



**ANALISIS FILM KARTUN UPIN IPIN SEBAGAI
MEDIA PENDIDIKAN DALAM MENANAMKAN
NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA
SISWA TAMAN KANAK-KANAK RA MIFTAHUL
HUDA KECAMATAN SUMPIUH KABUPATEN
BANYUMAS**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

UNNES
Oleh
Dyah Noviati Kusumaningrum
1102412031
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Analisis Film Kartun Upin Ipin Sebagai Media Pendidikan dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Siswa Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas” telah disetujui untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

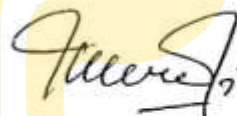
Semarang, 9 Januari 2017

Pembimbing I

Pembimbing II




Drs. Sukirman, M.Si
NIP. 195501011986011001



Dra. Nurussaadah, M.Si
NIP. 195611091985032003

Mengetahui,
Ketua Jurusan



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP 19561026198601001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Analisis Film Kartun Upin Ipin Sebagai Media Pendidikan dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Siswa Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas" telah dipertahankan di hadapan panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada tanggal: **1 Februari 2017**

Panitia :



Dr. Drs. Eddy Purwanto, M.Si

NIP. 196301211987031001

Sekretaris

Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 195501011986011001

Penguji Utama

Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd

NIP. 19561026198601001

Penguji/Pembimbing I

Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 195501011986011001

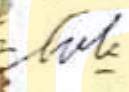
Penguji/Pembimbing II

Dra. Nurussaadah, M.Si

NIP. 195611091985032003

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi yang berjudul "Analisis Film Kartun Upin Ipin Sebagai Media Pendidikan dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Siswa Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas" benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2017
BATERAI YUMPEL
6000

Dyan Novisti Kusumaningrum
NIM 1102412031

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Ketika karakter hilang, semua hilang” (Billy Graham)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah:6)

PERSEMBAHAN

Untuk kedua orang tuaku Rasman dan Poniyah

Untuk kakakku Afid Rahmat Basuki dan Dian Yuliana

Untuk teman-teman jurusan Kurikulum dan Teknologi

Pendidikan'12

Untuk almamaterku, Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Film Kartun Upin Ipin Sebagai Media Pendidikan Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Ra Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum., Rektor UNNES, yang telah memberikan fasilitas yang berharga demi kelancaran selama studi.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan sekaligus penguji utama yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini serta memberikan ilmu, masukan dan pengarahan kepada penulis.
4. Drs. Sukirman, M. Si., Dosen wali sekaligus pembimbing 1 dengan ketulusan dan kesabaran mengarahkan dalam memberikan bimbingan.

5. Dra. Nurussaadah, M. Si., Dosen pembimbing II dengan ketulusan dan kesabaran mengarahkan dalam memberikan bimbingan.
6. Seluruh dosen Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu yang tak ternilai selama belajar di jurusan Teknologi Pendidikan.
7. Nimatul Huriyah, S.Pd.I., Kepala Sekolah dan segenap guru RA Miftahul Huda yang telah berkenan memberikan sumbangan tenaga dan pikiran bagi penulis selama penelitian berlangsung.
8. Rasman dan Poniyah, Kedua orang tuaku yang telah tulus memberikan kasih sayang dan tidak pernah berhenti mendo'akan serta memberi motivasi untukku menyelesaikan studi.
9. Sahabat terbaikku Arfian Budianto, Depe, Suci, Hana dan teman-teman lain yang telah memberi motivasi dan bantuan dalam penulisan skripsi.
10. Teman-teman satu angkatanmu, Teknologi Pendidikan 2012.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

Semarang, Januari 2017

Peneliti

ABSTRAK

Kusumaningrum, Dyah Noviati (2016). *Analisis Film Kartun Upin Ipin Sebagai Media Pendidikan dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Sukirman, M.Si. Pembimbing II Dra. Nurussaadah, M.Si.

Kata Kunci : film kartun, media pendidikan, nilai karakter

Film kartun Upin Ipin adalah salah satu film kartun yang banyak digemari oleh anak-anak. Tokoh-tokoh dengan karakter unik dengan cerita yang menarik sesuai dengan kehidupan nyata. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter dan nilai pendidikan karakter yang muncul paling banyak dan paling sedikit yang terkandung dalam film kartun Upin Ipin sebagai media pendidikan di TK RA Miftahul Huda. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan *Focus Group Discussion* (FGD), observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian film kartun Upin Ipin “Siapa Atan” setelah dianalisis diperoleh data sebanyak 12 jenis nilai pendidikan karakter yang terkandung didalamnya yaitu nilai karakter jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, peduli sosial dan tanggung jawab. Sedangkan film kartun Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin” setelah dianalisis diperoleh data sebanyak 12 jenis nilai pendidikan karakter yaitu nilai karakter jujur, toleransi, kerja keras, mandiri, demokratis, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. Nilai pendidikan karakter yang paling banyak muncul dalam film kartun Upin Ipin “Siapa Atan” adalah nilai menghargai prestasi dan cinta damai yang masing-masing muncul sebanyak 3 nilai, dan nilai yang paling sedikit muncul adalah jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, komunikatif, peduli sosial dan tanggung jawab yang masing-masing muncul sebanyak 1 nilai. Sedangkan nilai pendidikan karakter yang sering muncul dalam Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin” adalah nilai kerja keras sebanyak 6 nilai dan nilai yang paling sedikit muncul adalah jujur, toleransi, mandiri demokratis, peduli sosial dan peduli lingkungan yang masing-masing muncul sebanyak 1 nilai. Simpulan penelitian ini adalah ditemukan sebanyak 12 jenis nilai pendidikan karakter pada masing-masing judul film kartun ini dan dapat dijadikan sebagai media pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter di RA Miftahul Huda. Saran penelitian ini adalah 1) Bagi guru agar dapat memanfaatkan media film Upin Ipin sebagai media pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter, 2) Bagi sekolah perlu menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada adegan film Upin Ipin terhadap siswa RA Miftahul Huda, 3) Bagi peneliti yang berminat meneliti dengan tema yang sejenis disarankan untuk menganalisis tokoh karakter film kartun lainnya.

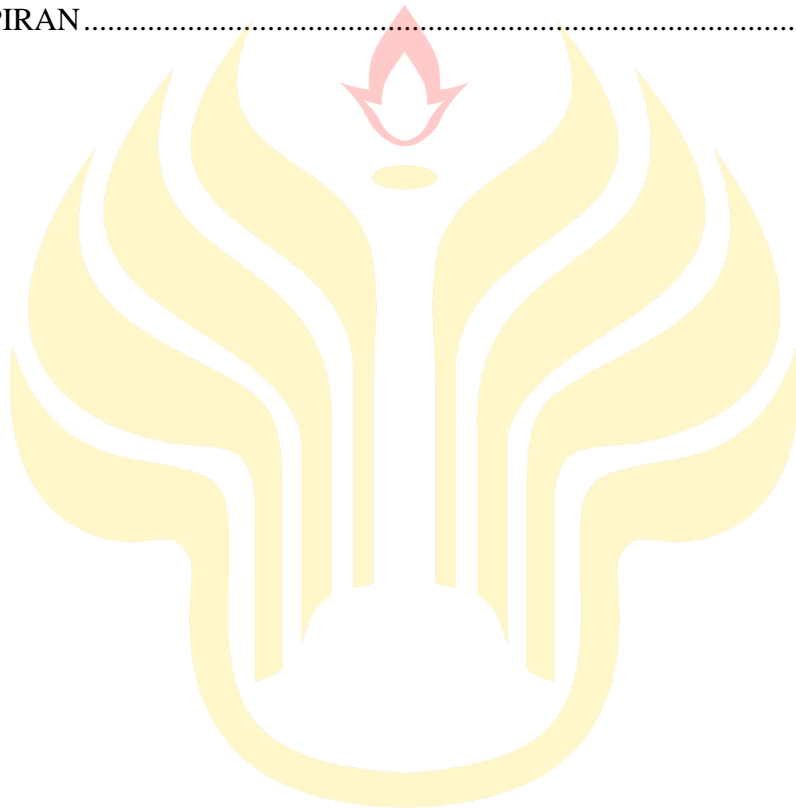
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 FOKUS PENELITIAN.....	7
1.3 RUMUSAN MASALAH	7
1.4 TUJUAN PENELITIAN	8
1.5 MANFAAT PENELITIAN	8
1.6 PENEGASAN ISTILAH	9
1.6.1.ANALISIS	9
1.6.2.FILM KATUN UPIN IPIN	9

1.6.3.MEDIA PENDIDIKAN	10
1.6.4.NILAI PENDIDIKAN KARAKTER	10
1.6.5.TAMAN KANAK-KANAK RA MIFTAHUL HUDA	10
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1 FILM KARTUN	14
2.1.1 PENGERTIAN FILM	14
2.1.2 JENIS-JENIS FILM	14
2.1.3 PENGERTIAN FILM KARTUN	16
2.1.4 MANFAAT FILM KARTUN	17
2.1.5 JENIS-JENIS FILM KARTUN	17
2.2 FILM KARTUN UPIN IPIN	18
2.3 MEDIA PENDIDIKAN	20
2.3.1 PENGERTIAN MEDIA PENDIDIKAN	20
2.3.2 MANFAAT MEDIA PENDIDIKAN	22
2.3.3 JENIS-JENIS MEDIA PENDIDIKAN	23
2.4 PENDIDIKAN KARAKTER	29
2.4.1 PENGERTIAN PENDIDIKAN KARAKTER	29
2.4.2 TUJUAN PENDIDIKAN KARAKTER	30
2.4.3 NILAI PENDIDIKAN KARAKTER.....	32
2.4.4 MANFAAT PENDIDIKAN KARAKTER.....	34
2.4.5 PRINSIP PENDIDIKAN KARAKTER.....	36
2.4.6 PENANAMAN NILAI	37

2.5 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.....	38
2.5.1 PENGERTIAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.....	38
2.5.2 TUJUAN TAMAN KANAK-KANAK	39
2.5.3 KARAKTERISTIK CARA BELAJAR ANAK USIA DINI....	40
2.5.4 PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN PAUD	41
2.5.5 TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI.....	43
2.5.6 PROGRAM PEMBELAJARAN TAMAN KANAK- KANAK	45
2.6 KERANGKA BERPIKIR	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
3.1 PENDEKATAN PENELITIAN	48
3.2 LOKASI PENELITIAN.....	48
3.3 FOKUS PENELITIAN	49
3.4 PROSEDUR PENELITIAN	49
3.5 SUMBER DATA PENELITIAN.....	49
3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	50
3.7 TEKNIK ANALISIS DATA	51
3.8 TEKNIK PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	55
4.2 HASIL PENELITIAN.....	57
4.3 PEMBAHASAN	93

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 SIMPULAN	111
5.2 SARAN	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	116



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel	H a l a m a n
Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Anak Usia Dini.....	43
Tabel 4.2 Naskah Film Upin Ipin Musim 9 “Siapa Atan”	57
Tabel 4.3 Naskah Film Upin Ipin Musim 9 “Kedai Makan Upin Ipin”.....	75
Tabel 4.4 Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Kartun Upin Ipin “Siapa Atan”	102
Tabel 4.5 Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Kartun Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	47
Gambar 4.1 <i>Screenshot</i> nilai jujur adegan 6 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	59
Gambar 4.2 <i>Screenshot</i> nilai toleransi adegan 9 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	60
Gambar 4.3 <i>Screenshot</i> nilai disiplin adegan 8 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	61
Gambar 4.4 <i>Screenshot</i> nilai kerja keras adegan 2 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	62
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> nilai kreatif adegan 5 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	63
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> nilai kreatif adegan 7 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	64
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> nilai rasa ingin tahu adegan 4 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	65
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> nilai semangat kebangsaan adegan 2 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	66
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> nilai menghargai prestasi adegan 1 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	67
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> nilai menghargai prestasi adegan 3 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	67
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> nilai menghargai prestasi adegan 10 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	68
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> nilai komunikatif adegan 7 Film Upin Ipin “Siapa Atan” .	69

Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> nilai cinta damai adegan 5 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	70
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> nilai cinta damai adegan 10 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	71
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> nilai peduli sosial adegan 8 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	72
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> nilai tanggung jawab adegan 6 Film Upin Ipin “Siapa Atan”	73
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> nilai jujur adegan 6 Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	77
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> nilai Toleransi adegan 4 Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	78
Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> nilai kerja keras adegan Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	79
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> nilai mandiri adegan 4 Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	81
Gambar 4.22 <i>Screenshot</i> nilai demokratis adegan 12 Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	82
Gambar 4.23 <i>Screenshot</i> nilai semangat kebangsaan adegan Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	83
Gambar 4.24 <i>Screenshot</i> nilai menghargai prestasi adegan Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	84

Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> nilai komunikatif adegan Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	86
Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> nilai cinta damai adegan Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	88
Gambar 4.27 <i>Screenshot</i> nilai peduli lingkungan adegan Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	89
Gambar 4.28 <i>Screenshot</i> nilai peduli sosial adegan Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	90
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> nilai tanggung jawab adegan Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	91
Gambar 4.30 Diagram Nilai Karakter Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin”	74
Gambar 4.31 Diagram Nilai Pendidikan Karakter Film Upin Ipin “Siapa Atan”	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Pengamatan Film.....	117
Lampiran 2 Hasil <i>Focus Group Discussion</i>	121
Lampiran 3 Rekapitulasi FGD	145
Lampiran 4 Presensi Peserta <i>Focus Group Discussion</i>	150
Lampiran 5 Riwayat Hidup Peserta <i>Focus Group Discussion</i>	151
Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian	157
Lampiran 7 Profil Sekolah	160
Lampiran 8 <i>Screenshot</i> Adegan Film Upin Ipin	162
Lampiran 9 Foto Penelitian.....	166
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian	167
Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian	168

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia. Sejak manusia lahir sejak itulah mereka memperoleh pendidikan dari orang di sekitarnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap hari kita akan berinteraksi dengan sesama manusia maupun dengan lingkungan. Adanya interaksi tersebut menumbuhkan beragam nilai dan budaya di kehidupan yang membentuk sebuah proses pendidikan.

Secara sempit, pendidikan diartikan sebagai sebuah proses tingkah laku manusia, baik secara fisik, intelektual, emosional maupun moral yang sesuai dengan nilai dan pengetahuan yang ada dimasyarakat. Sejalan dengan hal itu, pendidikan tidak hanya mengajarkan tentang ilmu pengetahuan tetapi juga mengajarkan bagaimana manusia tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang bermartabat dan berbudaya.

Seiring dengan perkembangnya zaman, banyak problematika kehidupan dimasyarakat yang tidak menggambarkan nilai dan martabat bangsa. Perilaku yang meniru gaya hidup bangsa lain, tidak berbudi pekerti, dan semakin lemahnya moralitas bangsa menjadi salah satu contoh lunturnya nilai dan martabat bangsa. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan karakter yang tertanam dalam kehidupan manusia. Pendidikan karakter ialah suatu pendidikan yang mengajarkan tabiat, moral, tingkah laku maupun kepribadian. Maksudnya proses pembelajaran yang

dilakukan di lembaga pendidikan harus mampu mengarahkan, mengembangkan, dan menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik yang kemudian dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. (Fadlilah, 2013:22).

Pendidikan karakter merupakan unsur yang sangat penting untuk membentuk karakter seseorang. Terutama dalam menanamkan pendidikan karakter pada anak. Anak sejak lahir mempunyai bekal-bekal dalam kehidupan. Bekal tersebut harus dikembangkan dan diarahkan agar tidak berpengaruh negatif terhadap perkembangan anak termasuk bekal karakter seorang anak yang ditanamkan oleh orang tuanya sejak mereka lahir. Tidak hanya orang tua, peran dalam lingkungan sekolah juga sangat penting dalam membentuk karakter anak. Dalam lingkungan sekolah siswa tidak hanya diberi ilmu pengetahuan tetapi juga diajarkan tentang norma, nilai-nilai, moral dan perilaku yang baik untuk membangun karakter pribadi yang berguna bagi kehidupannya kelak

Dalam konteks pendidikan untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan adanya tujuan, seperti halnya pendidikan karakter yang mempunyai tujuan yaitu dengan menumbuhkan kembangkan kepribadian yang baik dalam menanamkan nilai dan pembaruan tata kehidupan bersama. Menurut Zubaedi (2011: 8), karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Sementara menurut Muslich (2011: 84), dijelaskan bahwa karakter sendiri merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang

terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma budaya, dan adat istiadat.

Tujuan pendidikan karakter mengacu pada dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 3 menyebutkan bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan tujuan dalam undang-undang tersebut disebutkan secara jelas bahwa pendidikan bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan kehidupan bangsa tetapi juga nilai-nilai karakter bangsa yang harus ditanamkan pada peserta didik untuk membentuk watak dan menjadi bangsa yang bermartabat.

Karakter sangat mempengaruhi kualitas dan kemajuan suatu bangsa. Untuk membangun karakter bangsa yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Usia dini merupakan masa-masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Masa-masa kritis tersebut sering disebut dengan masa *golden age*. Dimana dalam masa-masa *golden age* dimanfaatkan sebagai masa pembinaan, pengarahan, pembinaan, dan pembentukan karakter anak usia dini. Menurut Fadillah (2013: 48), *The Golden Age* adalah masa-masa keemasan seorang anak yaitu masa ketika mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada anak yang sudah memasuki taman kanak-kanak mereka

dikenalkan dengan lingkungan sosial dan mulai membentuk kelompok bermain. Dalam perkembangan anak usia 0-6 tahun mereka memperoleh pendidikan karakter melalui peniruan perilaku orang-orang disekitarnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk merangsang berbagai potensi yang dimiliki anak agar dapat berkembang secara optimal. Sebagaimana disebutkan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak rentang usia 0-6 tahun. Menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara PAUD dilaksanakan sejak 0-8 tahun. (Maimunah Hasan, 2010 : 17)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak RA Miftahul Huda. Sekolah sudah menerapkan pendidikan karakter kepada siswanya dengan memberikan contoh-contoh dan kebiasaan yang baik kepada siswanya, namun metode yang digunakan guru dalam mengajarkan pendidikan karakter disampaikan hanya dengan metode verbal. Metode tersebut kurang menarik perhatian siswa dan membosankan, misalnya dengan bercerita/kisah teladan secara verbal didepan kelas, memberi teguran atau nasehat, dan pembiasaan-pembiasaan lain disekolah seperti berdoa sebelum memulai kegiatan

pembelajaran dan lain sebagainya. Guru juga dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan siswa. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi televisi yang digunakan sebagai media pendidikan sekaligus pembelajaran. Apalagi jika sudah di dukung dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai. Salah satu media yang dapat digunakan dalam membelajarkan pendidikan karakter di kelas adalah film kartun.

Film kartun merupakan sebuah hasil animasi yang mengandung pesan dan kesan didalamnya dengan dikemas semenarik mungkin. Selain sebagai hiburan, unsur-unsur pendidikan tentunya dapat dimasukkan ke dalam film kartun. Adanya unsur-unsur yang terkandung didalamnya dapat berperan sebagai media pendidikan. Melalui cerita dalam film kartun yang memberikan pesan yang di tayangan dengan menarik penontonya terutama anak-anak.

Sebagai media audiovisual, film kartun ini memudahkan individu dalam menyerap informasi melalui apa yang mereka dapat dan apa yang mereka dengar sehingga diharapkan dapat mempengaruhi setiap orang yang menontonya. Hasil penelitian Triwardani (2006) menunjukkan bahwa: “anak-anak berada dalam masa-masa pembelajaran diri sekaligus sosialisasi nilai-nilai dari agen-agen sosialisasi yang diidentifikasinya sehingga mereka juga rentan terhadap pengaruh-pengaruh tertentu. Kecenderungan anak meniru apa yang dilihat dan apa yang anak dengar akan membentuk pola perilaku anak tersebut.”

Pengaruh tayangan film kartun tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan untuk anak-anak agar dapat menyerap unsur-unsur pendidikan yang terkandung didalamnya. Salah satu unsur pendidikan yang dapat diterapkan melalui media film kartun adalah nilai-nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai karakter yang ada dimasyarakat antara lain; sopan santun, religius, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri dan sebagainya.

Penanaman nilai-nilai karakter tersebut perlu proses yang berkelanjutan. Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Zubaedi pendidikan karakter mempunyai 3 fungsi utama. Pertama, fungsi pembentukan dan perkembangan potensi. Kedua, fungsi perbaikan dan penguatan. Ketiga, fungsi penyaring. Pendidikan karakter merupakan unsur yang sangat penting untuk membentuk karakter seseorang untuk membangun kualitas manusia yang baik, bermoral serta bertanggung jawab. Dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak banyak disisipi pendidikan karakter agar menumbuhkan kepribadian yang baik, misalnya sikap peduli, mandiri, kreatif dan jujur.

Di Indonesia film kartun masih di dominasi oleh produk impor. Proses pembuatan yang cukup lama dan membutuhkan biaya yang cukup mahal dalam setiap produksi menjadikan produk lokal masih jarang diproduksi oleh produsen film kartun dalam negeri. Film-film kartun populer yang sering di tonton anak-anak diantaranya seperti naruto, Upin Ipin, Spongebob, Doraemon, Tom and Jerry dan sebagainya. Salah satu film kartun yang sangat digemari oleh anak-anak adalah Upin Ipin. Tokoh-tokoh dengan karakter unik serta cerita yang menarik dalam film kartun Upin Ipin menjadi perhatian tersendiri bagi setiap penontonnya

khususnya anak-anak. Dengan adanya tokoh anak-anak didalamnya dengan cerita yang sesuai dengan kehidupan nyata diharapkan dapat menjadi contoh nyata kepada anak dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan perkembangan usia anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ANALISIS FILM KARTUN UPIN IPIN DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA TAMAN KANAK-KANAK RA MIFTAHUL HUDA KABUPATEN BANYUMAS”

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada permasalahan yang dibahas adalah nilai-nilai pendidikan karakter apa saja yang terkandung dalam film kartun Upin Ipin yang digunakan dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter di Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas.

1.3 Rumusan Masalah

Setelah fokus penelitian ditetapkan, maka permasalahan penelitian yang akan diteliti yaitu

1. Bagaimana nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam film kartun Upin Ipin sebagai media pendidikan di Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas?

2. Nilai-nilai pendidikan karakter apa yang paling banyak dan paling sedikit muncul dalam film kartun Upin Ipin sebagai media pendidikan di Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter apa saja yang terkandung dalam film kartun Upin Ipin sebagai media pendidikan di Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas.
2. Mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter apa saja yang muncul paling banyak dan paling sedikit muncul dalam film kartun Upin Ipin sebagai media pendidikan di Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan baru mengenai penerapan film kartun sebagai media pendidikan dan memberikan masukan dalam pemanfaatan media pendidikan yang tepat sesuai tingkatan usia siswa sehingga dapat digunakan sebagai contoh dalam menanamkan nilai pendidikan karakter.

- b. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kajian yang sama tetapi ruang lingkungnya berbeda dan lebih mendalam.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, diharapkan guru dapat memilih penggunaan media yang tepat bagi pembelajaran siswa agar efektif dalam menerapkan pendidikan karakter pada anak.
- b. Bagi siswa, dapat memperoleh pengalaman dari tayangan film kartun untuk meningkatkan karakter anak serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan dalam penerapan variasi media pendidikan yang digunakan dalam memberikan pendidikan karakter.

1.6 Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran terhadap istilah-istilah dalam judul: “ANALISIS FILM KARTUN UPIN IPIN DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA TAMAN KANAK-KANAK RA MIFTAHUL HUDA KABUPATEN BANYUMAS” yang penulis ajukan, sehingga dipandang perlu memberi penegasan arti dan batasan tentang arti dari isi penulisan tersebut:

1.6.1 Analisis

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, analisis diartikan sebagai penelaahan dan penguraian data hingga menghasilkan kesimpulan. Spradley

dalam Sugiyono (2010: 224) mengatakan bahwa analisis dalam penelitian apapun merupakan cara berfikir. Hal itu berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan. Analisis adalah untuk mencari pola. Dalam penelitian ini, analisis yang dimaksud adalah menelaah film kartun Upin Ipin yang mengandung nilai-nilai karakter.

1.6.2 Film Kartun Upin Ipin

Film kartun atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak.

Upin dan Ipin adalah sebuah film animasi anak-anak yang dirilis pada 14 September 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Film ini diproduksi oleh Les' Copaque. Awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak agar lebih menghayati bulan Ramadan. Di Indonesia, Upin & Ipin hadir di MNCTV. Film ini berdurasi 5-7 menit setiap episodenya. Kartun ini tayang setiap hari di TV9 pukul 16.30 dan di MNCTV tayang setiap hari pukul 12:00 dan 16.30 WIB.

1.6.3 Media Pendidikan

Adapun batasan tentang media. Asosiasi Teknologi dan komunikasi pendidikan (Association of education and Communication technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan

orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Menurut asosiasi pendidikan nasional (National Education Association/NEA) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

1.6.4 Nilai Pendidikan Karakter

Kemendiknas (2010: 35) Nilai karakter berasal dari kajian nilai-nilai agama, norma-norma sosial, peraturan atau hukum, etika akademik, dan prinsip-prinsip HAM, telah teridentifikasi butir-butir nilai yang dikelompokkan menjadi lima nilai utama, yaitu nilai-nilai perilaku manusia dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan serta kebangsaan.

1.6.5 Taman Kanak-Kanak Ra Miftahul Huda Kabupaten Banyumas

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. TK merupakan pendidikan pendidikan anak usia dini dan didalamnya terdapat garis-garis besar program kegiatan belajar (GBPKB) yakni usaha untuk mengetahui secara mendalam tentang perangkat kegiatan yang direncanakan untuk dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu, dalam rangka meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini TK (Manshur, 2005: 127).

Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda merupakan tempat dilaksanakannya penelitian yang berlokasi di Desa Selandaka, Kecamatan Sumpiuh, Kabupaten Banyumas

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika dalam penyusunan skripsi ditulis sebagai berikut:

- a. Bagian awal skripsi berisi tentang Sampul, Lembar Judul, Persetujuan Pembimbing, Pengesahan Kelulusan, Pernyataan, Motto dan Persembahan, Abstrak, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Lampiran.
- b. Bagian pokok skripsi terdiri atas Pendahuluan, Kajian Teori, Metode Penelitian, Hasil Penelitian dan Pembahasan dan Penutup.

BAB I PENDAHULUAN, dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan penulisan sistematika skripsi.

BAB 2 LANDASAN TEORI, dalam bab ini berisi tentang deskripsi teori penerapan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran dan kerangka berpikir.

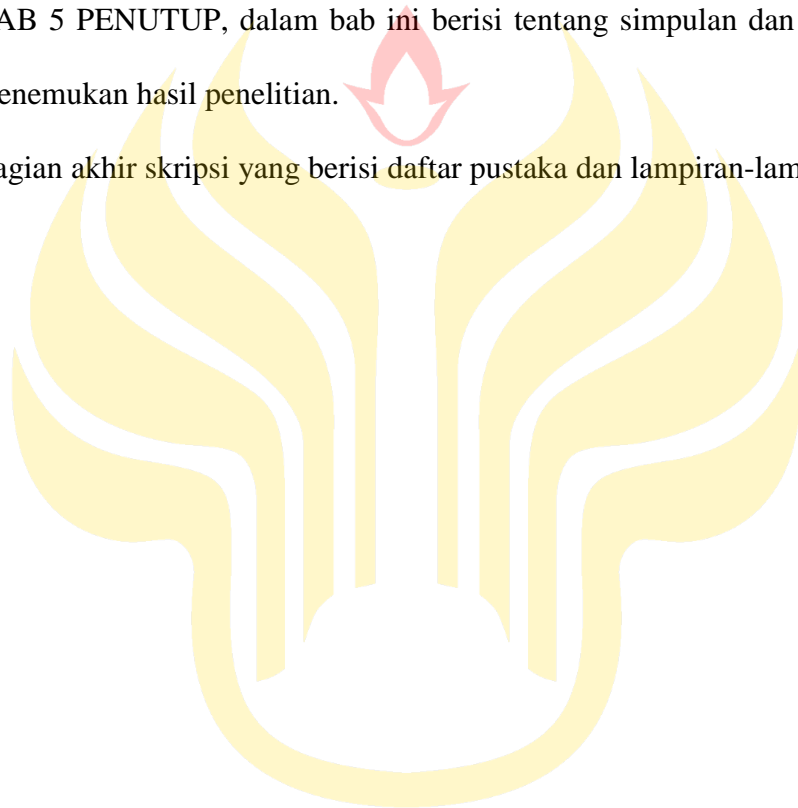
BAB 3 METODE PENELITIAN, dalam bab ini berisi tentang desain penelitian focus penelitian, lokasi, dan subjek penelitian, sumber dan jenis

data, teknik pengumpuln data, teknik analisis data dan teknik pemeriksaan keabsahan data.

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini berisi tentang gambaran umum hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian

BAB 5 PENUTUP, dalam bab ini berisi tentang simpulan dan saran setelah menemukan hasil penelitian.

- c. Bagian akhir skripsi yang berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film Kartun

2.1.1 Pengertian Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Film sebagai media grafis, juga termasuk media visual yang mana untuk menyerap pesan yang dikandungnya dengan menggunakan indera penglihatan dan pesan yang ada di tuangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (Kustiono, 2010: 81).

Dari beberapa pendapat diatas di simpulkan bahwa film adalah suatu karya cipta media grafis maupun media audiovisual yang mengandung pesan yang dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual yang dapat dipertunjukkan.

2.1.2 Jenis-jenis Film

Menurut Danesi (2010: 134), tiga kategori utama film yaitu film fitur, dokumentasi dan film animasi yang secara umum dikenal sebagai ‘film kartun’.

- a. Film fitur merupakan sebuah karya fiksi, yang strukturnya selalu berupa narasi, yang dibuat dalam tiga tahap. Pertama, tahap praproduksi. Pada tahap

ini merupakan periode ketika scenario diperoleh. Dalam scenario ini bisa berupa adaptasi dari novel, atau cerita pendek, atau karya cetakan lainnya; bisa juga ditulis secara khusus untuk dibuat filmnya. Kedua, tahap produksi. Pada tahap ini merupakan tahap dimana masa berlangsungnya pembuatan film berdasarkan skenario itu. Tahap terakhir, post-produksi (*editing*) yaitu ketika semua bagian film yang pengambilan gambarnya tidak sesuai urutan cerita, disusun menjadi suatu kisah yang menyatu.

b. Film dokumenter merupakan karya film nonfiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata dengan setiap individu yang menggambarkan perasaannya dan pengalamannya dalam situasi apa adanya, tanpa adanya persiapan, langsung pada kamera atau pewawancara. Film ini seringkali diambil tanpa skrip dan jarang sekali ditampilkan di gedung bioskop tetapi sering tampil di televisi.

c. Film animasi adalah teknik pembuatan film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Penciptaan animasi secara tradisional dari animasi gambar bergerak selalu diawali hampir bersamaan dengan penyusunan *storyboard*, yaitu serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian penting dari cerita. Sketsa tambahan digunakan untuk memberikan ilusi latar belakang, dekorasi serta tampilan dan karakter tokohnya. Kini hampir semua film animasi dibuat secara digital melalui komputer.

2.1.3 Pengertian Film Kartun

Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak yang sering dikenal dengan sebutan film kartun. Menurut Andriana (2009), film kartun adalah salah satu karya cipta yang menggunakan fasilitas aplikasi komputer multimedia dengan menggabungkan antara gambar, teks, audio, animasi dan video sehingga seolah-olah gambar diam dapat bergerak dan bersuara yang selanjutnya dapat disusun menjadi suatu cerita yang menarik.

Menurut Syafrudin (2013), film animasi memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan sebagai media pembelajaran untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan dan membuat belajar menjadi menyenangkan karena adanya unsur hiburan. Film animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divirtualisasikan seolah-olah dapat bergerak atau nampak hidup. Tidak hanya digerakkan saja tetapi animasi juga memberikan suatu karakter pada obyek-obyek yang akan dianimasikan, seperti pemberian watak dari setiap tokoh animasi.

Selanjutnya menurut Ahmadzeni (2008: 20), film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah banyak, dimana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak).

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

2.1.4 Manfaat Film Kartun

Menurut Efendi (2002), kelebihan media film kartun sebagai media pendidikan antara lain adalah

1. Film animasi dapat menimbulkan kesan yang mendalam pada siswa karena mudah diingat dengan adanya bentuk audiovisual;
2. Suara dan gerakan yang ditampilkan sesuai dengan gambaran nyata dan disesuaikan dengan materi yang disajikan;
3. Film kartun dapat memenuhi unsur gerak dan kontras;
4. Film kartun dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika berdiskusi maupun praktek.
5. Film kartun merupakan pengganti alam sekitar dan menunjukkan objek yang tidak bisa dilihat secara normal;
6. Film kartun dapat meningkatkan motivasi dan menanamkan sikap serta segi-segi afektif lainnya.
7. Film kartun dengan tema pendidikan dapat mengandung nilai-nilai positif, dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa;
8. Film kartun dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.

2.1.5 Jenis-Jenis Film Kartun

Menurut Kemendikbud, jenis film kartun terbagi menjadi tiga, yaitu

1. Film Kartun 2 Dimensi

Film kartun ini adalah jenis film kartun yang banyak ditayangkan di televisi, terbuat dari gambar dua dimensi yang bergerak. Contoh film kartun jenis ini banyak sekali, seperti : Tom and Jerry, Spongebob Squarepants, Dora The Explorer, Captain Tsubasa, Dragon Ball, dll.

2. Film Kartun 3 Dimensi

Film kartun tiga dimensi atau biasa disebut 3D Animation, adalah produk film kartun yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi komputer. Hampir seluruhnya menggunakan proses pengolahan komputer, baik dalam pembuatan fisik tokoh, adegan, maupun setting suasana film. Film ini dalam banyak hal menggunakan model gerakan manusia atau hewan sebagai dasar pembuatan animasi Bergeraknya sehingga terlihat begitu realistis. Contoh film kartun 3D adalah : Madagascar, Finding Nemo, Upin Ipin.

2.2 Film Kartun Upin Ipin

Penelitian ini menggunakan film kartun Upin Ipin yang termasuk ke dalam jenis animasi 3D. Film ini dipilih karena banyak disukai oleh semua kalangan khususnya anak-anak. Dengan karakter tokoh yang unik dan khas menjadi ketertarikan sendiri bagi para penontonnya.

Menurut Abiy, sebagaimana dikutip oleh Dewi (2010), Film kartun Upin Ipin adalah sebuah film animasi anak-anak yang berasal dari Malaysia, awalnya film animasi Upin Ipin diciptakan untuk mendidik anak-anak agar menghayati arti dan makna ibadah di bulan Ramadhan. Film ini diproduksi oleh Les' Copaque.

Di Indonesia Upin Ipin hadir di MNCTV. Awalnya film ini dibagi menjadi 6 episode dengan durasi pendek yang menggambarkan tentang bagaimana mendidik anak untuk taat menjalankan ibadah puasa di bulan Ramadhan. Adanya adegan lucu dan karakter tokoh yang unik membuat anak-anak tidak bosan menontonnya meskipun diputar beberapa kali. Dalam film tersebut menggambarkan kehidupan anak desa di negeri Malaysia yang terdiri dari tiga suku besar yaitu Melayu, China dan India. Anak-anak dari keturunan suku-suku tersebut saling berkomunikasi dan berinteraksi tentu saja dengan logat dan intonasi bahasa ibu mereka yaitu Melayu, China dan India. Meskipun bahasa yang digunakan tetap bahasa resmi Malaysia yaitu bahasa Melayu, namun secara intonasi tetap ada perbedaan antara tiga suku tersebut.

Adapun karakter tokoh dari film animasi Upin Ipin adalah sebagai berikut; Upin dan Ipin merupakan sepasang kakak-beradik kembar berusia belia yang tinggal bersama Kak Ros dan Opah di Kampung Durian Runtuh setelah kematian kedua orangtua mereka sewaktu masih bayi. Upin dan Ipin bersekolah di Tadika Mesra yang terletak dalam kawasan kampung, di mana mereka berteman dengan banyak teman yang bermacam-macam tingkah lakunya, antara lain Mei Mei yang imut dan berkepribadian cerdas, Mei Mei adalah keturunan asli Tionghoa dengan logat Tionghuanya. Jarjit Singh yang gemar membuat humor dan membuat pantun adalah keturunan India, Ehsan yang suka menyendiri, cerewet dan suka makan, Fizi (sepupu Ehsan) yang penuh keyakinan diri tetapi suka mengejek orang lain, dan Mail yang berkemampuan untuk berjualan, suka melamun dan mengantuk

karena ia berjualan ayam semalam dan pandai berhitung. Ehsan, Fizi dan Mail adalah Melayu asli Malaysia.

Tokoh utama dalam film ini digambarkan sebagai anak kembar yang selalu ingin tahu yang tinggal bersama kak Ros dan neneknya yang dipanggil Opah di Malaysia. Upin Ipin mempunyai teman-teman yang mempunyai karakter khususnya masing-masing. Dalam perkembangannya film ini tidak hanya bertemakan Ramadhan saja tetapi berkembang menjadi sarana edukasi bagi anak untuk menyerap nilai edukasi yang ada didalamnya. Dengan cerita yang menarik dan sesuai dengan kehidupan anak pada usianya diharapkan dapat menjadi gambaran anak-anak dalam proses pembentukan karakter.

2.3 Media Pendidikan

2.3.1 Pengertian Media Pendidikan

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Gagne (dalam Sadiman, 2010:6), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sejalan dengan Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah

segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Adapun batasan tentang media. Asosiasi Teknologi dan komunikasi pendidikan (Association of education and Communication technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan merupakan segala bentuk perantara/bahan/alat yang dapat menyalurkan pesan atau informasi yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dalam dunia pendidikan, media tidak hanya di gunakan sebagai pembelajaran didalam kelas, tetapi media juga dapat digunakan diluar kelas. Banyak media yang sering kita jumpai yaitu buku, radio, majalah, film, video, tv, proyektor dan lain-lain. Bahan atau sumber belajar maupun alat yang digunakan sebagai sarana untuk belajar dikenal sebagai media pendidikan.

Menurut Purnamawati (2001) ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih media antara lain : (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap bahan pembelajaran artinya bahan pembelajaran sifatnya prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media mudah diperoleh,(4) ketrampilan dalam menggunakan,(5) tersedia

waktu untuk menggunakannya,(6) sesuai dengan taraf berfikir siswa (Sadiman, 2010:56).

2.3.2 Manfaat Media Pendidikan

Media pendidikan tidak pernah lepas dari pembahasan sistem pembelajaran, karena media pendidikan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Hal itu menandakan bahwa media pendidikan memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian agar tidak terlalu bersifat verbalitas;
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya :
 - a. Objek yang terlalu besar;
 - b. Objek yang kecil;
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat;
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu;
 - e. Objek yang terlalu kompleks, dan;
 - f. Konsep yang terlalu luas.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan bermanfaat untuk :
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar;

- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c. Mungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan karena latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Dalam hal ini dapat diatasi dengan adanya media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam (a) memberikan perangsang yang sama; (b) mempersamakan pengalaman; (c) menimbulkan persepsi yang sama.

2.3.3 Jenis-Jenis Media Pendidikan

Banyak jenis media yang dimanfaatkan dalam sebuah pembelajaran peserta didik. Keberagaman jenis media tersebut berkembang sesuai dengan kemajuan perkembangan teknologi. Laju perkembangan teknologi semakin hari semakin berkembang dengan ciri masing-masing. Dengan adanya keberagaman tersebut munculah usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasikan media-media tersebut menurut kesamaan cirinya atau karakteristiknya. Beberapa para ahli yang tercatat dalam proses menyusun pengelompokkan media antara lain yaitu : Rudy Bretz, Duncan, Briggs, Gagne, Edling dan lain-lain.

Menurut Sadiman, Jenis media pendidikan yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia yaitu sebagai berikut :

1. Media grafis

Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Gambar/foto

Diantara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

b. Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.

c. Diagram

Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema yang menggunakan garis-garis dan simbol-

simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.

d. Bagan/*chart*

Seperti halnya media grafis yang lain, bagan atau chart termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

e. Grafik (*Graphs*)

Sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar.

f. Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretative yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana.

g. Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhinya dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster dapat dibuat diatas kertas, kain, batang kayu,

seng, dan sebagainya. Pemasangan biasanya bisa di kelas, diluar kelas di pohon, ditepi jalan, dan dimajalah.

h. Peta dan Globe

Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

i. Papan Flanel/ *Flannel Board*

Papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

j. Papan Buletin (*Bulletin Board*)

Berbeda dengan papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

2. Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piring hitam, dan laboratorium bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara

langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran; terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja.

Beberapa jenis media proyeksi di antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, *tachiscope*, *microprojection* dengan microfilm.

a. Film Bingkai

Film bingkai adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton, atau plastik.

b. Film Rangkai

Berbeda dengan film bingkai, gambar (*frame*) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Sebagaimana halnya film bingkai, film rangkai bisa tanpa suara (*silent*) bisa pula dengan suara (*sound*). Suara yang menyertai film rangkai itu dimaksudkan untuk memperjelas isi. Selain dengan suara yang direkam, penjelasan dapat disampaikan dalam bentuk buku pedoman atau narasi tulis di bawah gambar yang dibacakan oleh guru atau dibaca sendiri oleh siswa.

c. Media Transparansi

Media transparansi atau *overhead transparency (OHT)* sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8 1/2 " x 11".

d. Proyektor Tak Tembus Pandang (*Opaque Projector*)

Proyektor tak tembus pandang adalah alat untuk memproyeksikan bahan bukan transparan, tetapi bahan-bahan tidak tembus pandang (*opaque*).

e. Mikrofis

Mikrofis atau *microfiche* atau lembaran film transparan terdiri dari lambang-lambang visual (grafis maupun verbal) yang diperkecil sedemikian rupa sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang.

f. Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam proses belajar mengajar. Ada tiga macam ukuran film yaitu 8 mm, 16 mm dan 35mm. Jenis pertama biasanya untuk keluarga, tipe 16 mm tepat untuk dipakai di sekolah sedang yang terakhir biasanya untuk komersial. Film 8 mm karena gambarnya yang kecil bias dipakai untuk sekelompok anak kecil atau perseorangan, bentuk yang lama biasanya bisu, suara disiapkan tersendiri dalam rekaman yang terpisah, sebuah film terdiri dari ribuan gambar.

g. Film Gelang

Film gelang atau film loop (*loop film*) adalah jenis media yang terdiri dari film berukuran 8 mm atau 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan, sehingga film ini akan berputar terus berulang-ulang kalau tidak dimatikan. Film berukuran 8mm lebih praktis karena dirancang dalam bentuk kaset. Durasi berkisar antara 3-4 menit. Guru harus memberi narasi/komentar sendiri pada film bisu sementara film berputar.

h. Televisi (TV)

Selain film, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak.

i. Video

Video sebagai suatu media audiovisual yang menampilkan gerak dan pesan yang disajikan dapat berupa fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

g. Permainan dan Simulasi

Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Sedangkan simulasi merupakan model hasil penyederhanaan suatu realistik.

2.4 Pendidikan Karakter

2.4.1 Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter ialah suatu pendidikan yang mengajarkan tabiat, moral, tingkah laku maupun kepribadian. (Fadlillah 2013: 22)

Fadlillah (dalam Fakry Gaffar 2011: 5), pendidikan karakter ialah suatu proses tranformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkan-kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu.

Selain itu, pendidikan karakter dapat diartikan pula sebagai usaha sadar (sengaja) untuk mewujudkan kebijakan, yaitu kualitas kemanusiaan yang baik

secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan, melainkan pula untuk masyarakat secara keseluruhan. Sejalan dengan itu, David Elkind dan Freddy Sweet (dalam Zubaedi 2011: 15) menambahkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha sadar untuk membantu manusia memahami, peduli tentang dan melaksanakan nilai-nilai etika inti.

Lebih jauh, Sri Judiani (dalam Zubaedi 2011: 16) mengemukakan bahwa pendidikan karakter ialah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif.

Menurut pengertian dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik memahami dan mengembangkan nilai-nilai karakter serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.2 Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut Zaenul Fitri (2012: 22), Pendidikan karakter bertujuan membentuk dan membangun pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang positif, akhlak karimah, berjiwa luhur, dan bertanggung jawab.

Fadlillah (dalam Dharma Kesuma 2011: 9), tujuan pendidikan karakter, khususnya dalam setting sekolah, diantaranya sebagai berikut.

- a) Menkuatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian atau kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan.
- b) Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah.
- c) Membangun koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

Menurut Kemendiknas, tujuan pendidikan karakter antara lain :

- a. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa;
- b. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
- c. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa;
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan;
- e. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan karakter yaitu menumbuhkan, menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang antara lain menanamkan

jiwa kepemimpinan, jujur, mandiri, kreatif, tanggung jawab, mandiri, kreatif dan berwawasan kebangsaan yang tinggi. Hal ini mengacu pada tujuan pendidikan nasional menjadi yang wajib ditaati dan diikuti. Sebagaimana disebutkan dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa tujuan pendidikan ialah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

2.4.3 Nilai Pendidikan Karakter

Di Indonesia telah dikembangkan menjadi beberapa nilai pendidikan karakter. Terdapat 18 nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter yang wajib diterapkan di setiap proses pendidikan atau pembelajaran. Nilai-nilai pendidikan karakter yang dimaksud sebagai berikut. (Fadlillah, 2013: 40)

1. Religius yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain dan hidup rukun dengan memeluk agama lain.
2. Jujur yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3. Toleransi yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. Disiplin yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib, dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja keras yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6. Kreatif yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis yaitu cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa ingin tahu yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
10. Semangat berkebangsaan yaitu cara berpikir, bertindak dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
11. Cinta tanah air yaitu cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa.

12. Menghargai prestasi yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain
13. Bersahabat/ komunikatif yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta damai yaitu sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar membaca yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli lingkungan yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli sosial yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya) negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

2.4.4 Manfaat Pendidikan Karakter

Manfaat pendidikan karakter di antaranya ialah menjadikan manusia agar kembali kepada fitrahnya, yaitu selalu menghiasi kehidupannya dengan nilai-nilai kebajikan yang telah digariskan oleh-Nya. Dengan pendidikan karakter ini

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

Berkaitan dengan manfaat pendidikan karakter, menurut Zubaedi ada beberapa fungsi diadakannya pendidikan karakter.

1. Fungsi pembentukan dan perkembangan potensi

Pada fungsi ini pendidikan karakter berfungsi untuk membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik supaya berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah hidup Pancasila. Oleh karenanya, dalam konteks ini pendidikan harus mampu memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi maupun bakat yang dimilikinya sesuai dengan norma-norma.

2. Fungsi perbaikan dan penguatan

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

3. Fungsi penyaring

Fungsi terakhir dari pendidikan karakter menurut Zubaedi ialah fungsi penyaring. Maksudnya, pendidikan karakter tersebut dimaksudkan untuk memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.

2.4.5 Prinsip Pendidikan Karakter

Dalam upaya melaksanakan pendidikan karakter secara optimal ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Prinsip-prinsip ini berfungsi sebagai acuan dasar pelaksanaan pendidikan karakter. Berikut prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa (Kemendikbud, 2010).

- a) Berkelanjutan, ialah proses pengembangan dimana nilai-nilai pendidikan karakter merupakan proses panjang, dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan;
- b) Melalui semua mata pelajaran yaitu pengembangan diri dan budaya sekolah mensyaratkan bahwa melalui proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui mata pelajaran disekolah, dan disetiap kegiatan kulikuler dan ekstrakulikuler. Pengembangan nilai-nilai tersebut meliputi 3 jalur yaitu mata pelajaran, budaya sekolah, dan pengembangan diri.
- c) Nilai-nilai tidak diajarkan, tetapi dikembangkan. Hal ini mengandung makna bahwa materi nilai budaya dan karakter bangsa dapat dilakukan melalui pengembangan kemampuan, baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik;
- d) Proses pendidikan dilakukan peserta didik dengan aktif dan menyenangkan. Prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh peserta didik. Dalam hal ini Guru harus mampu merencanakan kegiatan belajar yang menyebabkan

peserta didik aktif merumuskan pertanyaan, mencari sumber, mengelola informasi yang sudah dimiliki, menumbuhkan nilai-nilai budaya dan karakter pada diri mereka melalui berbagai kegiatan belajar yang terjadi dikelas, sekolah, dan tugas-tugas diluar sekolah.

Pada prinsipnya pendidikan karakter yang diterapkan disekolah secara berkelanjutan dimulai ketika peserta didik mulai awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan bahkan sampai terjun dalam masyarakat. Di lingkungan sekolah pendidikan karakter dikembangkan melalui semua mata pelajaran. Dalam prosesnya pendidikan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh peserta didik bukanlah guru.

2.4.6 Penanaman Nilai

Penanaman pendidikan karakter sejak dini sangatlah penting karena akan menjadikan anak kreatif, mandiri, bertanggung jawab serta memiliki kepribadian yang baik. Sedini mungkin anak diajarkan pendidikan karakter sebab pada masa itulah anak dapat belajar dengan optimal melalui apa yang anak lihat, rasakan, dan lakukan anak menjadi langkah awal menumbuhkan pembiasaan yang baik sejak dini akan membentuk karakter anak yang baik pula ketika kelak sudah dewasa.

Penanaman nilai perlu adanya sebuah pendekatan. Menurut Muslich (2011: 108), pendekatan penanam nilai (inculcation approach) adalah suatu pendekatan yang memberi penekanan pada penanaman nilai-nilai sosial dalam diri siswa. Tujuan pendidikan nilai adalah diterimanya nilai-nilai sosial tertentu oleh siswa dan berubahnya nilai-nilai siswa yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diinginkan. Dengan pendekatan ini mengusahakan agar siswa mengenal dan

menerima nilai sebagai milik mereka dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya melalui tahapan, mengenal pilihan, menentukan pendirian menerapkan nilai sesuai dengan keyakinan diri. Metode yang digunakan dalam pembelajaran antara lain keteladanan, penguatan positif dan negatif, simulasi, permainan peranan, dan lain-lain.

2.5 Pendidikan Anak Usia Dini

2.5.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar. Lebih lanjut dijelaskan menurut Maimunah Hasan (2010: 15) yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.”

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah berikut ini :

1. Pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar).
2. Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual).
3. Sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

TK dikategorikan sebagai pra sekolah untuk anak usia dini yaitu jenjang pendidikan formal anak usia dini setelah *play group* (usia 2-3 tahun). Menurut Manshur (2005: 127), Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun.

TK merupakan dasar kehidupan anak bersekolah. Salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan Islam bagi anak berusia empat sampai enam tahun yaitu Raudhatul Athfal (RA) dan Bustanul Athfal (BA).

2.5.2 Tujuan Taman Kanak-Kanak

Tujuannya adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social, emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motoric, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. (Manshur, 2005 : 128)

Selain itu taman kanak-kanak juga bertujuan untuk mengenalkan sedini mungkin peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak dengan lingkungan sekitar, mendidik anak untuk menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, mengembangkan ketrampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

2.5.3 Karakteristik Cara Belajar Anak Usia Dini

Menurut Kemenbud (2013: 10) karakteristik cara belajar anak usia dini yaitu:

- a) Anak belajar secara bertahap.

Kegiatan dilakukan secara bertahap mengikuti tahapan perkembangan berpikir peserta didik.

- b) Cara berpikir anak bersifat khas.

Anak berpikir secara konkret, berpikir dari apa yang dia lakukan, dan berdasarkan imajinasinya.

- c) Anak-anak belajar dengan berbagai cara.

Mereka menyerap informasi melalui pengalaman nyata yang mereka alami dengan objek, orang, dan kegiatan yang berada di sekitar dengan memanfaatkan alat indera: penciuman, perasa, pendengaran, penglihatan, peraba, bertanya, dan menalar.

- d) Anak belajar satu sama lain dalam lingkungan sosial. Anak belajar dengan meniru perilaku dan yang ditunjukkan, dan diekspresikan oleh orangtua,

pendidik, dan lingkungan sosial (misalnya teman, pengasuh, tetangga, acara TV yang ditonton.

- e) Anak belajar melalui bermain. Bermain membantu mengembangkan berbagai potensi anak. Melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna

2.5.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran PAUD

Pembelajaran pendidikan anak usia dini mempunyai pembelajaran yang berbeda dengan tingkatan pendidikan dasar lainnya. Dalam pembelajarannya menggunakan beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini menurut Kemendikbud, antara lain:

1. Belajar melalui bermain.

Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.

2. Berorientasi pada perkembangan anak.

Pendidik harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak.

3. Berorientasi pada kebutuhan anak.

Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus.

4. Berpusat pada anak.

Pendidik harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak.

5. Pembelajaran aktif.

Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri.

6. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter.

Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak. Pengembangan nilai-nilai karakter tidak dengan pembelajaran langsung, akan tetapi melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan serta melalui pembiasaan dan keteladanan.

7. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup.

Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun melalui pembiasaan dan keteladanan.

8. Didukung oleh lingkungan yang kondusif.

Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan pendidik, pengasuh, dan anak lain.

9. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis.

Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain.

10. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber.

Penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Termasuk narasumber adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang dilibatkan sesuai dengan tema, misalnya dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran.

2.5.5 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini tercantum dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 terdapat indikator pencapaian perkembangan kelompok Usia 4 – ≤ 6 tahun sebagai berikut :

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 5-≤6 tahun
I. Nilai-nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal agama yang dianut. 2. Membiasakan diri beribadah. 3. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb). 4. Membedakan perilaku baik dan buruk. 5. Mengenal ritual dan hari besar agama. 6. Menghormati agama orang lain.
II. Fisik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

B. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya. 2. Meniru bentuk. 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 4. Menggunakan alat tulis dengan benar. 5. Menggunting sesuai dengan pola. 6. Menempel gambar dengan tepat. 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.
III. Kognitif A. Pengetahuan umum dan sains	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi. 2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah.) 5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”). 6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”. 2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. 4. Mengenal pola ABCD-ABCD. 5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
IV. Bahasa A. Menerima bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks. 3. Memahami aturan dalam suatu permainan.

B. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama. 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan). 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.
C. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. 5. Membaca nama sendiri. 6. Menuliskan nama sendiri.
V. Sosial emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersikap kooperatif dengan teman. 2. Menunjukkan sikap toleran. 3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb.) 4. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. 5. Memahami peraturan dan disiplin. 6. Menunjukkan rasa empati. 7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). 8. Bangga terhadap hasil karya sendiri. 9. Menghargai keunggulan orang lain.

2.5.6 Program Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

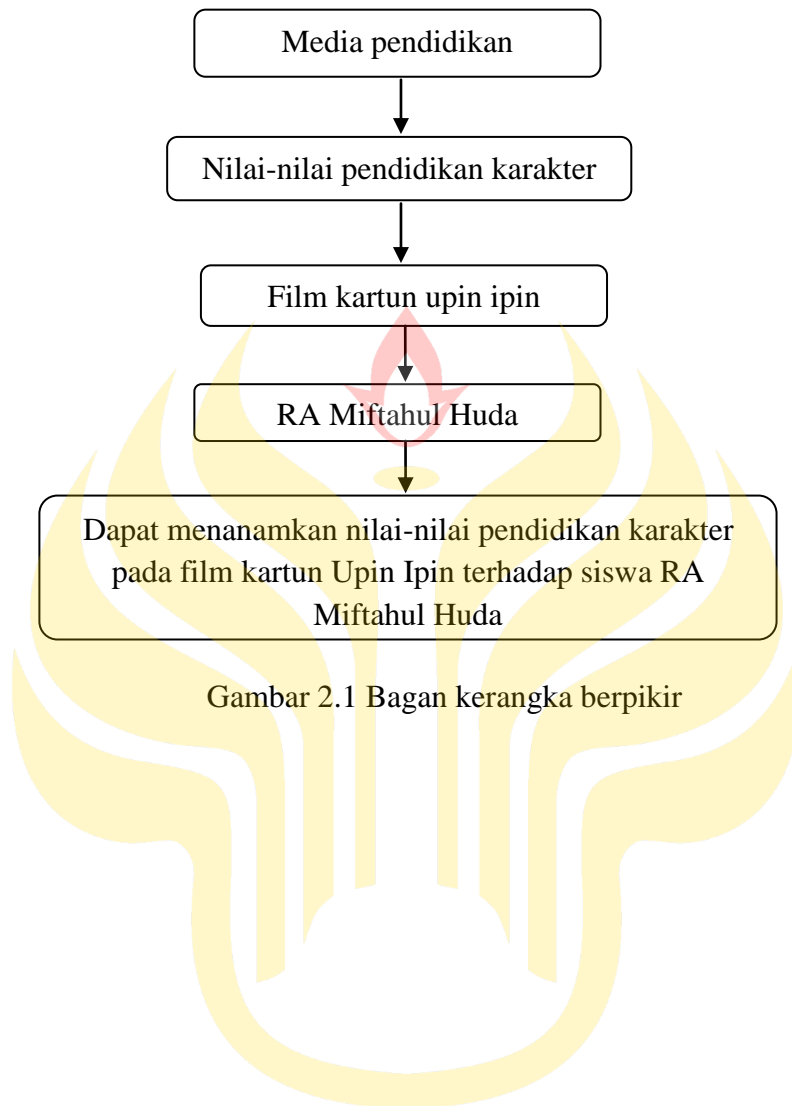
Program pembelajaran taman kanak-kanak didasarkan pada tugas perkembangan anak yang disesuaikan dengan tugas perkembangannya. Program kegiatan Taman kanak-kanak merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar secara utuh dimana program kegiatan belajar ini berisi bahan-bahan pembelajaran yang dapat dicapai melalui tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan.

Program pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan dalam rangka mempersiapkan anak sedini mungkin dalam mengembangkan sikap dan perilaku yang hidup sesuai dengan norma yang dianut oleh masyarakat. Menurut Manshur (2005 : 129), untuk memudahkan pelaksanaan program kegiatan belajar mengajar, anak TK dikelompokkan dalam dua kelompok belajar, yakni kelompok A untuk anak usia dini 4-5 tahun, dan kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun.

2.6 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan bagan atau alur berpikir yang menjadi dasar penelitian. Kerangka berpikir digunakan untuk memahami alur pemikiran dan memberikan arahan dalam terlaksananya penelitian.

Media pendidikan menjadi bagian yang penting digunakan dalam dunia pendidikan. Berkembangnya media pendidikan sejalan dengan berkembangnya teknologi yang semakin mudahnya orang untuk menerima informasi secara cepat dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Salah satu jenis media pendidikan adalah film kartun upin ipin. Dalam film kartun upin ipin tersebut terdapat nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung didalamnya dan diharapkan dapat di tanamkan kepada siswa taman kanak-kanak RA Miftahul Huda. Alur berfikir dalam penelitian ini digambarkan melalui bagan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa banyak terdapat nilai-nilai pendidikan karakter dalam 2 judul film kartun Upin Ipin “Siapa Atan” dan “Kedai Makan Upin Ipin”. Melalui adegan-adegan dalam cerita film Upin Ipin yang telah dianalisis menggambarkan perilaku tokoh yang mengandung pesan nilai-nilai pendidikan karakter.

Film kartun Upin Ipin yang berjudul “Siapa Atan” setelah dianalisis diperoleh data sebanyak 12 jenis nilai pendidikan karakter yang terkandung didalamnya yaitu nilai karakter jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, peduli sosial dan tanggung jawab. Sedangkan film kartun Upin Ipin yang berjudul “Kedai Makan Upin Ipin” diperoleh data sebanyak 12 jenis nilai pendidikan karakter yang terkandung didalamnya yaitu nilai karakter jujur, toleransi, kerja keras, mandiri, demokratis, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian analisis data yang telah dilakukan, nilai pendidikan karakter yang paling banyak muncul dalam film kartun Upin Ipin “Siapa Atan” adalah nilai menghargai prestasi dan cinta damai yang masing-masing muncul sebanyak 3 nilai, dan nilai yang paling sedikit muncul adalah

jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, komunikatif, peduli sosial dan tanggung jawab yang masing-masing muncul sebanyak 1 nilai. Sedangkan nilai-nilai pendidikan karakter yang sering muncul dalam Film Upin Ipin “Kedai Makan Upin Ipin” adalah nilai kerja keras yaitu sebanyak 6 nilai dan nilai yang paling sedikit muncul adalah jujur, toleransi, mandiri demokratis, peduli sosial dan peduli lingkungan yang masing-masing muncul sebanyak 1 nilai. Dengan hal ini film Upin Ipin dapat dijadikan sebagai media pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa TK RA Miftahul Huda, sehingga siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, ada beberapa saran yang di kemukakan sebagai berikut :

1. Bagi guru agar dapat memanfaatkan media film Upin Ipin sebagai media pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter.
2. Bagi sekolah perlu menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada adegan film Upin Ipin terhadap siswa RA Miftahul Huda.
3. Bagi peneliti yang berminat meneliti dengan tema yang sejenis disarankan untuk menganalisis tokoh karakter film kartun lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisis Revisi X*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi, Erlin Kusuma. 2010. *Film Kartun Upin Ipin dalam Proses Sosialisasi Nilai Pada Anak-Anak*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Dewi, R.S. 2012. *Representation Of Communication Between Cultures And Moral Messages In Animation Film*. Jurnal Komunikasi Pembangunan. Vol.10(No.1,25)
- Koesoema, Doni. 2011. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo
- Fadlilah, Muhammad (dkk). 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Reinventing Human Character Pendidikan Karakter Berbasis Nilai&Etika di Sekolah*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Usia 5-6 Tahun*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Koesoema A, Doni. 2011. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo

Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES Press.

Manshur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Moloeng, Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara

Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

Sadiman, Arief S. (dkk). 2010. *Media pendidikan: pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

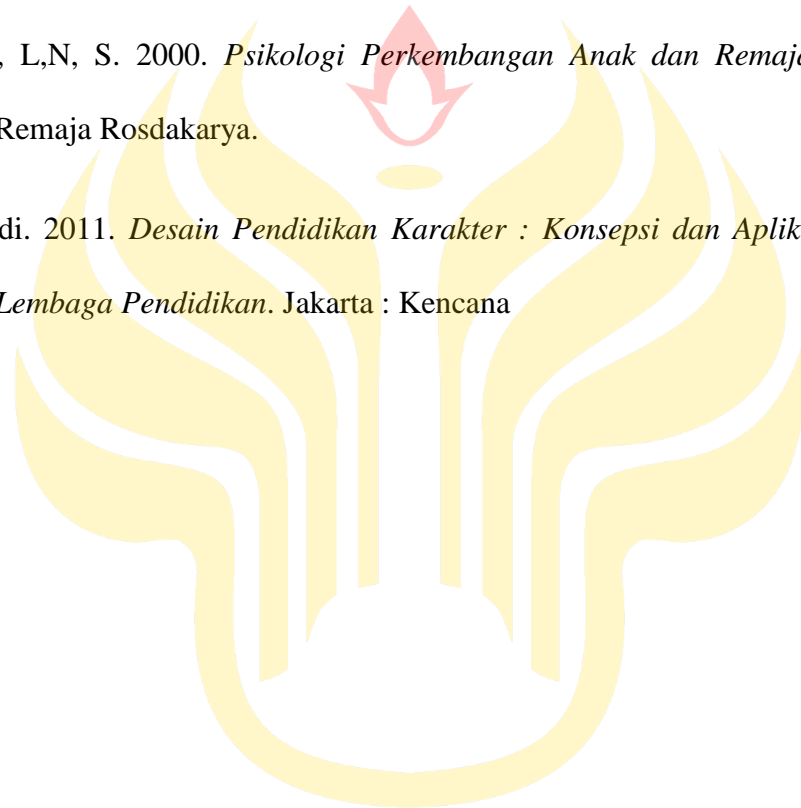
Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Widyanto, Rohmat. 2013. *Analisis Cerita Film Animasi Upin & Ipin Di Televisi Terhadap Pendidikan Karakter Anak*. Edutech. Vol.1(No.3,1)

Yusuf, Iwan Awaluddin. 2011. *Memahami Focus Group Discussion*. Diakses pada situs <https://bincangmedia.wordpress.com/2011/03/28/relasi-media-dan-konsumtivisme-pada-remaja/> pada 25 Juni 2016

Yusuf, L,N, S. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta : Kencana



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG