

**ANALISIS NILAI KARAKTER BANGSA PADA FILM  
ANIMASI ADIT DAN SOPO JARWO EPISODE 33**



**SKRIPSI**

**OLEH**

**AHMAD JAUHARI UMAR**

**NPM 18120103**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2022**

**ANALISIS NILAI KARAKTER BANGSA PADA FILM  
ANIMASI ADIT DAN SOPO JARWO EPISODE 33**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang  
untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH**

**AHMAD JAUHARI UMAR**

**NPM 18120103**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2022**

**SKRIPSI**

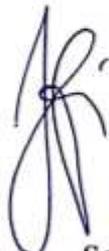
**ANALISIS NILAI KARAKTER BANGSA PADA FILM ANIMASI ADIT  
DAN SOPO JARWO EPISODE 33**

**Yang disusun dan diajukan oleh  
AHMAD JAUHARI UMAR  
NPM 18120103**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan  
Di hadapan Dewan Penguji**

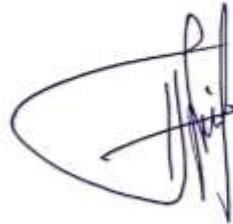
**Semarang, 4 Juli 2022**

**Pembimbing I,**



**Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.  
NPP 098602220**

**Pembimbing II,**



**Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd.  
NPP 148601453**

**SKRIPSI**

**ANALISIS NILAI KARAKTER BANGSA PADA FILM ANIMASI ADIT  
DAN SOPO JARWO EPISODE 33**

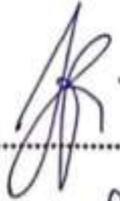
Yang disusun dan diajukan oleh  
**AHMAD JAUHARI UMAR**  
NPM 18120103

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Agustus 2022  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Ketua,**  **Sekretaris,**   
  
Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons. Sukamto, S.Pd., M.Pd.  
NPP 088201204 NPP 987701131

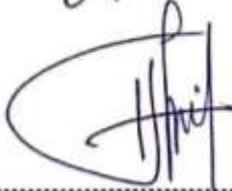
**Penguji I**

Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.  
NPP 098602220

  
.....

**Penguji II**

Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd.  
NPP 148601453

  
.....

**Penguji III**

Prasena Arisvanto, S.Pd., M.Pd.  
NPP 179101526

  
.....

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

MOTTO:

“JADILAH ORANG YANG BAIK, SAMPAI MENULAR KESEMUA ORANG”

PERSEMBAHAN:

1. Kupersembahkan skripsi ini kepada orang tua saya yang sudah senantiasa memberikan dukungan, motivasi, materi, dan doa kepada saya setiap waktu.
2. Kupersembahkan skripsi ini kepada almamter Universitas PGRI Semarang yang menjadi kebanggaan.

## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Jauhari Umar

NPM : 18120103

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul Analisis Nilai Karakter Bangsa Pada Film Animasi Adit Dan Sopo Jarwo Episode 33 dengan ini benar – benar merupakan hasil karya tulis saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Juni 2022

Yang membuat pernyataan

Ahmad Jauhari Umar

NPM 18120103

## **ABSTRAK**

**AHMAD JAUHARI UMAR.** NPM 18120103 “Analisis Nilai Karakter Bangsa Pada Film Animasi Adit Dan Sopo Jarwo Episode 33”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Dosen Pembimbing I, Henry Januar Saputra, S.Pd.,M.Pd., Dosen Pembimbing II, Singgih Adhi Prasetyo, Sn.,M.Pd. 2022.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah untuk mendidik anak - anak – anak - anak sesuai karakter bangsa yang dicontohkan melalui penayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 yang sesuai nilai karakter bangsa yang dapat dijadikan teladan bagi anak - anak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah nilai karakter apa saja yang terkandung dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada episode 33.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini adalah mengkaji isi film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 berdasarkan nilai – nilai karakter bangsa yang terdiri dari sikap religius, rasa ingin tahu, disiplin, jujur, bertanggung jawab, berpikir realis, cinta ilmu, bergaya hidup sehat, patuh dan santun, serta menghargai keberagaman. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo perlu lebih diperjelas atau perlu penonjolan sikap yang berkarakter misalnya diberi keterangan tulisan kejujuran Adit. Sehingga dapat mempermudah pemahaman sebagai sikap yang patut untuk dijadikan teladan.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Analisis Nilai Karakter Bangsa Pada Film Animasi Adit Dan Sopo Jarwo Episode 33” ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan – kesulitan. Namun, berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dukungan, doa, dan saran – saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing sehingga segala hambatan dan rintangan serta kesulitan dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Ibu. Dr. Suciati, M.Hum. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bapak Sukamto, S.Pd., M.Pd. yang telah menyetujui skripsi peneliti.
4. Dosen Pembimbing I Bapak Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.. yang telah mengarahkan dengan penuh kesabaran dan ketekunan.
5. Dosen Pembimbing II Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn.,M.Pd. yang telah membimbing dengan penuh kecermatan, kesabaran, dan dedikasi yang tinggi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Kedua orang tua tercinta yang sudah senantiasa memberikan dukungan materi, motivasi serta memberikan do'a.
8. Teman-teman PGSD kelas C Angkatan 2018 yang selalu kompak dari awal menjadi mahasiswa di Universitas PGRI Semarang
9. Semua pihak yang telah membantu skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga bantuan dari semuanya dapat menjadi amal baik yang tidak terputus dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidikan dasar.

Semarang, 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penegasan Istilah .....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Konsep Pendidikan Seni.....	9
B. Nilai Karakter .....	10
C. Film Animasi .....	16

D.	Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo .....	17
E.	Penelitian yang Relevan .....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		21
A.	Pendekatan Penelitian.....	21
B.	Setting Penelitian.....	22
C.	Data, Sumber Data, dan Instrumen Penelitian.....	22
D.	Prosedur Pengumpulan Data .....	23
E.	Keabsahan Data .....	25
F.	Teknik Analisis Data .....	26
G.	Tahapan Penelitian .....	28
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....		30
A.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	30
B.	Pembahasan .....	34
BAB V PENUTUP .....		58
A.	Simpulan.....	58
B.	Saran .....	58
DAFTAR PUSTAKA .....		59
LAMPIRAN .....		61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Baba Chang bermain wushu .....	30
Gambar 4. 2	Jarwo mengajak Sopo.....	31
Gambar 4. 3	Baba Chang menciat – ciat Jarwo .....	31
Gambar 4. 4	Adit dan teman – temannya.....	32
Gambar 4. 5	Jarwo dan Sopo mencuci alat makan Kang Ujang .....	33
Gambar 4. 6	Baba Chang bermain wushu di depan rukonya .....	34
Gambar 4. 7	Baba Chang bermain wushu.....	35
Gambar 4. 8	Adit dan Denis tertarik belajar wushu .....	35
Gambar 4. 9	Sopo panik menangkap barang yang dilempar Jarwo .....	38
Gambar 4. 10	Sopo tersandung karena kecerobohnya .....	38
Gambar 4. 11	Sopo dan Jarwo mencuci alat makan Kang Ujan yang kotor.....	39
Gambar 4. 12	Adit dan temannya berkumpul di lapangan.....	41
Gambar 4. 13	Sopo memberikan pemanasan .....	43
Gambar 4. 14	Denis mulai ketakutan .....	44
Gambar 4. 15	Denis membayangkan menjadi ahli wushu .....	45
Gambar 4. 16	Baba Chang memberikan pelajaran kepada Sopo .....	47
Gambar 4. 17	Ucup bicara pahala .....	48
Gambar 4. 18	Adit dan Denis tertarik belajar wushu .....	49
Gambar 4. 19	Adit dan kawan – kawan berkumpul .....	50
Gambar 4. 20	Ucup berusaha membantu orang tua .....	50
Gambar 4. 21	Adit memotivasi Denis .....	51
Gambar 4. 22	Adit dan kawan – kawan berlari.....	52

Gambar 4. 23 Adit mengucapkan salam .....	53
Gambar 4. 24 Adit dan kawan lari keliling lapangan.....	53
Gambar 4. 25 Gambar Diagram Sikap .....	56

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1 nilai karakter film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33..... 54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi.....	62
Lampiran 2 Pengesahan Proposal .....	63
Lampiran 3 Pembimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing I.....	64
Lampiran 4 Pembimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing II .....	65
Lampiran 5 Pembimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I.....	66
Lampiran 6 Pembimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II .....	67
Lampiran 7 Surat LOA.....	68

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Konteks Penelitian**

Pemerintah mengupayakan pendidikan secara optimal beserta pendidikan karakter untuk bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berbudaya yang mana menjunjung tinggi akhlak mulia, nilai-nilai luhur, kearifan, dan budi pekerti. Bangsa Indonesia saat ini membutuhkan penerus bangsa yang berkarakter dan dilandasi dengan keimanan dan ketaqwaan. Suatu bangsa dapat disebut sebagai bangsa yang maju apabila masyarakat memiliki generasi yang pandai, cerdas, terampil, dan memiliki karakter atau moral yang mulia. Dalam rangka mewujudkan bangsa Indonesia yang berkarakter melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab yang dapat dilakukan dengan pembinaan watak dan dididik di lingkungan sekolah oleh guru dan di lingkungan rumah oleh orang tua sebagai upaya mengatasi krisis moral.

Pernyataan tersebut termaktub di dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Untuk mewujudkan tujuan pemerintah dalam penguatan pendidikan karakter sangat dibutuhkan peran guru dan orang tua dalam mendidik anak - anak menjadi pribadi yang berkarakter, bermoral, dan beretika sebagai penerus masa depan bangsa yang gemilang. Mendidik anak - anak untuk tumbuh menjadi sosok yang beretika

dan berkarakter terdapat berbagai cara seperti mencontohkan perilaku yang sesuai norma – norma yang berlaku dalam kehidupan sehari – hari.

Membahas mengenai mendidik anak - anak untuk terbiasa berperilaku yang mulia dewasa ini banyak berita yang menyiarkan anak – anak di era saat ini mulai berperilaku menyimpang. Contoh kasus berita yang dilansir oleh suara.com mengenai perilaku menyimpang anak – anak jaman sekarang yaitu kabar sebanyak 15 anak - anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) di Purwakarta diamankan warga dan kepolisian karena kedapatan membawa berbagai jenis senjata tajam. Senjata tajam yang dibawa belasan anak - anak SD tersebut diduga akan digunakan untuk melakukan aksi tawuran. Seto Mulyadi atau yang akrab dipanggil Kak Seto sebagai Ketua Umum Lembaga Perlindungan anak Indonesia (LPAI) menilai, akibat kecenderungan perilaku menyimpang anak – anak dikarenakan kurikulum pelajaran yang diterapkan di sekolah yang terlampau padat. Sehingga membuat anak merasa terkekang dan ingin bermain bebas yang berakibat lepas kendali yang menimbulkan beberapa dampak negatif. Seperti diberitakan, dari ke 15 anak SD yang diamankan, polisi mendapati beberapa senjata tajam diantaranya, empat buah parang, satu buah gear motor diikatkan ke tali gesper, lima buah celurit rakitan, dua buah jenis golok, dua buah sabuk gesper, dan dua buah besi tumpul.

Melihat kasus seperti yang diberitakan oleh suara.com peran orang tua dan guru dalam mendidik anak - anak usia emas menjadi beretika dan bermoral sangatlah penting. Contoh nyata yang terjadi di lingkungan tempat tinggal penulis yaitu beberapa anak - anak usia sekolah dasar tingkat kelas rendah, orang tuanya

mengalihkan hiburan yang edukatif. Tujuan lainnya adalah mengupayakan anak - anak untuk menghindari pengaruh hal – hal negatif dari pergaulan luar. Anak - anak tetap diberi hiburan dan tetap bermain tapi masih dalam jangkauan orang tua. Meskipun anak - anak membutuhkan waktu belajar yang cukup tidak menutup kemungkinan untuk tetap mendapatkan hiburan asalkan mengandung unsur pendidikan, memotivasi, dan menanamkan sikap – sikap positif dalam kehidupan sehari – hari. Memberikan hiburan yang bersifat mendidik seperti di lingkungan peneliti adalah beberapa orang tua memberikan tontonan film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

Manfaatnya anak - anak belajar dengan *joyfull* dan *meaningfull*, anak - anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan menumbuhkan kreativitasnya sekaligus penanaman karakter bagi anak - anak usia sekolah dasar. Sehingga peneliti memilih obyek penelitian ini berupa film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Alasan menurut peneliti adalah film tersebut mengandung nilai – nilai karakter bangsa yang dapat menjadi teladan bagi anak – anak (Nur Agu Salim, 2017:77). Selain dapat dijadikan teladan, tayangan film tersebut berkaitan dengan keadaan atau kondisi kehidupan sehari – hari anak - anak Indonesia pada umumnya. Hal positif yang dapat diambil dari film animasi Adit dan Sopo Jarwo adalah mengajarkan anak - anak untuk berpikir realis, rasa ingin lebih tahu meningkat, mengamati hal – hal disekitar lebih teliti, berakhlakul karimah, memiliki tata krama yangmana selalu diharapkan dan dibanggakan oleh guru dan orang tua (Nur Agus Salim, 2017:77).

Adit dan Sopo Jarwo adalah program animasi perdana MD Animation. Film animasi untuk anak – anak yang menceritakan kisah persahabatan antara Adit, Mitha, Dennis, Devi dan si mungil Adelya. Adit sebagai peran utama yang menceritakan berbagai pengalaman yang dialami, juga mendapat kejutan yang tak terduga. Selain itu, sosok tokoh Adit, merupakan penggerak, motivator juga sebagai inspirator para sahabatnya. Peneliti memutarakan film animasi Adit dan Sopo untuk menganalisis yang sesuai nilai – nilai karakter bangsa pada episode ke 33 yang bertema “Belajar Wushu”. Isi cerita pada episode tersebut memiliki banyak nilai sikap positif yang berkarakter berdasarkan peneliti simak dalam memutarnya.

Episode ke 33 pada film animasi Adit dan Sopo Jarwo menjadi pilihan peneliti karena episode ini memiliki beberapa nilai karakter. Selain itu beberapa episode lainnya edisi bertema seperti tema kemerdekaan dan tema lebaran yangmana lebih fokus ke salah satu nilai karakter bangsa. Maka bukan menjadi masalah jika anak - anak nantinya menimbulkan perilaku imitasi dari tokoh Adit karena setelah menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

Peneliti berupaya untuk mengkaji sikap tokoh karakter Adit dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Penjelasan mengenai adegan – adegan yang berupa sikap – sikap yang baik untuk dicontoh serta sikap – sikap yang tidak patut untuk dicontoh.

## **B. Fokus Masalah**

Fokus permasalahan dalam penelitian terhadap film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 adalah nilai – nilai berkarakter yang terkandung di dalamnya. Rumusan masalah yang diambil oleh peneliti yang berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas adalah:

1. Apa saja nilai karakter bangsa yang terdapat dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada episode 33?
2. Apa saja nilai karakter bangsa yang sering muncul dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada episode 33?

## **C. Tujuan Penelitian**

Faktor yang melatarbelakangi peneliti untuk meneliti film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 yang ditayangkan untuk anak - anak, sehingga merumuskan permasalahan yang terdapat beberapa tujuan antara lain :

1. Menganalisis dan menjabarkan nilai – nilai karakter bangsa yang terdapat dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada episode 33.
2. Menjelaskan nilai – nilai karakter bangsa yang sering muncul di dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada episode 33.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini selain memiliki beberapa tujuan yang telah dijelaskan di atas, juga memiliki manfaat yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini memiliki penelitian berupa :

- a. Menambahkan pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dan pembaca dalam menjabarkan dan menjelaskan sikap – sikap yang bermoral yang patut ditiru melalui penayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo.
- b. Menginformasikan bahwa film animasi Adit dan Sopo Jarwo terdapat nilai karakter yang beretika baik sehingga layak untuk ditonton anak - anak.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Menjelaskan salah satu upaya mendidik dan mengajar anak - anak supaya memiliki moral yang mulia dapat dilakukan dengan memberikan tayangan yang bersifat edukatif salah satu contohnya adalah film animasi Adit dan Sopo Jarwo.
- b. Mencegah anak - anak dari perilaku yang tidak berkarakter.
- c. Mengalihkan anak - anak dari meniru sikap yang tidak berkarakter dengan memberikan tontonan film animasi Adit dan Sopo Jarwo.
- d. Membiasakan anak - anak untuk berkarakter baik seperti dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

## E. Penegasan Istilah

### 1. Pengertian Film Animasi

Definisi “film animasi adalah media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada anak - anak melalui film/film kartun yang dapat bergerak” (Duwi Arista Ismawati, 2016:3).

Film animasi Adit dan Sopo Jarwo terdapat beberapa karakter tokoh yang mana masing-masing tokoh dalam animasi tersebut menggambarkan kondisi masyarakat Indonesia. Mengkisahkan persahabatan antara Adit, Dennis, Mitha, Devi dan si kecil imut Adelya (Adik dari tokoh Adit Adit) dalam mengalami berbagai pengalaman, dan secara tak terduga Adit dan kawan – kawan mendapat kejutan karena ulah dari karakter Jarwo yang selalu diikuti oleh Jarwo.

## 2. Nilai Karakter.

Istilah karakter dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (Zainal Aqib, 2011:2) “*Karakter didefinisikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari orang lain; tabiat ; watak*”. Definisi lain tentang karakter menyatakan “*Istilah karakter berasal dari bahasa Yunani “charassein” yang berarti mengukir. Membentuk karakter diibaratkan seperti mengukir batu permata atau permukaan besi yang keras*” (Sri Judiani, 2010:282). Sedangkan menurut Zainal Aqib (2011:2) menyatakan bahwa “karakter juga berasal dari bahasa Yunani yang berarti *to mark* atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai – nilai yang baik dan mulia dalam berperilaku sehingga dapat disebut sebagai karakter yang mulia. Adapun menurut Philips (Sri Judiani, 2010:282) karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Maka berkarakter adalah mempunyai tabiat; mempunyai kepribadian; berwatak. Maka dapat disimpulkan definisi dari karakter adalah watak

yang mendasar dan membentuk kepribadian seseorang dalam bertingkah laku.

Terdapat 18 nilai karakter meliputi :

- |                |                         |                       |
|----------------|-------------------------|-----------------------|
| 1. Religius    | 8. Demokratis           | 14. Cinta Damai       |
| 2. Jujur       | 9. Rasa Ingin Tahu      | 15. Gemar Membaca     |
| 3. Toleransi   | 10. Semangat            | 16. Peduli Lingkungan |
| 4. Disiplin    | Kebangsaan              | 17. Peduli Sosial     |
| 5. Kerja Keras | 11. Cinta Tanah Air     | 18. Tanggung Jawab    |
| 6. Kreatif     | 12. Menghargai Prestasi |                       |
| 7. Mandiri     | 13. Komunikatif         |                       |

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Konsep Pendidikan Seni**

Menurut Moh. Rondhi (2017) Seni adalah hasil karya manusia atau hasil ungkapan jiwa manusia, tetapi tidak semua hasil ciptaan manusia bisa disebut sebagai karya seni atau dikategorikan sebagai seni karena memang tidak semua hasil karya manusia dimaksudkan sebagai karya seni. Sebagian orang berpendapat bahwa karya seni adalah ciptaan manusia yang karena kualitasnya dapat menimbulkan pengalaman estetik bagi para pengamatnya. Pengalaman estetik tersebut diperoleh penonton ketika ia berhadapan dengan bentuk yang estetik. Bentuk yang estetik adalah bentuk karya seni atau bentuk alam yang mampu menimbulkan pengalaman estetik bagi siapa saja yang melihatnya. Jadi bentuk yang estetik sebenarnya tidak terbatas pada karya seni tetapi juga pada karya nonseni.

Menurut Moh. Rondhi (2017) pendidikan seni adalah pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan sikap dan perilaku estetik. Pendidikan seni di sekolah umum bukan semata-mata bertujuan mencetak seniman atau mengembangkan kemampuan siswa untuk berkarya seni tetapi juga untuk melatih kepekaan estetik siswa.

Pengajaran seni (baik materi maupun metode) disesuaikan dengan taraf perkembangan (psikologis) siswa. Pengenalan elemen-elemen musikal, elemen-elemen tari dan elemen-elemen rupa melalui kegiatan yang diawali dengan kegiatan meniru (imitation), dan kemudian dikembangkan pada kegiatan yang

mengarah kebebasan berekspresi dan berapresiasi sesuai dengan taraf perkembangan siswa (Menurut V. Eny Iryanti dan M. Jazuli, 2001:5).

## **B. Nilai Karakter**

Istilah karakter dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (Zainal Aqib, 2011:2) “*Karakter didefinisikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari orang lain; tabiat ; watak*”. Definisi lain tentang karakter menyatakan “*Istilah karakter berasal dari bahasa Yunani “charassein” yang berarti mengukir. Membentuk karakter diibaratkan seperti mengukir batu permata atau permukaan besi yang keras*” (Sri Judiani, 2010:282). Sedangkan menurut Zainal Aqib (2011:2) menyatakan bahwa “karakter juga berasal dari bahasa Yunani yang berarti *to mark* atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai – nilai yang baik dan mulia dalam berperilaku sehingga dapat disebut sebagai karakter yang mulia. Adapun menurut Philips (Sri Judiani, 2010:282) karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Maka berkarakter adalah mempunyai tabiat; mempunyai kepribadian; berwatak. Maka dapat disimpulkan definisi dari karakter adalah watak yang mendasar dan membentuk kepribadian seseorang dalam bertingkah laku.

Untuk membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki nilai karakter bangsa pemerintah menegaskan dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Pendidikan karakter adalah “*suatu sistem penanaman nilai – nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan, dan*

*tindakan untuk melaksanakan nilai – nilai tersebut. “The deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development” makna dari pendidikan karakter”* (Permendikbud, 2018).

Fungsi pendidikan karakter adalah: 1) pengembangan; 2) perbaikan; dan 3) penyaring (Binti Maunah, 2015:92). Pengembangan, yakni mengembangkan sikap anak - anak yang telah terbiasa berperilaku yang mulia sehingga mencerminkan sikap yang sesuai dengan karakter bangsa. Perbaikan sebagai fungsi pendidikan karakter yang kedua adalah memperbaiki sikap anak - anak dan memperkuat peran keluarga untuk mendidik anak - anak yang berkarakter. Dan fungsi pendidikan karakter yang terakhir penyaring yaitu memilih budaya lokal yang sesuai karakter bangsa sekaligus melestarikannya dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai karakter bangsa.

Tujuan pendidikan karakter adalah: 1) mengembangkan potensi anak - anak yang telah memiliki sikap sesuai dengan nilai karakter bangsa; 2) mengembangkan kebiasaan anak - anak dalam berperilaku yang terpuji sebagai tradisi budaya bangsa menuju masa depan; 3) menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab anak - anak sebagai generasi penerus bangsa; 4) mengembangkan kemampuan anak - anak menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan 5) menciptakan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (Sri Judiani, 2010:283).

Dalam proses pelaksanaan pendidikan karakter dilaksanakan dua cara, yakni intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Proses pelaksanaan pendidikan karakter mengandung tiga komponen, yakni *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* Lickona (Binti Maunah, 2015:93). Penanaman aspek moral diajarkan di dalam kelas dan di luar kelas. Penanaman ketiga komponen moral sikap dilatih sehingga terbiasa diaplikasikan dalam kehidupan sehari – hari. Dalam proses pendidikan karakter harus tahu tujuan pendidikan adalah “Keunggulan Manusia” (kebajikan manusia). Sejauh ini, hanya satu guru untuk mengajarkan materi pelajaran, tetapi kali ini guru harus mengajar sekaligus mendidik siswa dalam bertata krama. Dengan demikian, anak - anak mengalami proses belajar itu sendiri. *Centered learning* berarti anak - anak berpartisipasi dalam proses pembelajaran sebanyak mungkin. Anak - anak tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki kualitas karakter yang baik (Kamaruddin, 2012:226).

Terdapat 18 nilai karakter meliputi :

1. Religius

Religius berarti menjalankan ajaran agama secara menyeluruh. Atau dalam KBBI definisi religius berarti religi atau keagamaan, atau yang bersangkutan dengan hal hal yang berbau agama (Rusdiyanto, 2019:2).

2. Jujur

Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

3. Toleransi

Toleransi merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 4. Disiplin

Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 5. Kerja Keras

Kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaikbaiknya (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 6. Kreatif

Kreatif merupakan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 7. Mandiri

Mandiri merupakan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 8. Demokratis

Demokratis merupakan cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 9. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu adalah cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam (Fauzi, et al 2017:29).

#### 10. Semangat Kebangsaan

Semangat kebangsaan merupakan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas diri dan kelompoknya (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 11. Cinta Tanah Air

Cinta tanah air merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 12. Menghargai Prestasi

Menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 13. Bersahabat/Komunikatif

Bersahabat/komunikatif merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 14. Cinta Damai

Cinta damai merupakan sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 15. Gemar Membaca

Gemar membaca merupakan kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 16. Peduli Lingkungan

Peduli lingkungan merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93).

#### 17. Peduli Sosial

Peduli sosial adalah tindakan untuk peduli pada lingkungan sosial disekitarnya sehingga menjadikan siswa selalu tergerak untuk membantu orang lain yang membutuhkan (Fauzi,et al 2017:29).

#### 18. Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93-94).

Nilai – nilai yang terkandung dalam karakter bangsa tercermin beberapa sikap mulia dalam film Adit dan Sopo Jarwo di episode ke 33 yang dapat dijadikan teladan bagi anak - anak. Nilai – nilai tersebut meliputi nilai karakter yang berhubungan dengan Tuhan sebagai sikap religius; nilai karakter yang berhubungan dengan diri sendiri berupa sikap rasa ingin tahu, disiplin, jujur, tanggung jawab; nilai karakter yang berhubungan dengan sosial berupa peduli sosial, komunikatif, dan toleransi.

### **C. Film Animasi**

Definisi “film animasi adalah media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada anak - anak melalui film/film kartun yang dapat bergerak” (Duwi Arista Ismawati, 2016:3). Ciri khusus film animasi bersifat menarik. Menarik maksudnya adalah film animasi memiliki tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan tulisan maupun gambar. Selain bersifat menarik film animasi juga bersifat informatif karena bertujuan untuk menambah pengetahuan anak - anak yangmana sebagai salah satu upaya model pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang *joyfull* dan *meaningfull* bagi anak - anak. Berdasarkan ungkapan dari Betrancourt dan Tversky (Shaaron Ainsworth, 2018:1) mendefinisikan “animasi dianggap sebagai rangkaian *frame* yang muncul secara bergantian yang berbeda dari frame sebelumnya dan bersifat sementara karena tergantikan *frame* berikutnya yang direpresentasikan dalam dimensi waktu. Mengutip pendapat Astuti dan Mustadi dari jurnal yang ditulis Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran: Astuti dan Mustadi (Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, 2016:235) mengemukakan bahwa “penggunaan film animasi

berpengaruh dalam suatu pembelajaran untuk termotivasi dalam belajar sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang baru.

#### **D. Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo**

Terdapat aneka macam film animasi yang dikemas berupa serial film yang ditayangkan di beberapa televisi. Salah satunya adalah Adit dan Sopo Jarwo sebagai hasil tangan kreatif anak bangsa adalah. Animasi ini dipimpin oleh Eki NF (kepala Dinas Kreatif MD Animation). Masing-masing karakter dalam Adit dan Sopo Jarwo memiliki cerita dan latar belakang. Menurut Eki NF (2014), karakter masing-masing tokoh dalam animasi tersebut menggambarkan kondisi masyarakat Indonesia. Mengkisahkan persahabatan antara Adit, Dennis, Mitha, Devi dan si kecil imut Adelya (Adik dari tokoh Adit Adit) dalam mengalami berbagai pengalaman, dan secara tak terduga.

Adit dan kawan – kawan mendapat kejutan karena ulah dari karakter Jarwo yang selalu diikuti oleh Sopo. Adit sebagai pemeran utama, yang sering menjadi motivator sekaligus inspirator bagi orang lain terutama terhadap Dennis sahabatnya. Akan tetapi Adit dan kawan – kawan selalu menghadapi dua orang yang selalu mencari keributan yaitu Sopo dan Jarwo. Sopo dan Jarwo selalu berniat mendapatkan untung banyak tanpa usaha keras bahkan dengan cara yang tidak tepat. Memang mengutamakan kisah perseteruan antara Adit dan Jarwo yangmana menjadi judul animasi ini. Perseteruan diantara Adit dan Jarwo bukanlah secara beradu fisik maupun secara emosional, karena terdapat tokoh yang berperan sebagai mediator atau pihak penengah yaitu Haji Udin yang

menjabat sebagai ketua RW. Petuah-petuah bijak selalu muncul saat perseteruan Adit dan Sopo Jarwo berlangsung.

#### **E. Penelitian yang Relevan**

Untuk mendukung pelaksanaan penelitian berikut beberapa penelitian yang relevan antarlain:

1. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Anggraini, E. (2014) menyimpulkan bahwa penayangan film animasi melalui media elektronik harus dalam pengawasan orang tua. Berdasarkan penelitian diatas jika dikaitkan dengan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa orang tua atau orang dewasa dapat mendidik anak - anak untuk terbiasa bersikap sopan santun dan bermoral sesuai karakter bangsa melalui menayangkan film animasi Adit dan Sopo Jarwo yang disertai penjelasan sikap – sikap yang patut untuk ditiru seperti tokoh Adit dan sikap – sikap yangng tidak patut untuk ditiru seperti tokoh Jarwo. Selain menjelaskan sikap – sikap tersebut juga disertai penjelasan dampak atau akibat dari meniru sikap yang baik akan menjadi kebanggan dan mendapatkan pujian, sedangkan akibat meniru sikap yang tidak baik berdampak merugikan diri sendiri dan tidak disukai oleh banyak orang.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wuryanti, U. dan Kartowagiran, B. menyatakan proses pembentukan pemahaman anak - anak tentang materi pembelajaran mengalami peningkatan dan termotivasi untuk belajar karena diselingi tayangan film yang mencakup materi dan aspek sikap kerjasama. Maka jika dikaitkan dengan penelitian ini terhadap

anak - anak saat menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 akan mengalami peningkatan belajar karena termotivasi untuk belajar dan meningkatkan rasa kerja sama.

3. Maunah, B. (2015) menyebutkan bahwa hasil penelitiannya dalam menanamkan nilai –nilai karakter bagi anak - anak menunjukkan hasil yang sangat baik. Upaya yang ditempuh melalui dua jalan yaitu upaya dari dalam sekolah itu sendiri dengan kegiatan pembelajaran yang bermakna yangmana selama proses pembelajaran berlangsung disertai adanya penanaman sikap sesuai nilai – nilai karakter. Selain itu disertai kegiatan ekstra sebagai kegiatan mendidik anak - anak sekaligus memantau aspek sikap anak - anak. Upaya lainnya adalah berasal dari luar sekolah yaitu pihak keluarga anak - anak dan kalangan masyarakat.
4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, S (2014) tentang pengaruh film animasi terhadap hasil belajar anak - anak yang menunjukkan hasil yang berbeda setelah diuji coba dengan perhitungan SPSS. Hasil perhitungan sebesar 0,75 peningkatan hasil belajar yang tergolong sedang namun memberikan pengaruh yang signifikan sebesar 27,34% pembelajaran menggunakan media film-animasi. Maka peneliti menyimpulkan pembelajaran berupa pemahaman dan penanaman sikap yang bermoral sesuai karakter bangsa akan mempengaruhi belajar anak - anak sebagai teladan sikap yang baik bagi anak – anak.
5. Ismawati, D. A. (2016) melakukan penelitian pengembangan film animasi untuk meningkatkan hasil belajar anak - anak dalam mapel

matematika dinyatakan layak dengan percobaan dua materi dan dua ahli media dan hasil belajar anak - anak dalam mapel matematika mengalami peningkatan. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti menyimpulkan dalam pelaksanaan penelitian penggunaan film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada episode 33 akan menambah semangat dan memotivasi anak - anak.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2015: 14) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah “*metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah.*” Alasan peneliti memilih penelitian kualitatif adalah berdasarkan dari hasil pencarian alamiah yang menekankan pemahaman itu penting dalam menganalisis film animasi Adit serta situasi alamiah partisipan, lingkungan, dan tempatnya yang dapat menimbulkan pemahaman baru. Penelitian kualitatif mengarah dalam pemahaman sikap manusia yang ditimbulkan secara alamiah. Hal tersebut sesuai permasalahan peneliti yangmana berupaya memahami nilai – nilai dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada episode ke 33.

Mengutip pendapat Creswell dari buku yang ditulis dari R. Raco: Creswell (R. Raco, 2010: 7) mengemukakan bahwa “*penelitian kualitatif didefinisikan sebagai sesuatu pendekatan atau penelusuran untuk men eksplorasi dan memahami suatu gejala sentral*”. Dalam memahami gejala sentral peneliti memahami permasalahan secara umum sebagai tujuan penelitian.

Anak - anak umumnya sudah tidak asing dengan film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Peneliti menganalisis dan menjelaskan film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33. Peneliti berupaya mendeskripsikan dan menafsirkan informasi – informasi yang terdapat dalam isi film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke

33. Penelitian dilakukan secara mendalam untuk memperoleh informasi sebanyak – banyaknya dan seakurat mungkin data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data.

## **B. Setting Penelitian**

Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian dengan cara langsung mengkaji film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

## **C. Data, Sumber Data, dan Instrumen Penelitian**

### **1. Data**

“Data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi” (Suharsimi Arikunto dalam Kuntjojo, 2009:33). Pendapat lain mengenai definisi “data merupakan materi mentah yang membentuk semua laporan penelitian.” Dempsey dan Dempsey, (Kuntjojo, 2009:33). Berdasarkan definisi tersebut data adalah kumpulan fakta sebagai bahan informasi untuk menyusun laporan penelitian. Jadi data merupakan bagian penting dalam penelitian karena hasil penelitian muncul dengan adanya data. Data yang akan dikumpulkan berupa foto, teks, cerita, dan informasi. Data yang dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini adalah data langsung dari isi film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

### **2. Sumber Data**

Berdasarkan Kuntjojo (2009: 34) “data primer adalah data yang diperoleh langsung pihak yang diperlukan datanya.” Selain itu terdapat sumber data lain yang dikemukakan dalam sebuah buku berjudul Metodologi Penelitian oleh

Kuntjojo (2009: 34) yaitu “data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh langsung dari pihak yang diperlukan datanya.” Menurut gagasan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 308-309) menyebutkan bahwa “sumber data primer adalah sumber yang langsung memberikan kepada pengumpul data jika secara tidak langsung adalah sumber data sekunder. Sumber data yang akan digunakan peneliti berupa data primer yang diperoleh dari hasil langsung mengkaji film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam arti lain adalah alat. Alat yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini sebagai fasilitas dalam menunjang pengumpulan data. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian kualitatif ini sesuai dengan teknik pengumpulan data adalah dokumentasi. Dalam kegiatan pengamatan peneliti menganalisis dan mengkaji langsung film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33.

#### **D. Prosedur Pengumpulan Data**

Prosedur pengumpulan data merupakan komponen penting dalam memperoleh data dari informan. Tanpa informasi yang diberikan dari informan tidak akan muncul data sehingga penelitian tidak akan berjalan. Penelitian dapat terlaksana karena adanya data yang berisi kumpulan fakta mengenai kenyataan atau realita yang terjadi berupa tingkah laku yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan sehubungan dengan penelitian ini adalah studi kepustakaan dan dokumentasi. Untuk pengumpulan data dalam

penelitian ini, penulis menggunakan data studi kepustakaan, dengan cara penelusuran terhadap semua bahan yang sejalan dengan permasalahan, dengan mengkaji hasil penelitian, mengutip mencatat buku-buku, menelaah teori –teori yang berkaitan dengan permasalahan (Sugiyono, 2015:324).

Dokumentasi, dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari berbagai bahan seperti dokumen, dan laporan-laporan. Peneliti memahami dokumen – dokumen yang berkaitan dengan nilai karakter dengan isi film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 33. Foto – foto yang didapat dari memotret cuplikan layar sebagai dokumentasi mengenai tentang adegan – adegan yang berkaitan dengan nilai karakter bangsa.

Peneliti mengumpulkan data tidak melalui teknik observasi karena peneliti tidak terjun ke lapangan seperti di sekolah yang dilakukan teman – teman peneliti. Hal itu dikarenakan peneliti mengkaji dan menganalisis langsung isi film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 33. Peneliti juga tidak menggunakan teknik wawancara karena subjek sekaligus objek penelitian yang digunakan adalah film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 33. Selain itu jika peneliti menggunakan wawancara maka data yang valid dan akurat adalah melakukan wawancara dengan animator film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

Apabila melakukan wawancara kepada orang lain maka data yang didapat akan menjadi kurang valid karena yang benar – benar memahami film animasi Adit dan Sopo Jarwo adalah animatornya. Peneliti juga tidak menggunakan angket karena film animasi itu sendiri tidak bisa mengisi angket.

### **E. Keabsahan Data**

Sugiyono (2015: 363) menyebutkan bahwa “*uji keabsahan data dalam penelitian , sering ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas*”. Data yang diperoleh peneliti dalam penelitian dinyatakan valid jika tidak ditemukan perbedaan antara informasi yang diterima peneliti dengan kenyataan yang terjadi. Suatu data dinyatakan reliabel jika data yang diterima peneliti memiliki hasil yang sama dan data itu konsisten terhadap peneliti lain dalam waktu yang berbeda. Obyek penelitian dan sumber data yang sama dilakukan oleh beberapa peneliti menyatakan hasil data yang sama dengan kurun waktu yang berbeda maka data itu dinyatakan reliabel.

Uji credibility (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan. Uji keabsahan data dilakukan dengan meningkatkan kecermatan dalam penelitian. Meningkatkan kecermatan atau ketekunan secara berkelanjutan maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau direkam dengan baik, sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum. Untuk meningkatkan ketekunan peneliti dapat dilakukan dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh (Sugiyono, 2015:273).

Peneliti mengumpulkan data – data yang diperoleh dari jurnal, buku, dan artikel yang digunakan untuk bahan referensi untuk dicocokkan antara isi film animasi Adit dan Sopo Jarwo dengan nilai – nilai karakter bangsa. Namun sebelumnya peneliti membaca terlebih dahulu untuk mengecek sebagai sumber yang paling tepat seperti halnya jurnal yang paling tepat isinya dalam mendukung penelitian ini. Maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat laporan yang pada akhirnya laporan yang dibuat akan semakin berkualitas.

Menggunakan bahan referensi termasuk uji keabsahan data yang dilakukan. Maksudnya adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian, sebaiknya data-data yang dikemukakan perlu dilengkapi dengan foto-foto atau dokumen autentik, sehingga menjadi lebih dapat dipercaya (Sugiyono, 2015:275). Bahan – bahan referensi yang terkumpul yang diperoleh melalui jurnal, buku, dan foto – foto hasil cuplikan rekaman layar pada adegan film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 33. Foto – foto hasil cuplikan rekaman layar pada adegan film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 33 saat menonton di dokumentasikan yang digunakan untuk hasil penelitian.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Menganalisis data peneliti berupaya mencari dan menyusun data yang diterima berupa dokumentasi yang selanjutnya diproses dalam kategori tertentu. Boygan (Sugiyono 2015: 334) mengemukakan bahwa “analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh untuk dipahami dan dijabarkan yang dikemas dalam bentuk informasi. Penelitian kualitatif teknik ini

saat mengumpulkan data atau ketika sedang menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 33 selama proses penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan model *Miles and Huberman* antara lain :

#### 1. Reduksi Data / *Data Reduction*

Data yang diperoleh peneliti awalnya berjumlah cukup banyak maka perlu dikategorikan, dirinci, sehingga data yang diteliti dan dianalisis lebih fokus terhadap poin – poin permasalahan yang berkaitan dengan obyek penelitian. Mereduksi data berarti data – data yang telah dikumpulkan peneliti perlu dirangkum dan dipilih mencari data yang diperlukan dalam penelitian untuk dikaji dan dianalisis. Saat peneliti terjun setiap tokoh di animasi tersebut. Penjelasan karakter berkaitan setiap adegan dan peran yang dimainkan setiap karakter dalam episode tersebut mengenai sikap yang berkarakter yang patut untuk ditiru dan sikap yang tidak patut untuk ditiru.

#### 2. Penyajian Data / *Data Display*

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dengan uraian teks naratif yang telah diurutkan dan dikategorikan berisi tentang sekumpulan informasi. Dalam penelitian ini peneliti menyajikan data bentuk sikap dari karakter film animasi Adit dan Sopo Jarwo dan mengidentifikasi karakter yang perannya bagus untuk ditiru dan tidak sesuai dengan nilai – nilai karakter bangsa.

#### 3. *Conclusion Drawing/ Verification*

Tahap memberikan kesimpulan terhadap data – data yang telah dikumpulkan, disaji , dan dikategorikan yang didukung dengan bukti – bukti yang kuat. Kesimpulan dalam tahap ini harus bisa menjawab dan menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan. Menjabarkan nilai – nilai karakter yang terdapat film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33.

### **G. Tahapan Penelitian**

Tahap penelitian kualitatif ini dilakukan dalam beberapa tahap antara lain.

#### 1. Tahap Pra Penelitian

Tahap pra penelitian didalamnya terdapat beberapa tahap antarlain.

##### a. Menyusun Rancangan Penelitian

Menyiapkan film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 yang akan dikaji dan dianalisis.

##### b. Memilih Informan

Informan yang dipilih peneliti sebagai objek penelitian ini adalah film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 itu sendiri.

##### c. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

Perlengkapan penelitian yang perlu dipersiapkan yang paling utama adalah film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33, kertas kosong, dan bolpoin. Kertas kosong dan bolpoin ini nantinya akan digunakan untuk mencatat poin- poin penting.

#### 2. Tahap Pekerjaan Lapangan

##### a. Mempersiapkan Diri

Persiapan diri peneliti secara fisik tentu harus dalam keadaan sehat dan pikiran yang *fresh*. Peneliti harus mempersiapkan waktu dalam melakukan penelitian supaya tidak mengganggu aktivitas rutin lainnya.

b. Memasuki Lapangan

Peneliti menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 untuk mengkaji dan menganalisis nilai – nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini data – data yang telah dikumpulkan diproses untuk dianalisis secara keseluruhan. Selanjutnya diproses disesuaikan dengan nilai – nilai karakter yang terkandung untuk dikaji dan dianalisis.

## BAB IV

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dideskripsikan peneliti melalui kegiatan menonton, mengamati dan mengkaji film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33. Berdasarkan yang ditonton dan disimak oleh peneliti, film Animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 berdurasi 7 menit 53 detik. Memiliki jumlah frame sebanyak 143 frame. Setting waktu terjadi di pagi hari dan sore hari. Sedangkan setting tempat di depan ruko Baba Chang, tempat jualan bakso Kang Ujang, dan lapangan. Tokoh yang terlibat dalam episode ini adalah Baba Chang, Li Mei, Haji Udin, Sopo, Jarwo, Adit, Denis, Ucup, Devi, dan Kang Ujang.

Adegannya dibagi tiga yaitu pertama saat Baba Chang bermain wushu di depan rukonya yang disaksikan oleh Sopo, Jarwo, Haji Udin, Adit, dan Aden sehingga membuat Adit dan Aden ingin mempelajarinya pada menit ke 00:28 .



Gambar 4. 1 Baba Chang bermain wushu

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Kedua Sopo dan Jarwo meninggalkan pekerjaannya mencuci mangkok kotor milik Kang Ujang. Sopo lebih memilih memberikan pemanasan wushu kepada Adit dan kawan – kawan karena mengira akan mendapatkan bonus dari Baba

Chang. Namun Sopo berkata kepada Jarwo “tapi ini cuciannya masih banyak”. “itu urusan gampang sopo nanti kita terusinnya,anu ini kita ada peluang bisnis baru” jawab Jarwo dan Sopo menyetujui ikut Jarwo. Kang Ujang yang melihat Sopo dan Jarwo mulai beranjak bertanya “eh eh mau pada kemana lagi ini teh, itu tuh cuciannya masih banyak?”. Jarwo menjawab santai sambil menaiki bemonya “tenang aja Kang tak terusinnya, santai aja” pada menit ke 03:30.



Gambar 4. 2 Jarwo mengajak Sopo

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Ketiga Baba Chang bersama Li Mei datang ke lapangan hendak melatih wushu tapi dikejutkan dengan anak – anak yang kelelahan. Jarwo memberikan pemanasan yang keliru untuk anak – anak. Jarwo sempat membantah dengan berkata “yakan namanya juga pemanasan Ba, abis anak – anaknya aja yang e.. anu...”. Akhirnya Baba Chang merasa jengkel akibat ulah Jarwo dengan memberikan pelajaran berupa dialog “kagak bisa begini ha Jarwo, kayaknya elu nih yang harus diciat – ciat” pada menit ke 07:25.



Gambar 4. 3 Baba Chang menciati – ciat Jarwo

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Tokoh karakter Adit memiliki sikap komunikatif dan memiliki banyak teman karena suka bergaul dalam kehidupan sosial. Adit memiliki karakter mandiri, bertanggung jawab, dan menyukai hal – hal baru. Sedangkan teman Adit bernama Denis memiliki karakter yang berlawanan dengan Adit. Denis adalah anak yang selalu merasa tidak percaya diri dan takut. Tidak jarang Denis selalu merasa kebingungan bila menghadapi suatu masalah. Namun, berkat bantuan semangat dari Adit, Denis berhasil menghadapi masalahnya. Teman Adit selain Dennis yaitu Mita, dan Ucup.



Gambar 4. 4 Adit dan teman – temannya

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Sopo dan Jarwo keduanya saling bersahabat dan selalu bersama. Sopo berperawakan besar, lambat berpikir, sangat teledor dan pelupa. Sedangkan Jarwo bertubuh pendek selalu berseteru dengan Adit. Jarwo sering memperlakukan Sopo bagaikan anak buahnya. dan bekerja serabutan. Tokoh lainnya dalam film ini ada Kang Ujang, si penjual bakso yang juga biasanya menjadi "korban" Jarwo. Jarwo dan Sopo kerap harus mencuci mangkok bakso milik Kang Ujang.



Gambar 4. 5 Jarwo dan Sopo mencuci alat makan Kang Ujang

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

#### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di rumah peneliti melalui kegiatan menonton, mengamati dan mengkaji film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33. Alamat peneliti di desa Genengmulyo kecamatan Juwana kabupaten Pati.

#### 2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan dirumah peneliti yang dilakukan dengan cara menonton, menyimak secara berulang – ulang kurang lebih dua puluhan kali, tapi tidak tahu pastinya karena sebelumnya peneliti tidak menghitungnya untuk menganalisis, menjabarkan, dan mengkaji isi film Adit & Sopo Jarwo episeode ke 33. Peneliti menontonnya dengan pemuataran film banyak dijeda dengan tujuan menjelaskan setiap sikap dan adegan yang ditampilkan oleh tokoh karakter yang terlibat. Setiap penjedaan dalam memutarakan film animasi tersebut peneliti mengkaitkan adegan di film dengan nilai – nilai karakter untuk dikaji.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan diperoleh pembahasan tentang film animasi Adit dan Sopo Jarwo berikut ini:

“Adiit... Bang Jarwo makin deket! Adiitt..!” istilah khas dari film Animasi Adit Sopo dan Jarwo yang telah dikenal banyak orang. Pada episode 33 berjudul “Latihan Wushu yang Seru” yang dapat dilihat pada gambar 2.1. menceritakan tentang semangat Adit dan teman – temannya belajar Wushu yang berdurasi 7 menit lebih 52 detik.



Gambar 4. 6 Baba Chang bermain wushu di depan rukonya

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Cerita bermula saat Baba Chang sedang melenturkan tubuhnya dengan gerakan wushu keahliannya di depan halaman rukonya yang cukup luas dapat dilihat pada gambar 4.7. Pada saat yang sama Haji Udin mengamati kerabatnya, sedangkan Sopo dan Jarwo mengamati sambil bekerja mengangkut beberapa karton dan karung beras ke mobil muatan. Sopo melihat aksi Baba Chang memainkan anggota tubuhnya dengan wushu mengatakan “Halah..., Cuma gitu doang aku juga bisa heh...”. Ucapan Sopo dalam dialog tersebut merupakan contoh kata yang tidak patut untuk diucapkan karena bersifat meremehkan orang lain dan tidak menghargai orang. Maka sikap Sopo bukan termasuk sikap yang berkarakter.

Maka dalam dialog ini dapat dijelaskan ke anak - anak hal tersebut adalah contoh yang tidak baik baik dan tidak patut untuk ditiru karena dapat berakibat melukai perasaan orang lain, tidak disukai teman, dan dijauhi teman.



Gambar 4. 7 Baba Chang bermain wushu

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Putri Baba Chang yang cantik dan mempesona bernama Li Mei sedang keluar ruko “Papa ini tehnya ya... masih anget” begitu kata Li Mei membawakan teh hangat untuk papanya “iya Mei Mei” jawab Baba Chang sambil bermain wushu. Haji Udin mengamati gerakan kerabatnya “masih mantep juga tuh jurusnye, bukan maen” puji Haji Udin kepada kerabatnya darah keturunan tionghoa. Baba Chang dan Haji Udin berbeda ras tetapi menjalin persahabatan dengan baik. Hal ini salah satu contoh sikap baik yang patut untuk ditiru anak - anak yang merupakan termasuk sikap karakter bangsa yaitu bersahabat. Bersikap terbuka dan menjalin pertemanan dengan baik kepada siapa saja.



Gambar 4. 8 Adit dan Denis tertarik belajar wushu

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Saat itu Adit berboncengan sepeda dengan Denis lewat di depan ruko Baba Chang dan melihat gerakan wushunya. Adit menghentikan sepedanya dengan mengatakan “Wah, keren banget!” dan Denis mengatakan “Wah, Hebat, aku juga mau bisa ah kayak begitu, tapi...”. Rasa tidak percaya diri Denis mulai muncul, tetapi beberapa waktu kemudian disemangati oleh Adit dengan mengatakan “kenapa Den, dicoba juga belum”. Adit melihat wushu Baba Chang merasa tertarik untuk mempelajarinya begitu pula dengan Denis dapat dilihat pada gambar 4.8.

“Baba Chang, Adit juga mau dong diajari kayak gitu” pinta Adit kepada Baba Chang untuk diajari wushu. Sikap Adit tersebut menunjukkan sikap rasa ingin tahu karena sikap Adit mencerminkan rasa ingin tahu terhadap wushu sehingga tertarik untuk mempelajari lebih mendalam. Mendengar perkataan Adit “wah pas banget tuh, kalo mau belajar wushu yang kayak tadi emang kudu sama ahlinye” jawab Haji Udin sambil meletakkan gelas teh yang diminumnya. Baba Chang menjawab “haiyah tapi owe udah tua Udin, udah kagak kayak dulu lagi”.

Haji Udin membujuk Baba Chang supaya bersedia mengajarkan wushu kepada anak – anak dengan mengatakan “Ente ajarin deh tuh anak – anak biar seneng biar badannya pada sehat juga Chang” dan kemudian disambung Adit “iyah ntar Adit ngumpulin temen – temen di lapangan”. Baba Chang mengangguk dan Haji Udin menjawab “heeh” yang berarti memberikan ijin untuk berlatih wushu. Mendengar pernyataan tersebut “Alhamdulillah, ntar sehabis Ashar ya Bah kita semua kumpul di lapangan” ungkap Adit dan dijawab “iya” oleh Haji

Udin. Ungkapan Adit alhamdulillah dan setelah ashar merupakan kata syukur yang mengandung nilai religius. Alahmdulillah sebagai ucapan puji syukur kepada Allah SWT. Dan setelah ashar adalah sikap religius berupa waktu setelah melakukan sholat ashar dalam agama islam. Adit sangat gembira bahkan mengajak teman – temannya untuk ikut serta berlatih wushu. “makasih, Assalamualaikum Pak” pamit Adit dan Denis “waalaikum salam” jawab Haji Udin “haiya, anak jaman sekarang” sambung Baba Chang dan dijawab Haji Udin dengan menirukan beberapa gerakan wushu Baba Chang sebagai guyonan.

Adit juga pamit dengan Jarwo dengan berkata “dah, bang Jarwo” membuktikan bahwa Adit memiliki karakter bersahabat atau komunikatif. Jawab Jarwo “hadeh, bocah itu lho” sambil menaruh barang ke truk dan tersenggolkan oleh Sopo. Sikap Jarwo merupakan contoh sikap yang kurang baik dan tidak patut untuk ditiru karena tidak membalas sapaan Adit. Sikap tersebut berlawanan dengan sikap bersahabat atau komunikatif. Tokoh dalam karakter Jarwo memiliki sikap lain yang tidak perlu untuk ditiru bagi anak - anak yaitu selalu teledor dan banyak gaya yang berujung kesalahan.

Film Adit dan Sopo Jarwo di episode 33 pada durasi 02:00 – 02:29 Jarwo berusaha mencari perhatian Li Mei yang sibuk mencatat barang – barang yang terkumpul di mobil angkutan dengan gaya menendang kotak kardus kecil ke pikulan tangannya dan memanggil Sopo “eh Sopo tangkap yak!” lalu melemparkannya ke Sopo yang dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4. 9 Sopo panik menangkap barang yang dilempar Jarwo

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Karena Sopo adalah sosok yang juga teledor, kurang cekatan, dan lama berpikir. Sopo panik dan barang lemparan dari Jarwo tidak berhasil ditangkap tapi justru terpeleset dengan kardus yang berada di bawah tidak jauh dari kakinya sehingga barang lemparan Jarwo itu menimbun badan besarnya dapat dilihat pada gambar 4.10. Jarwo panik mengatakan “waduh..!”. Melihat kejadian tersebut Jarwo menoleh ke Baba Chang berkata “ndak ada apa – apa kok hehe”. Baba Chang menggelengkan kepalanya dan berkata “hahh” bahwa sudah tidak heran dengan Jarwo dan Sopo yang selalu membuat kesalan.



Gambar 4. 10 Sopo tersandung karena kecerobohnya

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Waktu sore tepatnya setelah ashar, di tempat biasa Bang Ujan jualan bakso dengan bangku – bangku dan gerobaknya. Adit melihat Jarwo sedang membaca

koran sedangkan Sopo sedang mencuci gelas dan mangkok milik Kang Ujang. Adegan ini dapat dilihat pada gambar 4.11. Adit menyapa Jarwo “Assalamualaikum Baba Chang udah ke taman belum Bang?” tanya Adit. Sikap Adit menunjukkan selalu ramah dan sopan kepada siapa saja serta tak lupa mengucapkan salam saat bertemu untuk menyapa. “Iya mana aku tahu to Dit” jawab Jarwo “ya kan, namanya juga nanya Bang” balas Adit “ya kamu lihat sendiri sana” sahut Jarwo “apa kamu lihat – lihat” tambah Jarwo terhadap Denis hingga membuat Denis ketakutan “enggak Bang, Maaf” jawab Denis. Adit tetap menjawab dengan baik “makasih ya Bang, Adit jalan dulu ya Bang.” Adit hendak pergi ditanya si penjual bakso “enggak mampir dulu Dit” tanya Ujang si penjual bakso “enggak Kang mau ke taman ada latihan wushu” jawab Adit “Assalamualaikum” pamit Adit dijawab serentak oleh Jarwo, Sopo, dan Ujang “Walaikumsalam”.

Sikap Adit menunjukkan perilaku yang senantiasa berpikir positif, dan tidak mudah tersinggung terbukti dengan mengucapkan terima kasih kepada Jarwo walau dijawab Jarwo dengan kurang mengindahkan didengar hingga Denis teman Adit takut. Sikap baik Adit yang selalu mengucapkan salam dan selalu berpamitan kepada siapapun dan sikap tersebut patut untuk ditiru oleh anak - anak.



Gambar 4. 11 Sopo dan Jarwo mencuci alat makan Kang Ujan yang kotor

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Saat Adit berpamitan Jarwo tiba – tiba menyatakan memiliki ide dan mengajak Sopo dengan berkata “Eh Sopo buruan kita lets go sekarang!” dijawab Sopo “tapi Bos, ini kan masih banyak”. Jarwo membantah Sopo “itu urusan gampang Sopo, ntar aja kita terusinnya. Anu ini ada peluang bisnis baru, OK!” Sopo sebagai sahabatnya mengikuti saja kemauan Jarwo walau masih banyak gelas dan mangkok yang kotor belum dicuci. Sopo dan Jarwo beranjak pergi tapi dicegah Kang Ujang, Jarwo berkata “Eh eh eh.. mau pada kemana lagi ini teh. Itu tuh cuciannya masih banyak! Masa sudah mau beranjak!” seru Kang Ujang. Jarwo menjawab “ntar aja Kang terusinnya. Tenang aja sekarang tak jalan dulu” Jarwo melompat masuk ke mobil angkutan tua warna kuning itu yang biasa digunakan untuk bekerja mengangkut barang di Kampung Berkah. Kang Ujang hanya menghela nafas dengan bersuara “heuhh...”. selain Baba Chang yang sudah tidak heran kelakuan Jarwo dan Sopo, Kang Ujang pun juga sudah biasa menghadapi tingkah Sopo dan Jarwo yang kurang disiplin dan kurang bertanggung jawab.

Sikap yang dilakukan Jarwo menjadi contoh lagi sebagai sikap yang kurang patut untuk ditiru. Jarwo menyerahkan tugas tanggung jawab mencuci gelas dan mangkok milik Kang Ujang kepada Sopo. Padahal itu adalah tugas dan tanggung jawabnya juga karena sebagai tebusan bayar hutang makan bakso ke Kang Ujang tapi Jarwo malah membaca koran. Sopo berkarakter yang penurut dan baik sehingga tidak merasa keberatan jika disuruh – suruh Jarwo. Tugas mencuci gelas dan mangkok belum selesai malah beranjak pergi melakukan pekerjaan lain. Hal tersebut tidak dibenarkan untuk dicontoh anak - anak. Maka perlu penjelasan jika

melakukan suatu pekerjaan hendaknya diselesaikan terlebih dahulu setelah itu melakukan pekerjaan lain.



Gambar 4. 12 Adit dan temannya berkumpul di lapangan

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Pada gambar diatas Adit dan teman – temannya berkumpul bersama di lapangan. Lokasi lapangan diapit berada di antara beberapa rumah warga, dikelilingi pagar kayu berbentuk persegi. Lapangan tersebut ditengah terdapat kumpulan pipa, beberapa ban dan drum di pinggir lapangan. Selain itu di lapangan tersebut terdapat beberapa kotak kayu dan benda lainnya yang tersusun rapi. Adit dan kawan – kawan melakukan gerakan pemanasan sebisanya. Teman – teman Adit yang ikut latihan wushu antara lain Denis, Devi, dan Ucup. Tiba – tiba Denis berkata kepada Adit “Adit.. mmm aku nggak ikutan ya Dit” Adit menjawab dengan pertanyaan “kenapa? Kamu takut?”.

Sikap yang dimiliki Denis tersebut contoh sikap yang perlu dihindari anak - anak karena sikap penakut dan pengecut bukanlah termasuk sikap yang baik dan bukan termasuk bagian dari sikap yang berkarakter. Mendengar hal tersebut si kecil Ucup memperagakan gerakan wushu “ciat ciat ciat”. Kak Denis kagak usah takut Kak, kalau kata Bang Haji bilang nih ya kita harus harus berani Kak. Kalau kita berani kita bisa ngelawan sama yang mau ngapain – ngapain sama kita. Kalau

udah gitu kita kan bakal bisa ngebelain yang bener gitu Kak! Kalau kagak percaya tanya aja Pak Haji” nasehat Ucup ke Denis untuk menyemangatnya tanpa perlu khawatir dan tidak ada yang ditakutkan. Sikap dalam karakter ucup ini perlu ditiru oleh anak - anak karena menunjukkan sikap yang berani dan sikap peduli sosial berupa mempedulikan Denis yang sedang ketakutan dengan dinasehati dan disemangati. Tak lama setelah Ucup menasehati dan menyemangati Denis yang didengarkan lainnya yaitu Adit dan Devi, datanglah mobil angkutan berwarna kuning. Siapa lagi kalau bukan Jarwo dan Sopo. Adit, Denis dan Devi kebingungan karena yang datang bukan Baba Chang sebagai pelatih wushu.

Ucup berlari ke arah Sopo dan Sopo pun menggendongnya. Ucup bercerita ke Sopo “Bang Sopo! Ucup mau latihan wushu nih, biar keren. Biar kalo babang ngejar maling Ucup bisa bantuin. Kan kata Pak Haji kalo Ucup bantuin emak sama babak bisa dapet pahala. Trus kan kalo dapat pahala bisa” Sopo menyahut “masuk surga Cup” Ucup menjawab “bener Bang Sopo emang udah nanya ke Pak Haji” sahut Ucup.

Tokoh karakter Ucup dalam film tersebut menggambarkan sikap yang mau mendengarkan nasehat baik yang mengandung nilai religius dari petuah Haji Udin dan selalu diingat untuk diterapkan dalam sehari – hari. “Dah – dah Cup” Jarwo menyudahi percakapan Ucup dan Sopo. “eh udah udah, Cup siap – siap sana” kata Jarwo. “emang mau ngapain Bang?” tanya Ucup. “Siapin ajalah pokoknya mau latihan wushu to” jawab Jarwo “oh oke” jawab Ucup turun dari gendongan Sopo. “Ayo kita latihan wushu ayo baris – baris ayo semangat semangat ayo!” teriak Ucup untuk menyemangati teman – temannya. Jarwo berbisik ke Sopo disaat

Ucup sedang menyemangati teman – temannya dengan berkata “Sopo begini loh aku tuh mau ngajarin anak – anak pemanasan dulu, ntar kalo pas Baba Chang dateng dia tinggal ngajarin wushunya,” Sopo berpikir maksud perkataan Jarwo “ya paling ndak kita bisa dapet bonuslah dari Baba Chang. Paham to kamu maksudnya.” Sopo masih mencerna kata – kata Jarwo. “Halah wis, gini intinya semua ini buat kita paham”tukas Jarwo menyimpulkan maksud dari apa yang direnakan. Sopo mengiyakan dan nurut saja apa yang dikatakan Jarwo.



Gambar 4. 13 Sopo memberikan pemanasan

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Pada gambar diatas Jarwo mengumpulkan anak – anak setelah dipersiapkan oleh Ucup. “Anu semuanya ayo kumpul – kumpul sini – sini” perintah Jarwo. “Kenapa Bang? Baba Changnya mana?” tanya Adit. “Anu gini ya, sambil nunggu Baba Chang dateng ya kita pemanasan dulu oke. Lah buat awalan kita latihan pernapasannya dulu Gini loh tak contohin, lah gini caranya yah!” tutur Jarwo sambil mperagakan teknik pernapasan sebagai pemanasan latihan wushu. “Nah coba oke. Tarik napas panjang, tahan bentar, buang iyak terus terus iya oke. Biar semangat, kamu semua lari tujuh keliling lapangan.” Perintah Jarwo. “Emang ada lari juga Bang?” tanya Adit untuk memastikan. “Kamu itu loh Dit protes aja. Tak hitung dah siap, satu, dua, tiga, lari!” perintah Jarwo. Jarwo meminta Adit dan

temannya berlari sebagai pemanasan seolah mengetahui teknik belajar wushu bagi usia sekolah. Sikap tersebut tidak baik karena bertindak tanpa berpengalaman dan tanpa ketentuan jelas atau disebut ngawur.

Anak – anak secara bersama diikuti dengan Sopo lari mengelilingi lapangan atas perintah Jarwo. Belum selesai lari tujuh keliling lapangan, Denis terengah – engah kelelahan dan berhenti berlari dan berkata kepada Adit “Adit, aku pulang yah” diikuti Adit dan Devi juga berhenti berlari. Melihat kejadian itu Jarwo berkata “Eh eh loh eh Adit Denis lah kok malah berhenti ini loh lari!” pinta Jarwo kepada Adit dan Denis. “Bentar Bang” jawab Adit. Denis merasa ketakutan dan pesimis lagi, Adit sebagai temannya menyemangati Denis untuk mengembalikan rasa optimisnya dengan berkata “tenang Den, sekarang tutup aja mata kamu, tarik napas, bayangin kalau kamu itu jagoan wushu” nasehat Adit ke Denis. Denis membayangkan dirinya menjadi jagoan wushu sehingga memperagakan gerakan wushu sambil tutup mata yang mana membuat teman – temannya merasa tertawa geli melihat tingkah lucunya itu.



Gambar 4. 14 Denis mulai ketakutan

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Selain disemangati oleh Ucup, Denis mendapatkan motivasi kembali dari Adit yang dapat dilihat pada gambar diatas . Tokoh karakter Denis memiliki sifat penakut dan menyerah terlebih dahulu sebelum dicoba. Sikap Denis tersebut

merupakan contoh bentuk sikap yang tidak patut untuk ditiru oleh anak - anak. Adit yang berperan sebagai motivator yangmana selalu menasehati dan menyemangati temannya adalah bentuk sikap yang patut untuk ditiru. Berkat motivasi Adit Denis kembali berlari lagi setelah membayangkan dirinya adalah jagoan wushu dan Denis memperagakan gerakannya sambil menutup mata. Melihat hal tersebut Bang Jarwo keheranan dan berkata “eh eh kenapa lagi nih anak” sedangkan teman – temannya tertawa melihat tingkah lucunya termasuk Sopo dapat dilihat gambar dibawah ini.



Gambar 4. 15 Denis membayangkan menjadi ahli wushu

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Adit dan kawan – kawan bersama Sopo telah melakukan lari – lari mengelilingi lapangan beberapa kali putaran namun belum genap tujuh kali putaran merasa kelelahan. Adit dan kawan – kawan duduk dan beristirahat, sehingga Jarwo bertanya “eh loh kok malah pada duduk ini loh”. Adit menjawab “capek Bang” jawabnya sambil istirahat dengan nafas terengah – engah diikuti teman – temannya yang kelelahan juga duduk istirahat bersama. Sedangkan Sopo hanya berdiri meskipun juga sedikit lelah. “Haduh, manja ini loh” kata Jarwo kepada anak – anak. Tak lama kemudian Baba Chang dan Li Mei datang. “Bang Jarwo anak – anak kenapa?” tanya Li Mei sambil mendekati anak – anak dengan

membawa nampan berisi ceret berisi teh dan beberapa gelas. “Eh ada Dek Li Mei, eh ada Baba Chang juga. Eh anu tadi anak – anak abis anu ” Melihat anak – anak merasa kelelahan membuat Baba Chang geram pada Jarwo. Jarwo tidak berani menjelaskan dan berulang kali mengatakan “anu... anu...”. “Haiya, Jarwo.. Jarwo.. lu kagak bisa kayak gitu hah!” seru Baba Chang dengan rasa geram “kasihan anak – anak hah” tambahnya.

Baba Chang sedang berbicara kepada Jarwo atas apa yang terjadi kepada anak – anak, Li Mei memberikan memberikan minum kepada Adit dan yang lainnya. “Dit, minum Dit” kata Li Mei menawarkan teh kepada Adit dan lainnya. “Makasih Kak Li Mei” jawab Adit. “Iya sama – sama Dit” jawab Li Mei dengan tersenyum. Sikap LI Mei suka menolong yang termasuk dalam sikap karakter bangsa berupa peduli sosial. Li Mei membantu Adit dan teman – temannya dengan cara memberikan tehnya untuk melepaskan dahaga karena kelelahan berlari mengelilingi lapangan.

Baba Chang menegur Jarwo dan Jarwo berusaha membela diri dengan berkata “lha anu Ba, tadi itu saya cuma anu itu loh”. “Jarwo! biar cuma pemanasan ada aturannya. Pemanasan buat orang dewasa bagaimana pemanasan buat anak – anak bagaimana. Kagak bisa lu orang kayak gini Jarwo!” tegur Baba Chang pada Jarwo. “lhah abis gimana Ba, namanya juga pemanasan, anak – anaknya aja yang anu” bantah Jarwo membela diri. “Haiya, kayaknya yang harus diciat ciat elu nih Jarwo. ciat! ciat!” seru Baba Chang mengeluarkan jurus wushunya untuk menggelitiki Jarwo sebagai bentuk pelajaran atas tindakannya yang asal – asalan. Adegan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 16 Baba Chang memberikan pelajaran kepada Sopo

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

Pada akhirnya Baba Chang menggelitiki Jarwo karena tindakannya yang keliru terhadap anak – anak sebagai pelajaran karena bersikap seolah – olah memiliki pengetahuan dengan tujuan mendapatkan bonus untuk keuntungan dirinya. Jarwo pun merasa geli dan sakit hingga menjadikan bahan tertawaan anak – anak dan yang lainnya. berdasarkan sikap Jarwo tersebut dapat disimpulkan jika berbuat tidak benar atau asal – asalan akan berujung merugikan diri sendiri. Dan apabila yang dilakukan itu adalah tindakan yang salah akuilah apa yang telah diperbuat itu salah bukan membantah,. Karena membantah atau mengelak bukanlah jalan untuk memperbaiki diri tetapi jalan untuk mempertahankan diri di jalan yang salah.

1. Menurut Ahmad Nawawi (Mulianah Khaironi, 2017:7) pendidikan nilai moral/agama sangat penting bagi para generasi penerus bangsa, agar martabat bangsa terangkat, kualitas hidup meningkat, kehidupan menjadi lebih baik, aman dan nyaman serta sejahtera. Maka dari itu pendidikan moral sangat penting bagi anak - anak sebagai penerus generasi bangsa yang berkarakter dan berkepribadian baik. Nilai – nilai karakter yang terkandung di dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo

episode ke 33 terdiri dari sikap – sikap yang baik dan dapat dijadikan teladan bagi anak - anak sebagai pendidikan moral. Sikap – sikap baik yang terdapat dalam film Adit dan Sopo Jarwo tersebut meliputi :

- a. Nilai karakter religius berarti menjalankan ajaran agama secara menyeluruh. Atau dalam KBBI definisi religius berarti religi atau keagamaan, atau yang bersangkutan dengan hal hal yang berbau agama (Rusdiyanto, 2019:2). Religius berasal dari ungkapan dialog oleh karakter Adit yang berencana melakukan belajar wushu bersama teman – temannya setelah Ashar. Keterangan waktu berupa setelah ashar menunjukkan batas waktu mulai menjalankan ibadah Ashar dalam agama islam yang dikumandangkan dengan suara adzan. Ditambah lagi dialog dari karakter Ucup menit 04:12 bahwa membantu orang tua akan mendapatkan pahala dan bisa masuk surga. Mendapatkan pahala dan masuk surga berarti amalan atas menjalankan ibadah beragama islam. Dialog ucapan berupa “kan kalo dapat pahala bisa masuk surga”. Adegan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 17 Ucup bicara pahala

- b. Nilai karakter rasa ingin tahu adalah cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam (Fauzi, et al 2017:29). Sikap rasa ingin tahu yang diperankan oleh Adit dan Denis yang antusias ingin mempelajari wushu saat melihat Baba Chang berlatih di halaman rumahnya. Selain itu, Adit juga bertanya kepada Jarwo untuk memastikan apakah pemanasan latihan wushu ada lari tujuh kali mengelilingi lapangan menit ke 05:33 seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 18 Adit dan Denis tertarik belajar wushu

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

- c. Nilai karakter disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93). Disiplin yang ditunjukkan oleh sikap Adit dan kawan – kawan datang tepat sorenya untuk belajar wushu ke lapangan bersama Denis. Pada menit ke 03:29 Adit dan kawan – kawannya telah berkumpul sebelum Baba Chang datang seperti yang terdapat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 19 Adit dan kawan – kawan berkumpul

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

- d. Nilai karakter bertanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93-94).. Tokoh karakter Ucup dalam episode ini menyatakan bahwa dirinya memiliki tugas untuk membantu kedua orang tuanya dalam dialog. Pada menit ke 04:15 Ucup bercerita ke Sopo “Bang Sopo! Ucup mau latihan wushu nih, biar keren. Biar kalo babang ngejar maling Ucup bisa bantuin. Kan kata Pak Haji kalo Ucup bantuin emak sama babak bisa dapet pahala. Dengan penekanan kalimat *Ucup bisa bantuin* pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 20 Ucup berusaha membantu orang tua

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

- e. Nilai karakter komunikatif atau bersahabat merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93). Sikap ersahabat/komunikatif berupa Adit menyemangati Denis saat ketakutan yang diwujudkan berupa berandai – andai. Adit meminta Denis untuk membayangkan menjadi jagoan wushu dengan tujuan menghilangkan rasa takut Denis. Salah satu upaya Adit memotivasi Denis untuk membuat Denis percaya diri menunjukkan sikap Adit yang memperlihatkan rasa senang berbicara dan bergaul pada menit ke 05:59 seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 21 Adit memotivasi Denis

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

- f. Nilai karakter peduli sosial adalah tindakan untuk peduli pada lingkungan sosial disekitarnya sehingga menjadikan siswa selalu tergerak untuk membantu orang lain yang membutuhkan (Fauzi,et al 2017:29). Sikap peduli sosial berupa patuh yang ditunjukkan oleh Adit dan kawan – kawan yang selalu menyapa bertemu dengan siapa saja dan menuruti nasehat dari orang yang lebih tua

seperti guru di sekolah, orang tua, dan orang dewasa lainnya. Adit dan kawan – kawan tetap menghargai dan sopan kepada Jarwo dan Sopo. Pada menit ke 02:49 Adit tetap pamit dengan baik walaupun Jarwo menjawab dengan ucapan yang tidak mengenakan. Adit dan kawan – kawan menuruti perintah Jarwo lari mengelilingi lapangan sebanyak tujuh kali sebagai pemanasan latihan wushu.



Gambar 4. 22 Adit dan kawan – kawan berlari

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

- g. Nilai karakter religius berupa Adit mengucapkan syukur “Alhamdulillah” pada menit 01:45 dan juga selalu mengucapkan salam berupa “Assalamu’alaikum” pada menit ke 01:51, 02:41, dan 03:00. Ucapan syukur dan salam (Assalamualaikum) menunjukkan ucapan yang diajarkan dalam agama islam. Adegan tersebut terdapat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 23 Adit mengucapkan salam

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

- h. Nilai karakter kerja keras. Kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaikbaiknya (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93). Sikap kerja keras berupa Adit dan kawan – kawan menuruti perintah Jarwo lari mengelilingi lapangan sebanyak tujuh kali dengan sungguh – sungguh sebagai pemanasan untuk belajar latihan wushu yang terdapat pada menit ke 02:49.



Gambar 4. 24 Adit dan kawan lari keliling lapangan

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 6 Agustus 2022

- i. Nilai karakter kreatif berarti menghasilkan sesuatu yang baru (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93). Menghasilkan sesuatu yang baru adalah berupa berlatih untuk bisa wushu dengan cara belajar kepada Baba Chang, yang ditunjukkan oleh Haji Udin yang membujuk Baba Chang mau mengajari wushu. Supaya anak – anak yang belajar wushu selain memiliki keterampilan wushu sebagai juga memiliki badan yang sehat.

- j. Nilai karakter toleransi merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya (Deddy Febrianshari, et al. 2018:93). Toleransinya yaitu dimana setiap karakter menghargai orang lain seperti tidak membedakan Baba Chang dan keluarganya yang berdarah tionghoa dan mendapatkan perlakuan baik.

Adegan yang mengandung nilai karakter dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 disusun dalam tabel berikut ini.

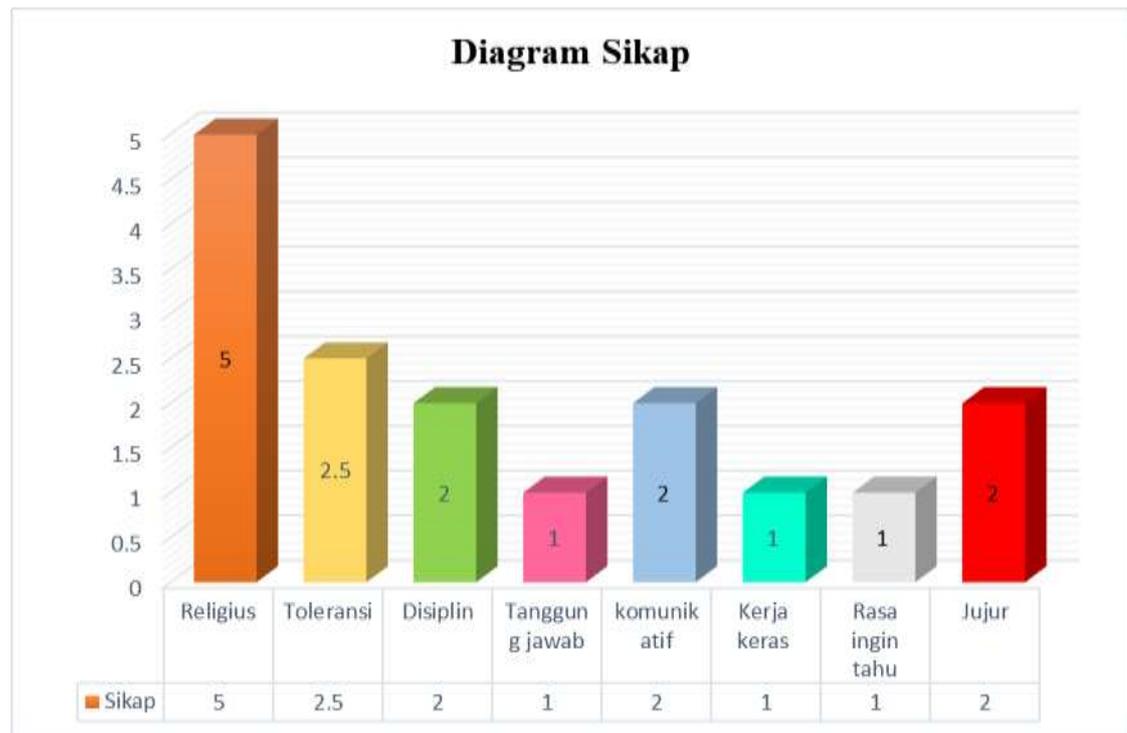
Tabel 4. 1 nilai karakter film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33.

No.	Nilai Karakter	Deskripsi/Dialog	Adegan
1.	Religius	Ucup berkata “membantu orang tua akan mendapatkan pahala dan bisa masuk surga” ucapan dari Pak Haji. Sikap tersebut menunjukkan religius karena merupakan ibadah bagi yang menjalanknya.	 menit ke 04:12
2.	Religius	Adit mengucapkan syukur “Alhamdulillah” sebagai bentuk ibadah. Dalam ajaran agama islam termasuk kalimat wirid.	 menit ke 01:46

3.	Religius	Adit mengucapkan salam “Assalamu’alaikum”.	 menit ke 01:50
4.	Rasa ingin tahu	Adit dan Denis yang antusias ingin mempelajari wushu saat melihat Baba Chang berlatih di halaman rukonya.	 menit ke 05:33
5.	Disiplin	Adit dan kawan – kawan datang tepat sorenya untuk belajar wushu ke lapangan bersama Denis.	 menit ke 03:29
6.	Tanggung jawab	Ucup membantu orang tua dengan belajar wushu berkata kepada bapaknya yaitu Sopo “ Ucup belajar wushu nih, biar keren. Nanti kalo bapak ngejar maling Ucup bisa bantuin”.	 menit ke 01:41
7.	Peduli sosial	Adit meminta Denis untuk membayangkan menjadi jagoan wushu dengan tujuan menghilangkan rasa takut Denis.	 menit ke 06:08
8.	Kerja keras	Adit dan kawan – kawan menuruti perintah Jarwo lari mengelilingi lapangan sebanyak tujuh kali	

		sebagai pemanasan latihan wushu.	menit ke 02:49
--	--	----------------------------------	----------------

Berikut ini diagram batang tentang sikap yang mengandung nilai karakter pada film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 33.

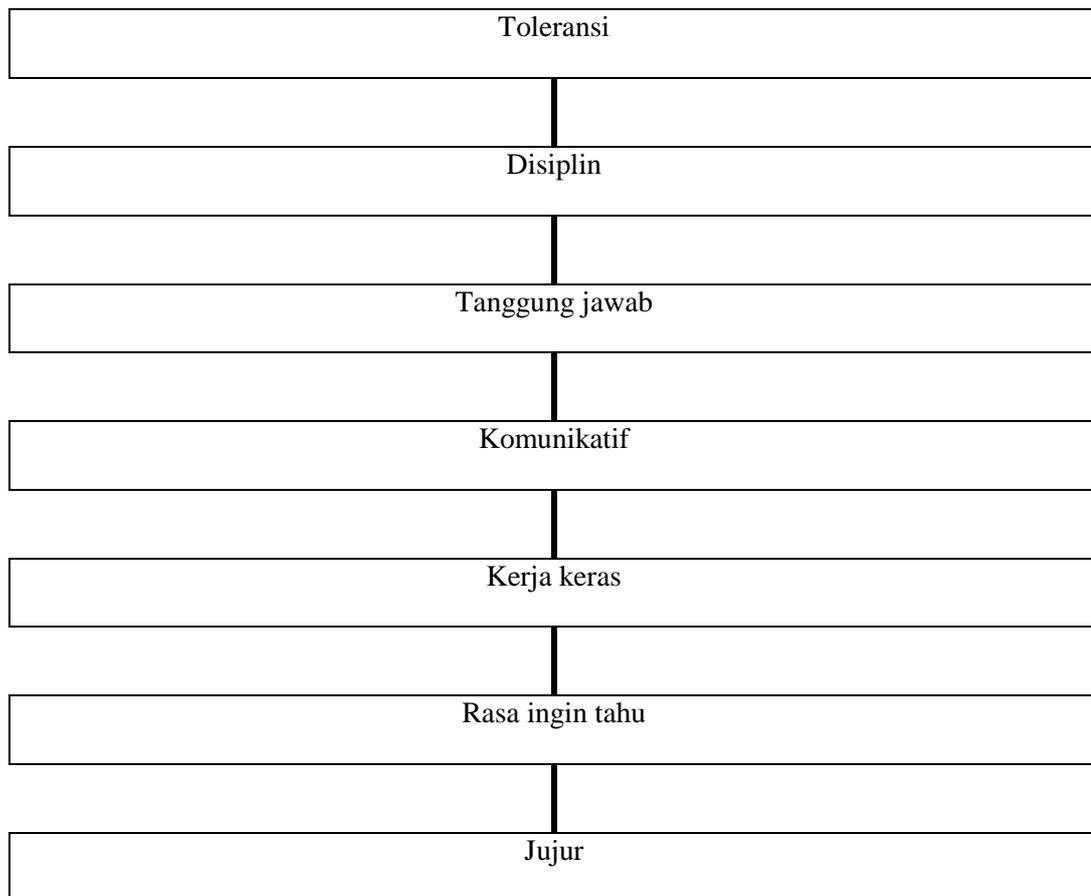


Gambar 4. 25 Gambar Diagram Sikap

Dokumentasi: Ahmad Jauhari Umar; 15 Agustus 2022

Jika diuraikan nilai karakter yang terdapat di dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 33 sebagai berikut.

Nilai karakter yang terdapat dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 33	
	Religius



2. Nilai sikap yang berkarakter yang sering muncul dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo adalah sikap religius sebanyak lima kali. Terdiri dari ucapan assalamu'alaikum sebanyak tiga kali pada menit ke 01:51, 02:41, dan 03:00. Keempat Ucapan alhamdulillah pada menit ke . dan yang kelima karakter Ucup menit 04:12 bahwa membantu orang tua akan mendapatkan pahala dan bisa masuk surga. Mendapatkan pahala dan masuk surga berarti amalan atas menjalankan ibadah beragama islam. Nilai karakter religius tersebut sering muncul berdasarkan peneliti menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo yang diteliti untuk dianalisis.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti menyimpulkan sebagai berikut.

1. Film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 terdapat delapan nilai – nilai karakter. Nilai karakter tersebut meliputi nilai religius, rasa ingin tahu, disiplin, tanggungjawab, komunikatif, dan peduli sosial, toleransi, dan kerja keras.
2. Nilai – nilai sikap berkarakter yang sering muncul dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode ke 33 adalah nilai religius sebanyak lima kali adegan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian saran peneliti adalah dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo bagi penonton adalah mencontoh sikap yang baik melalui melihat adegan tindakan Adit. Sedangkan untuk animator adalah perlu lebih diperjelas atau perlu penonjolan sikap yang berkarakter misalnya diberi keterangan tulisan kejujuran Adit. Sehingga dapat mempermudah pemahaman sebagai sikap yang patut untuk dijadikan teladan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Nur Salim. 2017. *Peran Tayangan Adit Sopo Jarwo ( ASJ ) Terhadap Pendidikan Karakter Anak - anak Sekolah Dasar di Kabupaten Kutai Kartanegara ( Studi Kasus Pada SDN 008 Muara Jawa )*, 1, 72–82.
- Anggraini, E. 2014. *Hubungan Antara Perilaku Menonton Tayangan Film Kartun di Televisi dengan Kedisiplinan Belajar Anak - anak di Rumah*. 8.
- Aqib, Zainal. 2011. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakkter*. Bandung: Yrama Widya.
- Febrianshari, Deddy dkk. 2018. *Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembuatan Dompot Punch Zaman Now, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, (6)1.
- Iryanti, V. E. dan Jazuli, M. 2001. *Mempertimbangkan Konsep Pendidikan Seni. Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 2(2).
- Ismawati, D. A. dan Tandyonomanu, D. 2016. *Pengembangan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII SMP Negeri 1 Krembung Sidoarjo. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(1).
- Judiani, S. 2010. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum*.
- Kandip, D. H. 2014. *Kenal lebih dekat dengan tim kreatif "Adit & Sopo Jarwo"*. <https://www.antaraneews.com/berita/454544/kenal-lebih-dekat-dengan-tim-kreatif-adit-sopo-jarwo>
- Khaironi, M. 2017. *Pendidikan Moral Pada Anak - anak Usia Dini. Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 01(1), 1–16.
- Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri.
- Nurhayati, S. 2014. *Pengaruh Film-Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 5 Pontianak - anak pada Materil Keseimbangan Kimia*. Artikel Penelitian pada FKIP Universitas Tanjungpura: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6058>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018. *Penguatann Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal*.

- Rohendi, E. 2018. *Mengembangkan Sikap dan Perilaku Anak - anak Usia Dini Melalui Pendidikan Berbasis Karakter*, 3, (1), 4. [Online], Tersedia: [https://media.neliti.com/media/publications/240630-mengembangkan-sikap-dan-perilaku-anak - anak-us-a5493b8b.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/240630-mengembangkan-sikap-dan-perilaku-anak-anak-us-a5493b8b.pdf)
- Rondhi, M. 2017. *Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. Jurnal Imajinasi*, 11(1).
- R. Raco, C. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rusdiyanto. 2019. *Upaya Penciptaan Budaya Religius dilingkungan Kampus Universitas Muhammadiyah Jember. TARLIM Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suara.com [Online]. <https://www.suara.com/news/2018/04/21/163806/peserta-didik-sd-purwakarta-tawuran-bawa-celurit-kak-seto-itu-pelarian>
- Wuryanti, U. dan Kartowagiran, B. *Pengembangan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. Developing Animation Film Media to Improve Learning Motivation and Character Hard Work on the Fifth Grade.*

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi

 **UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN ( FIP )**  
Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia  
Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgrisang@gmail.com Homepage : www.upgrisang.ac.id

---

**USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Yth. Ketua Program Studi \*)

1. Bimbingan dan Konseling (BK)  
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
3. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

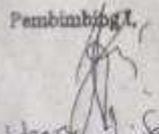
Dengan hormat,

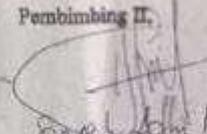
Yang bertanda tangan di bawah ini,  
Nama : Akmal Fauhari Umar  
NPM : 10120105

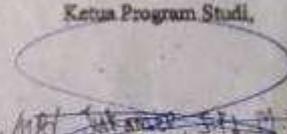
Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:  
Analisis Nilai Karakter Bangsa Pada Film Animasi Adik  
dan Sopo atau Episode 33

Semarang,  
Yang mengajukan,  
  
Akmal Fauhari Umar  
NPM 10120105

Menyetujui,

Pembimbing I,  
  
Henry G. Santoso  
NIP/NPP 098026320

Pembimbing II,  
  
Sugeng Widhi K.P.Pu MEd Sukandjo S.Pd M.Pd  
NIP/NPP 14860453

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,  
  
Sukandjo S.Pd M.Pd  
NIP/NPP 081101131

\*) Pilih salah satu

## Lampiran 2 Pengesahan Proposal

**PROPOSAL SKRIPSI**

**ANALISIS NILAI KARAKTER BANGSA PADA VIDEO ANIMASI ADIT  
DAN SOPO JARWO EPISODE 33**

Disusun dan diajukan oleh  
**AHMAD JAUHARI UMAR**  
NPM 18120103

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan menjadi skripsi  
Pada tanggal.... 2022

<p><b>Pembimbing I</b></p>  <p><b>Henry Januar Saputra, S.Pd, M.Pd</b> NIP/NPP 098602230</p>	<p><b>Pembimbing II</b></p>  <p><b>Singgih Adhi, Prasetyo, S.Sn, M.Pd.</b> NIP/NPP 148601453</p>
---	--

## Lampiran 3 Pembimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing I

**PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pembimbing I  
 Nama : Henry J. Sedyono, S.Pt., M.Pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
	4 April 2022	Konultasi judul	
	8 April 2022	Dasar judul	
	15 April 2022	Revisi proposal	
	2 Mei 2022	revisi proposal	
	14 Mei 2022	revisi proposal	
	26 Mei 2022	Dasar proposal	
	27 Mei 2022	Instansi diperoleh email data	

12

## Lampiran 4 Pembimbingan Proposal Skripsi Dosen Pembimbing II

**PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pembimbing II : Jagad Adh. Pratiyo, S.S., M.Pd.  
Nama :

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
	4 April 2022	fcc judul	
	5 April 2022	Bimbingan proposal	
	6 April 2022	Beri xi proposal	
	7 April 2022	fcc proposal	
			

24

## Lampiran 5 Pembimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I

**PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Pembimbing I  
Nama : Henry J. Genta, S.Pd., M.Pd.

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
	30 Mei 2022	Revisi Bab 1, 2, 3 Revisi Bab 4, 5, 7	
	31 Mei 2022	ACC	

26

## Lampiran 6 Pembimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II

**PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Pembimbing II  
 Nama Singih Adh. Perseptya S. Ia., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
	10 Mei 2022	Bimbingan Skripsi	
	31 Mei 2022	Revisi bab 4 dan 5	
	6 Jun 2022	Revisi bab 4 dan 5	
	7 Jun 2022	Revisi bab 9	
	8 Jun	Revisi	

18

Lampiran 7 Surat LOA



**JURNAL CERDAS MENDIDIK** | Penerbit: **PGSD UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

Jl. Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang

Website : <http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm/index>

Nomor : 14/CM-UPGRIS/VII/2022

Semarang, 15 Juli 2022

Perihal : Penerimaan dan Penerbitan Naskah

Yth

Ahmad Jauhari Umar, Singgih Adhi Prasetyo, Henry  
Januar Saputra di Semarang

Managing Editor Jurnal Cerdas Mendidik dengan ini menyatakan bahwa,  
Judul Naskah : Analisis Nilai Karakter Bangsa Pada Film Animasi Adit Dan  
Sopo Jarwo Episode 33  
Nama Penulis : Ahmad Jauhari Umar, Singgih Adhi Prasetyo, Henry Januar  
Saputra  
Instansi : Universitas PGRI Semarang

Telah menerima dan telah melakukan review terhadap naskah tersebut diatas.  
Artikel tersebut telah dinyatakan layak terbit dan diterima untuk diterbitkan pada  
Jurnal Cerdas Mendidik Volume 1 No.1 Edisi April Tahun 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana  
mestinya. Atas partisipasinya disampaikan terima kasih.

Managing Editor,

Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd.

NPP. 118701356