaha guna memahami semakin dalam serta luas bermula pada suatu hal untuk dipelajari, dipandang, dan dicermati.
10. Semangat kebangsaan, aturan berasumsi, berbuat, dan berpendidikan dengan mementingkan kebutuhan bangsa serta negara lebih penting dari kebutuhannya sendiri dan sekelompok.
11. Cinta tanah air, cara berpendapat, berperilaku, serta bertindak yang menyatakan kepatuhan, komitmen, dan penghormatan yang besar mengenai tutur kata, lingkungan, masyarakat, kebudayaan, perekonomian, dan kebijakan negara.

12. Menghargai prestasi, perilaku dan gerakan yang memotivasi sendiri guna mendapatkan suatu hal yang bermanfaat untuk sosial serta menghargai dan menghormati kesuksesan orang lain.
13. Bersahabat/komunikatif, kelakuan dengan memperlihatkan perasaan gembira saat mengobrol, bercengkerama, dan beraksi bersama dengan orang lain.
14. Cinta damai, perilaku, tuturan, dan perbuatan yang berakibat masyarakat bahagia serta merasa nyaman dengan kedatangannya.
15. Gemar membaca, budaya meluangkan kesempatan guna membaca beragam bacaan sehingga dapat menghadirkan untuk dirinya kebaikan.
16. Peduli lingkungan, perbuatan serta tingkah laku yang berusaha melindungi dari kehancuran di lingkungan alam sekitar serta menumbuhkan cara-cara guna membenahi rusaknya alam yang telah timbul.
17. Peduli sosial, perilaku dan respon yang senantiasa ingin mengerahkan pertolongan pada masyarakat pada keadaan membutuhkan.
18. Tanggung jawab, perbuatan dan tingkah laku manusia guna melakukan peran dan kewajiban, dengan harus di laksanakan untuk pribadi, sosial, lingkungan (alam, sosial dan budaya), bangsa serta Tuhan Yang Maha Esa.

Sedangkan, pada film animasi *Up* masih ada sebagian nilai-nilai karakter yang tidak tampak yakni religius, toleransi, disiplin, mandiri, demokratis, semangat kebangsaan, cinta tanah air, cinta damai, gemar membaca, dan peduli lingkungan.

Berdasarkan pada penemuan di atas, maka diperoleh nilai yang tercantum di film animasi *Up* sesuai pada nilai pendidikan karakter. Nilai pendidikan karakter didefinisikan sebagai pendidikan dalam menumbuhkan nilai-nilai budaya dan karakter pada siswa supaya mempunyai nilai serta karakter untuk diri sendiri dan menjalankan di kehidupannya. Pembentukan karakter dilakukan sejak sekolah dasar dan

secara berkelanjutan untuk menjadi kebiasaan guna membentuk kepribadian yang baik.

Pendidikan karakter yang semula hanya dibebankan pada mata pelajaran tertentu, saat ini semua mata pelajaran perlu adanya penanaman dan pembentukan karakter dalam muatan materi yang akan diajarkan dalam kegiatan siswa sekolah dasar termasuk diantaranya pembelajaran IPAS sekolah dasar pada kurikulum merdeka yang memuat pembelajaran IPA dan IPS. Mata pelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berisi teori sistematis yang terlepas pada fenomena di alam, yang bertumbuh dengan proses ilmiah semacam observasi dan eksperimen yang mengharuskan karakter ilmiah seperti jujur, terbuka, rasa ingin tahu, dan lainnya.

Sedangkan, pembelajaran IPS ialah pembelajaran yang menekuni mengenai kehidupan manusia pada berbagai perspektif kehidupan untuk memperoleh sikap religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli sosial dan lingkungan, komunikasi produktif dan lain sebagainya. Melalui konteks kurikulum merdeka, kesempatan terbuka lebar demi mengintegrasikan pendidikan karakter pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan definisi yang usai dipaparkan, perlu diketahui bahwa dalam pembelajaran IPAS juga berperan pada penanaman nilai-nilai pendidikan karakter dengan semestinya dimiliki setelah melakukan pembelajaran. Pembelajaran IPAS dapat menerapkan pendidikan karakter siswa sekolah dasar berdasarkan keputusan Kemendikbudristek dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024 terkandung Profil Pelajar Pancasila yang menunjang pemulihan karakter siswa. Jadi, pendidikan karakter dalam pembelajaran IPAS sejalan dengan pendidikan nasional.

Adapun nilai-nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Up* yang terlihat pada upaya implementasi pendidikan karakter kepada anak usia sekolah dasar. Berdasarkan paparan sebelumnya terdapat 18 karakter yang menjadi acuan tetapi tidak seluruhnya nilai karakter tersebut ada di dalam film animasi *Up*, terdapat 8 nilai karakter yang timbul. Begitu pula dengan relevansi nilai pendidikan karakter pada film animasi *Up* hanya ada 6 nilai karakter yang relevan melalui pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar yaitu jujur, kreatif, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Nilai pendidikan karakter itu ditemukan merupakan nilai pada sikap yang sering muncul dalam dimensi kehidupan manusia. Secara keseluruhan mengarah pada mata pelajaran IPS siswa sekolah dasar yang tujuannya memperoleh sikap yang telah di sebutkan di atas yang berisi mengenai nilai-nilai sosial. Pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar pada kurikulum merdeka merupakan pembelajaran yang berisi ilmu kajian makhluk hidup, benda mati dan hubungannya, serta kajian aktivitas manusia selaku makhluk sosial yang ada hubungan dengan lingkungannya. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS dengan maksud untuk dapat membangkitkan siswa agar mampu dalam pengelolaan ilmu alam dan sosial di dalam satu kesatuan.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan kemudian peneliti memberikan kesimpulan beberapa hal, sebagai berikut:

Nilai pendidikan karakter yang termuat pada film animasi *Up* sesuai dengan diterapkannya 18 Nilai Karakter Hasil Kementerian Pendidikan Nasional didapatkan ada 8 nilai karakter yang diantaranya yaitu jujur, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli sosial serta tanggung jawab.

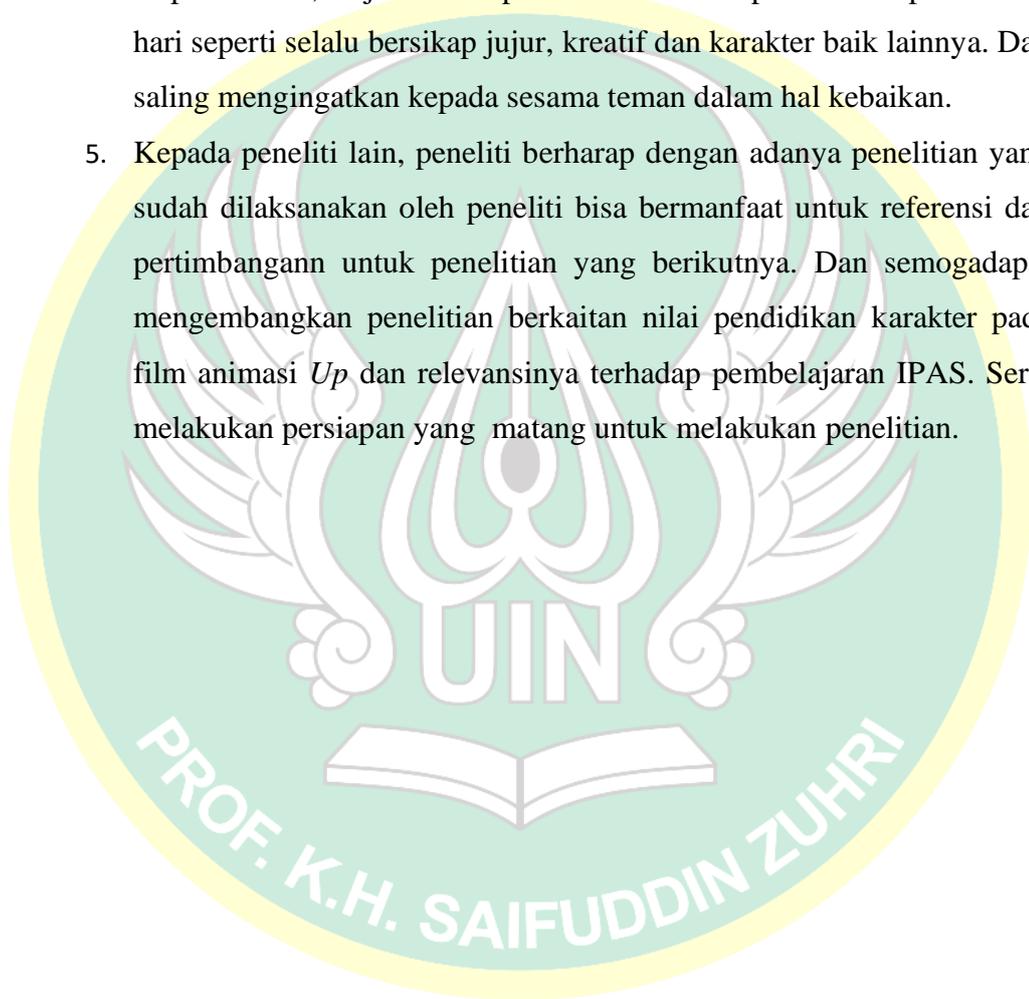
Relevansi nilai pendidikan karakter dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa sekolah dasar pada film animasi *Up* terlihat pada pembelajaran IPAS dapat diterapkan untuk penanaman pendidikan karakter siswa melalui Profil Pelajar Pancasila. Relevansi nilai pendidikan karakter dengan pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar dapat diterapkan pada strategi guru atau orang tua supaya membimbing sesuai nilai yang ada agar dapat memiliki karakter yang mengarah pada kebaikan di lingkungan keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat. Ketika pelaksanaan guru dan orang tua juga harus senantiasa mendampingi dan mengarahkan siswa, sehingga baik saat kegiatan menonton tayangan film maupun dalam pembelajaran dapat tersampaikan maknanya kepada siswa. Orang tua sebagai faktor utama untuk mengawasi siswa ketika di rumah, agar apa yang seharusnya dipertontonkan untuk anak merupakan tayangan yang memiliki makna pendidikan karakter yang baik. Hal ini sesuai pada tujuan pendidikan Indonesia untuk menciptakan generasi penerus yang berkarakter.

### **B. Saran**

Melalui kesimpulan yang telah di sebutkan, maka menyarankan beberapa hal yaitu:

1. Kepada Sekolah/Madrasah, hendaknya memberikan contoh yang baik untuk mengajarkan nilai pendidikan karakter pada siswa.

2. Kepada guru, hendaknya dapat menguasai media film dan memilih film yang sesuai dengan karakteristik film yang baik sebagai media pembelajaran untuk kemajuan proses pembelajaran yang lebih baik sesuai perkembangan zaman.
3. Kepada orang tua, pendidikan karakter yang paling baik dikembangkan dari keluarga, sekolah dan masyarakat.
4. Kepada siswa, wajib menerapkan karakter baik pada kehidupan sehari-hari seperti selalu bersikap jujur, kreatif dan karakter baik lainnya. Dan saling mengingatkan kepada sesama teman dalam hal kebaikan.
5. Kepada peneliti lain, peneliti berharap dengan adanya penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti bisa bermanfaat untuk referensi dan pertimbangan untuk penelitian yang berikutnya. Dan semogadapat mengembangkan penelitian berkaitan nilai pendidikan karakter pada film animasi *Up* dan relevansinya terhadap pembelajaran IPAS. Serta melakukan persiapan yang matang untuk melakukan penelitian.



## DAFTAR PUSTAKA

- Angga, dkk. 2022. *Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. 6(4), 5877-5889.
- Amalia, N. Luluk Asmawati dan Fahmi. 2019. *Meningkatkan Karakter Religius Anak Usia 5-6 Tahun melalui Gerak dan Lagu*. JPP PAUD, 6(1), 55.
- Apriliany. L., 2021 “*Peran Media Film dalam Pembelajaran sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter*” Palembang. Januari. Hlm. 193
- A Thabi'in 2017. “*Menumbuhkan Sikap Peduli pada Anak melalui Interaksi Kegiatan Sosial*”, *IJTIMAIYA*, No. 1 Vol. 1.hlm 43.
- Basuki dan Miftaful Ulum. 2007. *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam* (Ponorogo: STAIN Press. 10.
- Darmawan Wawan.. dkk. 2018. *Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah: Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuann Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah..* Vol.7., No.1. Hlm 126.
- DetikNews.com.”Kasus Perudungan Siswa Sekolah Dasar”(Online), <https://www.detiknews.com>, diakses pada 7 September 2023
- Dharma Kesuma, dkk. 2012. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya), 5.
- Eko Suryanto,dkk. 2017 “*Pembentukan Karakter Kerja Keras pada Siswa melalui kegiatan Hisbul Wathan*”, *Historika*, Vol. 20. 25.
- Handika Eko. W. P. 2021. *Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Up dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras, Kreatif dan Peduli Sosial Bagi Siswa SD/MI*. Ponorogo.
- Hambali, M. dan Eva Yulianti. 2018. *Ekstrakurikuler Keagamaan terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik di Kota Majapahit*. Jurnal Pedagogik, 5(2), 201.
- Heri Gunawan. 2017. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi* (Bandung: Alfabeta., 1.
- Hidayah, Nurul. 2019. *Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar “Studi Kasus Perilaku Menyimpang pada Siswa Kelas 6 di SD Negeri 01 Jagoi Babang “*

- Hidayat, Ara. 2015. *Pendidikan Islam dan Lingkungan Hidup*. Jurnal Pendidikan Islam, 4(2), 377.
- Ichsan, F. N., & Hadiyanto, H. 2021. *Implementasi Perencanaan Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum*, Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran. 4(3),541-551.
- Jois Hidayat. 2021. *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi “Pada Zaman Dahulu” Karya Mohd. Harist Amran, dkk dan Implementasinya sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak di MI*. Purwokerto.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id> Diakses pada tanggal 15 Mei 2023. Pukul 09.00 WIB
- Kemendikbud. 2022. *CP Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*.hlm 4-6.
- Khalikul Bahri. 2017. *“Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak,” (Skripsi, UIN ArRaniry, Banda Aceh*. 49.
- Lexy J. Moeloeng. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya., 220.
- Messi dan Edi. 2017. *JMKSP: Menanamkan Nilai Nilai Kejujuran di dalam Kegiatan Madrasah Berasrama (Boarding School)*. Volume 1, No. 1.
- Muchlas Samani dan Hariyanto. 2019. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model* (Bandung: Remaja Rosdakarya),42.
- Mustika Murni. 2018. *Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Up dan Relevansinya dengan Perkembangan Anak Usia SD/MI*. Banjarmasin.
- Mohammad Mustari. 2017. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan* (Depok: Rajawali Pres), 48.
- Nora. A. 2015. *Penerapan Strategi dalam Implementasi Pendidikan Karakter*. hlm 112
- Novan Ardy Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*, 26-27.
- Nurul I. Wahyu. 2023. *JPGSD: Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Up dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*.Vol. 10.No. 1. Hlm-49-50.
- Parameswara, M. C. 2021. *Optimalisasi Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*. 5(1), 1621-1630.

- Sabar Budi Raharjo. 2010 *Pendidikan Karakter sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang Kemendiknas. 16 (3). 233.
- Saiful Bahri Djamarah. 2000. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta., 22).
- Sugih, SN, Maula, LH, & Nurmeta, IK. 2023. *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4 (2), 599-603.
- Sunarto. 2018. “*Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi*”, Jurnal Refleksi Edukatika, No 8. Vol. 2. 108.
- Sutarjo Adisusilo. 2013. *Pembelajaran Nilai-Karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, Jakarta: Rajawali Pers. hlm 56
- Sutarjo Adisusilo. 2013. *Pembelajaran Nilai Karakter* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 56.
- Suwardi Endraswara. 2004. *Metodologi Penelitian Sastra* (Yogyakarta: Pustaka Idyatama, 160).
- Syamsul Kurniawan. 2017. *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasinya secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat* (Yogyakarta: ArRuzz Media), 41.
- Teguh Trianton. 2013. *Film Sebagai Media Belajar* (Yogyakarta: Graha Ilmu.), 48.
- Tempo.co. “*Kekerasan di SD Bukittinggi Akibat Pengaruh TV*”.(Online), <https://nasional.tempo.co>. Diakses pada 18 Januari 2024
- Trimuliana, I. Nurbiana Dhieni, dan Hapidin. 2019. *Perilaku Religius Anak Usia 5-6 Tahun pada PAUD Model Karakter*. Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 572
- Wann. Ashiful. 2023. Jurnal ilmiah: *Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka*. Vol.2. No.3. Hlm956-968
- Wibowo, Agus. 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra: Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Pengajaran Sastra*. Pustaka Pelajar. Hlm 16-17.
- Wikipedia. (Online) “*Up*”. Dalam <https://www.wikipedia.org>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2023. Pukul. 14.00 WIB

Wikipedia. (Online) “UP”, dalam <https://www.wikipedia.org>. diakses pada tanggal 9 November 2023. Pukul. 20.00 WIB.

Wikipedia. (Online) “Pete Docter”, dalam <https://www.wikipedia.org>. diakses pada tanggal 7 November 2023. Pukul. 18.45 WIB.

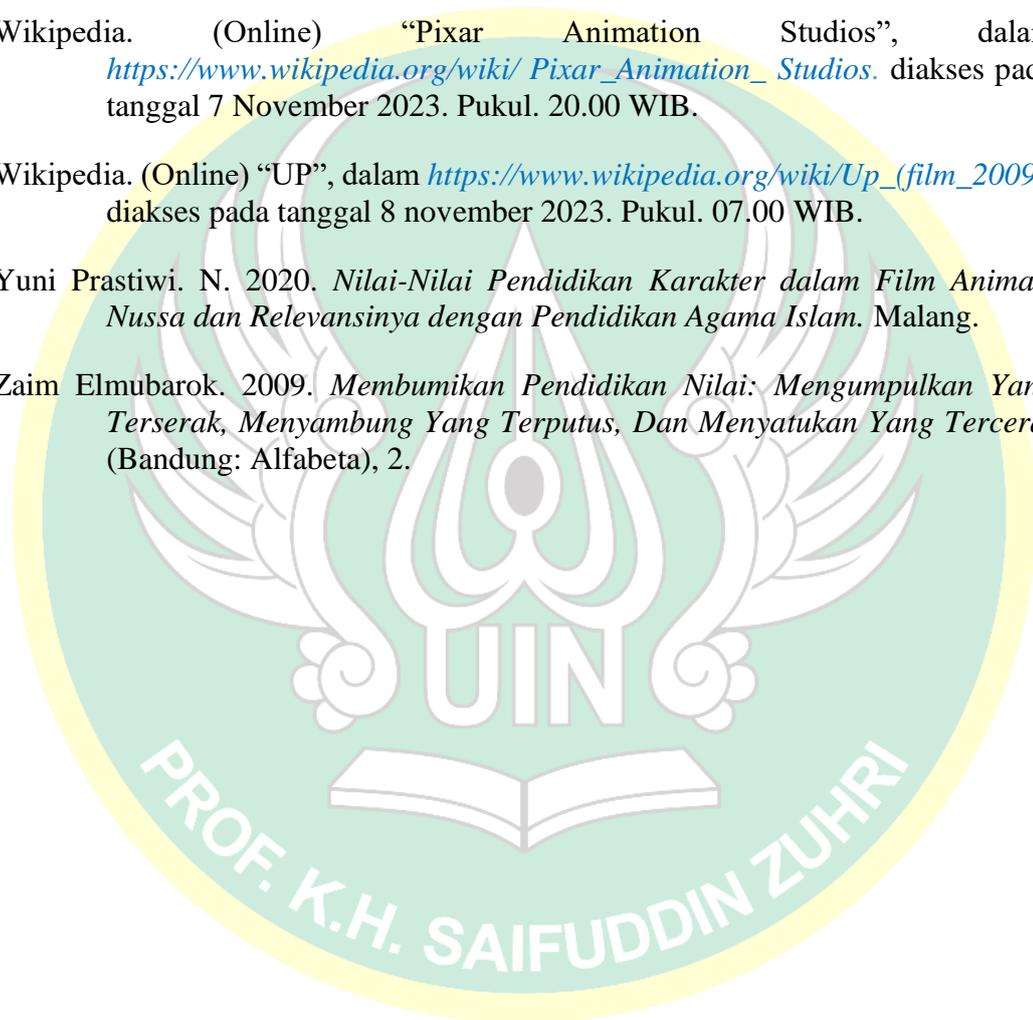
Wikipedia. (Online) “Bob Peterson”, dalam [https://www.wikipedia.org/wiki/Bob\\_Peterson\\_\(filmmaker\)](https://www.wikipedia.org/wiki/Bob_Peterson_(filmmaker)). diakses pada tanggal 7 November 2023. Pukul. 19.33 WIB.

Wikipedia. (Online) “Pixar Animation Studios”, dalam [https://www.wikipedia.org/wiki/Pixar\\_Animation\\_Studios](https://www.wikipedia.org/wiki/Pixar_Animation_Studios). diakses pada tanggal 7 November 2023. Pukul. 20.00 WIB.

Wikipedia. (Online) “UP”, dalam [https://www.wikipedia.org/wiki/Up\\_\(film\\_2009\)](https://www.wikipedia.org/wiki/Up_(film_2009)). diakses pada tanggal 8 november 2023. Pukul. 07.00 WIB.

Yuni Prastiwi. N. 2020. *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi Nussa dan Relevansinya dengan Pendidikan Agama Islam*. Malang.

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



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Data Pribadi

Nama : Aulya Putri Listiyani  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 24 September 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Kalibagor Rt 02 Rw 03, Kecamatan Kalibagor  
Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah.  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Agama : Islam  
Golongan Darah : B+  
No. Handphone : +62 8231 3648 378  
E-mail : [aulyalistiyani@gmail.com](mailto:aulyalistiyani@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. SD N 1 Kalibagor
2. SMP N 1 Kalibagor
3. SMK N 1 Kalibagor
4. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Purwokerto, 2 Januari 2024



Aulya Putri Listiyani

NIM 2017405077