

## Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Monster University

Eva Maria Ulpah, Mufida Awalia Putri, Laelatul Badriah

Pendidikan Guru MI Universitas Alma Ata

Email: [evamariau270@gmail.com](mailto:evamariau270@gmail.com), [laelatulbadriah@almaata.ac.id](mailto:laelatulbadriah@almaata.ac.id), [mufida.awalia@almaata.ac.id](mailto:mufida.awalia@almaata.ac.id)

---

### ABSTRACT

*The paper abstract purpose to analyze the values of character education in monster university film. The research method used is descriptive qualitative with content analysis and data collection using documentaion techniques, observavation, literatur study. The results of the research show that there are many values of character education such as 1. Honest, 2. tolerance,3. Dicipline, 4. Hard work, 5. Creative, 6. Independent, 7. Democratic,8. Curiosity. 9. Respect for achievement, 10. Friendly and communicative,11. Peace loving, 12. Social care, 13. Responsibility.*

**Keyword:** *character education values, film monster university.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter di universitas monster film. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan analisis isi dan pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, observasi, studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak nilai-nilai pendidikan karakter seperti 1. Jujur, 2. Toleransi,3. Disiplin, 4. Kerja keras, 5. Kreatif, 6. Mandiri, 7. Demokratis,8. Keingintahuan. 9. Menghargai prestasi,10. Ramah dan komunikatif,11. Cinta damai, 12. Kepedulian sosial, 13. Tanggung jawab.

**Kata Kunci:** *Nilai pendidikan karakter, Film monster university*

### PENDAHULUAN

Nilai-nilai pendidikan karakter setiap bangsa atau negara dapat dipengaruhi oleh kebudayaan dan pendidikan. Kebudayaan dan pendidikan di dunia, tentunya memiliki keunikan dan karakteristik yang berbeda. Setiap negara memiliki nilai karakter yang berbeda sesuai kebiasaan dan lingkungan yang mempengaruhi sehingga terbentuknya nilai karakter yang unik. Negara Jepang yang dikenal dengan nilai disiplin seperti tepat waktu. Cina yang dikenal dengan nilai kerjakeras serta kegigihan dalam usaha, sehingga cina dikenal sebagai negara penguasa dalam bidang perekonomian dunia. Amerika terkenal dengan negara yang maju, modern

serta canggih sehingga menjadi negara pemimpin dunia dalam segi teknologi. Indonesia yang dikenal dengan keramahan, serta kaya akan keragaman sehingga terkenal akan nilai toleransi, dan gotong royong yang tinggi.

Menurut Fakry Ghaffar didalam Dharma Kusuma (2011). Pendidikan karakter adalah sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk perkembangan kepribadian seseorang sehingga menjadi karakter bagi kehidupan dirinya. Sedangkan menurut Baihaqi dan Widowati (2014) pendidikan karakter merupakan hasil dari nilai yang kemudian berubah menjadi pedoman atau pijakan bagi seseorang untuk bertindak. Menurut Thomas Lickona (1991)

pendidikan karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu: mengetahui kebaikan, mencintai kebaikan dan melakukan kebaikan. Dengan kata lain karakter mengaju pada serangkaian pengetahuan, sikap, dan motivasi serta perilaku dan keterampilan.

Penanaman nilai-nilai karakter tidak hanya melalui role model orang tua, guru, dan lingkungan masyarakat. namun juga bisa melalui film. Film adalah media massa yang memiliki sifat sangat kompleks. Film sebagai karya estetis sekaligus sebagai alat informasi yang terkdang sebagai informatif dan edukatif. Akan tetapi perlu kita ketahui bahwa film tak bisa dilihat dari sisi budaya saja, akan tetapi kita lihat juga dari sisi sosial, historis ataupun dari sisi politik, bahkan dari sisi pendidikan.

Film *Monster University* adalah sebuah film komedi animasi komputer 3D, Amerika Serikat yang diproduksi oleh *Pixar Animation Studios* dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Yang di sutradarai oleh Dan Scanlon dan di produseri oleh Kori Rae. Film ini meupakan film keempat belas yang di produksi oleh *pixar* dari film sebelumnya. *Monster University* menceritakan tentang monster warna-warni yang di dalam nya mengandung pesan moral. Sedikit cuplikan yang berawal dari mimpi dari seorang anak yang masih berusia 6 Tahun yang bersekolah di Frigthon Elementary School, pada saat itu sekolah tersebut mengunjungi perusahaan monster, ada salah satu anak yang bernama Mike Wazowski ia bermimpi ingin menjadi monster yang mampu menakut-nakuti. Semangat serta kerja keras yang tertanam dalam diri mike tidak surut.

Padahal lingkungan sekelilingnya mengecam bahwa diri nya tidak mungkin akan menjadi monster yang hebat. Beberapa

penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah *pertama*, Penelitian yang dilakukan oleh Asrori, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta tahun 2019 yang berjudul “ Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam *Serial* Kartun Boruto:Naruto Next Generation (Chunin Exam ARC)”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada nilai-nilai pendidikan karakter dalam *serial* kartun Boruto Naruto Next Generation (Chunin Exam Arc ). Nilai-nilai tersebut adalah :1) Disiplin, 2) kerja keras, 3) menghargai prestasi, 4) tanggung jawab, 5) percaya diri, 6) berpikir logis, kreatif, daninovatif, serta 7) berani mengambil resiko (Ansori,2019). Sedangkan Fokus penelitian yang akan peneliti lakukan adalah meneliti pendidikan karakter yang terkandung dalam kartun monster university.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Rina, Fakultas Agama Islam Universitas yang berjudul Nilai-nilai Pendidikan Karakter Novel *Sang Pemimpi* Karya Andrea Hirata Dan Pembelajaran di SMA. hasil dari penelitian ini mengkaji tentang nilai-nilai karakter dalam novel sang pemimpin yang berjumlah kesebelasan nilai yakni religius, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat, peduli sosial, dan tanggung jawab. Penelitian ini membahas tentang kesebelasan nilai tersebut dengan mengimplementasikan nilai-nilai karakter tersebut kedalam pembelajaran melalui bahan ajar yang berisi tokoh, dengan alasan nilai karakter yang hadir melalui perilaku tokoh akan menjadi nilai-nilai karakter yang baik untuk dijadikan bahan ajar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subyek Subyek dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan karakter

yang terdapat dalam film kartun Monster University. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini observasi yang mengacu pada indikator tentang 18 nilai-nilai pendidikan karakter. pada tabel 1.

Nilai Karakter	Aspek yang Diamati	Nomor Item	Jumlah
Religius	Patuh dan menjalankan perintah Tuhan Yang Maha Esa, sesuai kepercayaan masing-masing.	1	1
Jujur	Sesama monster saling berkompetensi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.	2	1
Toleransi	Menghargai sesama monster meskipun memiliki perbedaan baik secara individu ataupun kelompok.	3	1
Disiplin	Bersikap patuh terhadap peraturan yang berlaku didalam lingkungan kehidupan monster.	4	1
Kerjakeras	Selalu berusaha dan mencoba dari setiap ketidakmampuan demi mengejar prestasi.	5	1
Kreatif	Memiliki skil baru serta menunjukkan ide yang cemerlang dalam setiap kesempatan belajar ataupun pertandingan scarier.	6	1
Mandiri	Merancang dan melaksanakan sesuatu sesuai yang telah direncanakan.	7	1
Demokrasi	Mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik serta menerima masukan atau pendapat monster lain.	8	1
Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar.	9	1
Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara diatas kepentingan diri sendiri dan kelompok.	10	1
Cinta Tanah Air	Cara berfikir dan sikap yang menunjukkan kepedulian yang tinggi terhadap negara	11	2
Menghargai prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.	12	1

Nilai Karakter	Aspek yang Diamati	Nomor Item	Jumlah
Bersahabat atau komunikatif	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.	13	1
Cinta damai	Bersikap dan berkata baik sehingga mampu memberikan kenyamanan terhadap sesama monster.	14	1
Gemar membaca	Monster mampu menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan terhadap dirinya.	15	1
Peduli sosial	Sikap dan tindakan yang ingin memberikan bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.	16	1
Peduli lingkungan	Sikap atau tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan terhadap lingkungan alam sekitar.	17	1
Tanggung jawab	Sikap dan tindakan monster untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang harus ia lakukan terhadap dirisendiri ataupun terhadap orang lain.	18	1

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdapat 20 Indikator sikap dan tindakan yang menunjukkan nilai-nilai pendidikan karakter. berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 15 nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film monster university yang ditunjukkan oleh monster dalam setiap tindakan, perkataan serta perbuatan dalam kehidupan sehari-hari di dunia monster. Adapun 15 nilai-nilai pendidikan karakter beserta penjelasannya, sebagai berikut:

#### Jujur

Nilai karakter “jujur” terdapat dalam film monster university. Jujur yang ditunjukkan oleh Mike Wazowski dalam film ini memberikan pesan pentingnya jujur dalam setiap langkah ataupun perkataan dan perbuatan dalam kehidupan disetiap kegiatan. Rachmad dan Shafan Jujur adalah kesesuaian ucapan antara ucapan dengan kenyataan atau fakta, dikemukakan dengan

kesadaran dari dalam hati.

Hal tersebut terlihat pada adegan: ketika Mike professor Knight menulis pertanyaan yang beliau tulis dipapan tulis. Setelah beliau selesai menulis, kemudian beliau memberikan kesempatan kepada semua monster yang ada dalam kelas menakuti tersebut. Mike adalah salah satu monster yang selalu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Professor Knight. Ia menjawab dengan jujur dan benar jawabannya tanpa melihat buku. Mike Wazowski memberi jawaban “C. Taring”. Hasil jawaban Mike benar kemudian Professor Knight mengatakan bahwa “Bagus, Tn Wazowski”. Kejadian tersebut terlihat pada scene 5 menit 22 detik 20.

Kemudian setelah mike menjawab dengan benar, professor Knight melanjutkan untuk menulis pertanyaan selanjutnya. Setelah Professor memberikan kesempatan kepada

monster yang ada didalam kelas tersebut. Hal yang serupa terulang kembali yakni Mike selalu menjadi orang yang pertama yang mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Mike Wazowski : “Semangkuk laba-laba”. Professor Knight: “Benar”. Mike Wozawski : “Urutanya kutil, bisul, dan tahi lalat”. Professor Knight: “Luar biasa”. Kejadian tersebut terlihat pada Scene 5 menit 22 detik 24.

### Toleransi

Nilai karakter “ *Toleransi* ” terdapat dalam film monster university. Toleransi adalah sikap menerima perbedaan orang lain, tidak menyukai orang karena tidak sekeyakinan, sealiran, dan sepaham dengannya dan tidak menghakimi orang lain berdasarkan latar belakang, penampilan, kebiasaan yang dilakukannya, karena setiap orang tidak pernah meminta agar dilahirkan dalam suatu suku bangsa tertentu, kecantikan dan kegagahan dengan maksimal, atau dengan status sosial tinggi. Oleh karena itu orang yang toleransi pasti memiliki karakter: (1) berwawasan luas, (2) Berpikir terbuka, (3) tidak picik, (4) Merasa iba, (5) menahan amarah, (6) lemah lembut.

Toleransi yang ditunjukkan oleh Mike Wazowski dalam film ini memberikan pesan pentingnya toleransi dalam kehidupan, dengan tidak membandingkan atas kedudukan tertinggi atau terendahnya suatu jabatan. Hal tersebut terlihat pada adegan: ketika suatu hari Mike Wazowski sedang mengikuti pembelajaran bersama Professor Brandywine tentang merakit kaleng teriakan. Ketika Professor Brandywine memberikan kesempatan kepada monster yang berada dikelas untuk membuka “Buka halaman bab tiga”. Suasana kelas kondusif dan hening akan tetapi hanya mike yang

“membuka bukunya”, sesuai perintah. Hal tersebut menunjukkan nilai karakter toleransi yaitu menghargai perintah gurunya dengan baik

Kejadian ini terlihat pada scene 1 menit 3 detik 54.

### Disiplin

Nilai “ *Disiplin* ” terdapat dalam film monster university. Kemendikna (2010:9) Disiplin adalah sikap dan perilaku yang melakukan perilaku tertib dan teratur sesuai dengan waktu dan tempatnya serta dilakukan dengan penuh kesadaran tanpa paksaan dari siapapun. Sikap disiplin melekat pada diri mike wozawski. Maman rachman Tulus Tu’u (2001:35) menjelaskan bahwa disiplin adalah pengendalian diri seseorang terhadap aturan.

Hal tersebut ditunjukkan oleh Mike Wozawski dan James P Sullivan dalam film ini memberikan pesan pentingnya disiplin dalam setiap kegiatan sehari-hari. Mike mampu mengendalikan dirinya agar bangun pagi tepat pada pukul 06:00, hal tersebut merupakan sikap disiplin yang menunjukkan aturan terhadap kegiatan monster itu sendiri, dengan penuh kesadaran tanpa ada paksaan dari siapapun. Yakni seperti: bangun tidur tepat waktu dan konsisten bangun pagi pada pukul 06:00 disetiap hari.

Pukul menunjukkan jam 06:00, Mike “bangun” (sembari mencolek sullivan agar bangun dari tidurnya). Kemudian James P Sullivan langsung abngundari tidurnya. Sedangkan keesokan harinya kedua monster tersebut melakukan hal yang sama yakni bangun tidur pada pukul 06:00. Ketika jam menunjukkan pukul 06:00, Mike berteriak “Banguuuuun !!!!”.

Lalu Keduanya selalu bergegas untuk mengawali kegiatan dengan bangun tidur tepat

waktu pada pukul 06:00. Hal tersebut dilakukan karena kedua monster itu ingin berlatih untuk menjadi monster terbaik, kemudian Mike dan Sullivan bergegas untuk gabung latihan bareng timnya "OK" singkatan dari *ozzama kappa*. Kejadian tersebut terlihat pada *scene* 08 menit 8 detik 7.

### Kerja Keras

Nilai karakter "*kerja keras*" terdapat dalam film *monster university*. Yaumi (2010) kerjakeras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi tugas dengan sebaik-baiknya. Kurniawan (2003) aspek dari kerja keras adalah sebagai berikut: berani mencoba, memiliki semangat dan tekad yang kuat, pantang menyerah.

Hal tersebut terlihat pada adegan: ketika *Mike Wazowski* berkeinginan untuk menjadi monster yang hebat serta ingin mewujudkan mimpinya untuk bisa menjadi mahasiswa di kampus ternama yang terkenal akan monster-monster yang hebat di dalam kampus *monster university*. Berkat usaha yang ia lakukan meskipun orang disekelilingnya meremehkan, Mike tetap tangguh dan fokus terhadap impiannya dan ia mampu meraihnya. Ucapan *Mike Wazowski* "Aku tak percaya, aku resmi jadi mahasiswa". Sembari memegang kartu mahasiswa dan memandang kampus *monster university*. Kejadian tersebut terlihat pada *scene* 1 menit 8 detik 59.

### Kreatif

Nilai karakter "*kreatif*" terdapat dalam film *monster university*. Utami Munandar (1983:69) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Kreatif adalah segala sesuatu yang berkaitan

dengan cara atau upaya mengatasi berbagai masalah, mencari kualitas kehidupan pribadi, masyarakat dan organisasi. Kreatif dengan memiliki skill baru serta menunjukkan ide yang cemerlang dalam setiap kesempatan belajar ataupun pertandingan. Kreatif merupakan proses berpikir menemukan hal baru, hubungan baru, mengajukan atau menguji metode atau cara unik untuk memecahkan masalah.

Nilai karakter Kreatif tercermin dari sosok tim *Ozzama Kappa*. Hal tersebut terlihat dalam adegan: berawal dari diskualifikasi dalam pertandingan *scarer games*. *Ozzama Kappa* berlatih untuk mencoba strategi baru agar dalam pertandingan berhasil, tim *Ozzama Kappa* melaksanakan latihan tersebut setiap hari, latihan tersebut dipimpin oleh Mike Wazowski. Ketika sedang latihan Mike Wazowski "kaki yang menakutkan !!! anak itu ke kamar mandi. Kemudian anggota dari tim *Ozzama Kappa*, memperagakan apa yang Mike perintahkan. Mike Wazowski memberikan intruksi "Bangun !! hitungan 37 dan 38 dan 39". Kemudian James P Sullivan mengangkat semua monster yang ada dalam tim *Oozma Kappa*, bertujuan untuk melatih kekuatan.

Keesokan harinya tim *Oozma Kappa* berlatih kembali mengenai strategi untuk menakuti anak-anak yang intinya "menakuti" agar menjadi *scarer* yang sebaik-baiknya nya yakni *scarer* yang baik hati. Mike Wazowski memimpin latihan serta memberikan intruksi kepada monster lain "buat menakuti anak kecil". Kemudian James P Sullivan: memperagakan tentang menakuti anak kecil. Kemudian anggota lain pun melakukan yang serupa seperti Sullivan secara bergantian sesuai dengan yang Mike instruksikan. Setelah berlatih strategi

baru tibalah keesokan harinya dalam saat nya bertanding dalam *scarer games*. Oozma Kappa bertanding. Setelah mengikuti pertandingan kemudian hasil latihan bersama yang dipimpin Mike Wazowski, ide yang cemerlang mampu mengatasi masalah yang sebelumnya dan tim Oozma Kappa berhasil menjadi juara kedua setelah tim ROR.

Oozama Kappa yang awalnya memiliki kegagalan dan mereka dianggap kurang menguasai skill yang bagus. Tim tersebut tidak berhenti dan berakhir. Keberhasilan tim Oozma Kappa dalam sebuah pertandingan *scarer games* tersebut menunjukkan menunjukkan kreativitasnya sehingga menjadi juara 2 dalam pertandingan *scarer games*. Kejadian ini terlihat pada scene 3 menit 8 detik 20.

### **Mandiri**

Nilai karakter "*mandiri*" terdapat film *monster university*. Poerwopoespita dan Utomo (2010:185) mandiri mempunyai makna yang penting untuk membentuk pribadi yang tangguh. Mandiri adalah sikap yang dimiliki seseorang yang memperhatikan perilaku yang dewasa, mampu mengambil keputusan secara mandiri. Mampu memenuhi kebutuhan diri sendiri serta mampu melakukan segala sesuatu yang berkaitan dengan kepentingannya secara mandiri oleh diri sendiri. Karakter mandiri merupakan perwujudan perilaku individu yang tidak bergantung pada orang lain. Karakter mandiri dapat dilihat pada setiap individu melalui perilaku pada setiap kegiatan.

Sikap dan perilaku monster yang mampu merancang dan melaksanakan sesuatu sesuai yang telah direncanakan. Setiap individu monster yang mau berlatih sehingga

mampu memenangkan pertandingan secara berkelompok. Nilai karakter mandiri terlihat pada sosok tim Oozma Kappa

Hal tersebut terlihat pada adegan: Ketika dalam pertandingan *Scare Games*. Claire Wheeler sebagai pembawa acara dalam pertandingan tersebut mengumumkan, hanya tersisa dua tim yang akan melanjutkan ke final dalam pertandingan *Scare Games* "ini dia tim yang tersisa... Roar omega Roar dan Oozma Kappa". Kemudian Greek Council memberi informasi bahwa pertandingan *scare games* tersebut menunjukkan "Artinya kita akan menuju final". Penilaian dalam pertandingan *scare games* selanjutnya yaitu "tiap individu akan diuji kemampuannya. Kemudian "Scare Simulator akan membuktikan siapa yang terbaik!". *Scare games* akan dilaksanakan "besok malam, oleh karena itu " kalian harus menakuti didepan semua orang !!!"

Menuju hari esok pertandingan *scare game*. Tim Oozma Kappa melaksanakan latihan Adapun .mike dan sullivan latihan ulang secara individu, kedua monster tersebut selalu berlatih pada malam hari sebelum keduanya tidur. Mike berdiri depan cermin, sambil berlatih untuk menjadi monster yang mampu menakuti "wkkaaoww....raungannya. besok kita akan menang, sull. Aku bisa merasakannya!! Akhirnya hidup kita kembali". Ketika Sullivan melihat Mike yang sedang latihan didepan cermin, ia mengucapkan terimakasih kepada mike tentang kebaikan yang selalu memberi saran untuk perbaikan sullivan "hei Mike?. Kau banyak memberikan ku saran yang luar biasa. Aku senang jika bisa membantumu". Kemudian Mike merespon dengan baik "oh. Ya tentu. Sama-sama.

Setelah keduanya berbincang, kemudian Mike meminta waktu kepada Sullivan untuk segera mulai latihan dan meminta Mike agar mandiri dalam menyelesaikan tugasnya yakni berlatih. Sullivan mengatakan “Kita latihan sekarang ?. oke. Kau sudah hafal isi semua buku, semua teori menakutkan, itu hebat. (sembari melempar buku yang ia pegang). Tapi sekarang saatnya melupakan itu semua. Gapai hatimu dan keluarkan sifat menakutkanmu. Kemudian setelah berlatih Mike “huh. Merasakann” nikmat dan sangat lega dari hasil latihan dalam mempersiapkan pertandingan scare games. Kejadian ini terlihat pada scene 3 menit 13 detik 1.

Tibalah pagi hari adalah pertandingan scare games. Setelah menyanyikan Himne Monster university, pertandingan tersebut akan segera dimulai. Pengumuman dari Claire Wheeler “selamat datang di pertandingan final lomba menakutkan”. Kemudian Greek Council menyampaikan bahwa scare games dibuka. “saatnya menyasikan seberapa mengerikannya dirimu di Simulator Scare !”. Lalu ia memberikan penjelasan tentang aturan pertandingan scare games “ Tapi ingat ! tiap simulasi sudah diatur ke level sulit yang tertinggi”. Kemudian kedua pembawa acara tersebut mempersilahkan bahwa “ Scarer pertama ke garis start”. Setelah satu persatu dari masing masing tim itu menunjukkan diri nya menjadi scarer yang menakutkan akhirnya hasil dari final tersebut dimenangkan oleh tim Oozma Kappa. Piala yang mereka raih di junjung dan semua monster dari Oozma Kappa berteriak seraya berkata kita berhasil !!!

## Demokrasi

Nilai karakter “*Demokrasi*” terdapat dalam

film monster university. Ilham dan Iva AniWijati (2000:6) Demokrasi adalah sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Sikap yang menunjukkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah serta mampu menerima pendapat dari monster lain. Demokrasi terlihat pada sosok tim Oozma kappa ketika menyelesaikan masalah dalam pertandingan scare secara berkelompok. Hal tersebut terlihat pada adegan: Ketika tim Oozma kappa ingin mengikuti pertandingan scare games, tim tersebut masih bingung siapa dulu yang maju kestar lebih dahulu apakah Mike, Squishy, Dan Calton, Terry Perry, atau James P Sullivan? Pewa acara dalam pertandingan tersebut memberitahu scarer pertama ke garis start.

Kemudian Mike berpendapat bahwa yang maju ke star pertama itu adalah Ya, sesuai rencana. Aku duluan, lalu Don.... Lalu Sullivan berpendapat Tunggu. Mike lah yang memulai semua ini dan ku rasa dia yang harus menyelesaikannya. Ku rasa kau yang harus terakhir. Setelah Sullivan berpendapat bahwa yang maju ke star pertama adalah jangan Mike tetapi yang lain terlebih dahulu dan Mike adalah yang terakhir. Semuanya monster dari Oozma Kappa teriak :Ya!. Kemudian Squishy berpendapat juga katanya Ya, Mike. Selesaikan dengan kuat!. Setelah perdebatan tersebut, dan setiap monster berpendapat. Sikap dan tindakan Mike menunjukkan nilai karakter demokrasi, ia menerima dan menyetujui pendapat monster lain dalam satu tim Oozma Kappa Baiklah. Keputusan tersebut Mike memilih Don, tak masalah kau pertama ?. kemudian keputusan Mike juga di terima oleh Dan Calton “Kurasa

aku siap". Dan akhirnya mereka saling memberi semangat untuk memuai pertandingan tersebut, saling menggenggam tangan dan teriak Oozma Kappa ! Kejadian ini terlihat pada scene 3 menit 14 detik 45.

### **Rasa Ingin Tahu**

Nilai karakter "*Rasa Ingin Tahu*" terdapat dalam film *monster university*. Silmi dan Kusamami (2017:232-234) Rasa ingin tahu adalah suatu emosi alami yang ada pada dalam diri manusia yang mana adanya keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu lebih dalam mengenai suatu hal yang dipelajarinya. Rasa ingin tahu akan membuat seseorang terus menerus mencari tahu mengenai apa yang tidak ia ketahui. Dengan mencari tshu maka akan mendapatkan banyak informasi serta ilmu pengetahuan untuk kecakapan hidup

Sikap dan tindakan monster yang selalu ingin tahu tentang menjadi scarer yang hebat, maka dengan cara berlatih. Rasa ingin tahu tercermin dalam sikap Mike Wazowski. Hal tersebut terlihat dalam adegan : Mike adalah monster yang rajin membaca buku dan berlatih tentang scarer, karena dirinya ingin menjadi scarer yang mampu menakuti meskipun orang sekelilingnya tidak meyakini hal tersebut. Rasa ingin tahu mike tentang scarer yang menakutkan itu selalu tumbuh. Sehingga suatu saat ia berlatih di depan cermin dan memperagakan teknik-teknik monster yang menakutkan. Ketika pembelajaran dikelas bersama Professor Knight, beliau meminta semua monster yang berada dalam jurusan menakuti itu untuk memperagakan tentang monster yang menakuti.

Kemudian Professor Knight meminta

kepada monster yang berada diruangan kelas tersebut untuk memperagakan raksasa lemah, zombie mengeram, gorila silverback yang kuat. Monster yang mampu memperagakan sesuai perintah Professor Knight adalah Mike Wazowski, ia mampu memperagakan dengan baik yakni ekspresi raksasa lemah, zombie menggeram, gorila silverback yang kuat. Professor Knight sangat bangga terhadap perubahan yang dimiliki mike, ia memiliki kemajuan yang luar biasa. Kejadian ini terlihat dalam scene 1menit 23 detik 21.

### **Menghargai Prestasi**

Nilai Karakter "*menghargai prestasi*" terdapat dalam film *monster university*. Sikap dan prilaku yang mampu menunjukkan untuk menghargai prestasi diri sendiri ataupun orang lain. Narwanti (2011:30) menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain

Hal tersebut terlihat dalam adegan: Ketika Mike Wozawski dan Sullivan keluar dari kelas dan keduanya membawa hasil ujiannya. Hasil ujian mike mendapatkan nilai A dan Sullivan mendapatkan nilai C-, tim ROR menghargai keduanya. Adapun mike tetap menghargai Sulivvan meskipun nilainya lebih rendah. Kejadian tersebut terlihat pada scene 5 menit 22 detik 57.

### **Bersahabat atau komunikatif**

Nilai karakter "*bersahabat atau komunikatif*" dalam film *monster university*. Baron & Byne (2004) bersahabat adalah hubungan yang membuat dua orang atau lebih menghabiskan waktu bersama, berinteraksi dalam berbagai

situasi, tidak mengikuti orang lain dalam hubungan tersebut, saling memberikan dukungan emosional. Tanda persahabatan seseorang dapat dilihat dari adanya interaksi seseorang yang melakukan berbagai aktivitas dengan sahabatnya. Dalam aktivitas bersahabat, berlangsung perjumpaan komunikatif dimana individu melakukan interaksi yang saling memperhatikan, rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran menekankan bahwa sesungguhnya manusia tidak dapat hidup sendiri. Dalam hidupnya manusia itu saling membutuhkan satu sama lain itulah mengapa manusia diciptakan saling berpasangan, bersuku-suku yakni agar mereka saling mengenal satu sama lain. Sebagaimana dijelaskan dalam ayat suci AL-Quran surat Al- Hujarat: 13. Ayat tersebut mengingatkan kepada untuk saling mengenal meskipun kita memiliki perbedaan baik dari jenis kelamin, suku, ataupun budaya. Dalam film monster university sikap yang menunjukkan mau saling kenal mengenal seperti: bersahabat atau komunikatif tercermin dalam diri Mike Wazowski Randall Bogs dan Joe.

Ketika mike dalam kesulitan, ia terjebak dalam mobil bus, ia terkunci didalam bus. Mike tdiak bisa untuk membuka pintu bus dan merasa kesulitan. Kemudian ia mengetuk pintuk tok..tok.. berharap ada monster lain yang mau nolongin mike. Kemudian usaha mike itu berhasil didengar oleh joe, kemudian joe membuka intu bus. Akhirnya mike keluar dari bus terseut, berkat at joe yang membantu mebantu mike keluar dari bus. Sikap joe yang sangat baik, kemudian mike mengucapkan terimakasih kepada joe yang sudah menolong.. lalu seorang

temannya menolong dan mike sangat sopan mengucapkan terimakasih kepada joe yang sudah menolongnya. Sikap mike dan joe itu sangat hangat interaksi keduanya menunjukkan sikap bersahabat dan komunikatif dalam diri masing montster joe dan mike. Kejadian tersebut terlihat pada scene 5menit 1 detik 23.

Keika Mike Wazowski menjadi monster baru/ mahasiswa baru di monster university. Mike memilki teman baru yang bernama Randall Bogs. Ketika ia ingim masuk kamar asrama pertama kali untuk menemui teman barunya ia sungguh tak sabar ingin segera bertemu. Ketika Mike menuju kamar asrama. Kemudian mengetuk pintu dengan penuh rasa senang sehingga menganggap teman sekamarnya adalah teman karib seumur hidup. Randall Bogs menyambut Mike dengan ramah dan mudah bersahabat. Randall Bogs menyapa Mike, hei. Aku teman kamarmu. Randall Bogs Jurusan menakuti. Kemudian mike juga memperkenalkan dirinya kepada Randall Bogs sebagai teman baru. Dengan wajah ceria mike memperknalkan dirinya. Oh. mikewazowski, jurusan menakuti juga .Setelah mike memperkenalkan diri kemudian Randy Bogs: menganggap bahwa keduanya akan jadi teman karib,. Kemudian mike. Dipersilahkan masuk dan memilih tempat tidur yang sekiranya nyaman untuk mike, kata Randall bogs silahkan mau tidur dimana saja, kau pilih duluan. Kejadian tersebut terlihat pada scene Scene 06 volume 11:08

### **Cinta Damai**

Nilai karakter “ *cinta damai*” terdapat dalam film monster university. Sahlan dan Angga (201:41) mengungkapkan bahwa Cinta damai adalah sikap, perkataan dan perilaku yang menyebabkan orang lain merasa senang dan

aman atas kehadiran dirinya. Monster bersikap dan berkata baik sehingga mampu memberi kenyamanan terhadap sesama monster dengan bersikap dan bertindak dengan sopan terhadap sesama tercermin dalam sosok Professor Brandywine.

Hal tersebut terlihat dalam adegan: Ketika pembelajaran dimulai kembali Professor Brandywine menyambut serta mengucapkan selamat datang kuharap liburan kalian menyenangkan, ada yang bilang karir pembuatan kaleng teriakan membosankan, tak menantang, membuang potensi monster, buka buku kalian bab tiga kita akan mempelajari sejarah panjang tentang rancangan kaleng teriakan

Respon monster dalam kelas tersebut sangat baik dan susana kelas sangat kondusif. Akan tetapi yang membuka buku hanya mike sedangkan yang lain hanya mendengarkan saja tanpa membuka buku. Professor Brandywine ini memiliki sikap cinta damai meskipun respon yang diterima tak sesuai dengan apa yang ia perintahkan. Ia tidak marah dan sangat menjaga suasana kelas yang aman. Kejadian ini terlihat pada scene 2 menit 2 detik 7.

### **Gemar Membaca**

Nilai karakter "*gemar membaca*" terdapat dalam film monster university. Yaumi (2014: 60) gemar membaca adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebijakan kepada dirinya. Sikap dan tindakan yang menunjukkan gemar membaca, sehingga monster mampu menyediakan waktu membaca baik di rumah, dikelas ataupun dikampus sebagaimana kandungan ayat QS. Al-Alaq:1 agar manusia gemar membaca dan menuntut ilmu. Nilai

karakter gemar membaca tercermin dalam diri Mike Wazowski, Librarian dan Randall Bogs. Hal tersebut terlihat pada adegan: *Pertama*, sebelum ujian akhir tiba mike wazowski dan Randall Bogs mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian akhir dengan belajar dan banyak membaca buku. Sehingga suatu ketika hari ujian akhir tiba sebelum memasuki kelas jurusan menakuti keduanya berbincang untuk mereview serta mengingat kembali hasil belajarnya dengan membaca buku dan saling tanya. Mike Wazowski mengingat pelajaran bahwa tauntaun menyeringai dengan liur yang banyak. Kemudian Randall Bogs, bagus !!! itu yang ku katakan.

Ketika keduanya memasuki ruangan kelas, mike wazowski dan Randall Bogs kembali melanjutkan membaca buku untuk persiapan ujian serta meyakinkan diri bahwa masing-masing monster tersebut bisa menyelesaikan ujian dengan baik. Mike Wazowski selalu berusaha meyakinkan diri untuk fokus dalam membaca. Keduanya membaca buku sembari keduanya menunggu panggilan dari professor Knight selaku penguji. Sedangkan ujian tersebut berisi tentang teriakan menakuti anak yang suka ngompol menjadi sulit bangun. Kejadian tersebut terlihat pada scene 1 menit 25 detik 25.

Gemar membaca ditunjukkan kembali oleh mike wazowski. ketika monster university sedang melaksanakan pertandingan dengan kampus lain. Semua mahasiswa hadir dilapangan pertandingan untuk mendukung dalam pertandingan. Setelah pertandingan tersebut berjalan dan monster university berhasil step demi step semua mahasiswa teriak dan heboh untuk mendukung sembari membawa makanan, minuman. Akan tetapi

Mike Wazowski berbeda dengan monster lain, ia asyik dan sibuk membaca buku meskipun dalam keramaian tersebut. Kejadian ini terlihat pada *scene* 5 menit 22 detik 18.

Perpustakaan adalah tempat untuk membuka jendela keilmuan, tempat orang belajar dan membaca buku sehingga suasana perpustakaan harus kondusif. Ketika suasana perpustakaan itu ramai dan berisik, seorang penjaga perpustakaan yang bernama Librarian, monster tersebut awalnya sedang membaca buku, setelah mendengar suasana perpustakaan yang kurang kondusif maka monster tersebut langsung mengambil tindakan dengan cara mengingatkan agar suasana perpustakaan tersebut tenang. Setelah suasana perpustakaan tenang maka librarian melanjutkan kegiatannya yakni membaca buku. Kejadian ini terlihat pada *scene* 6 menit 20 detik 42.

### **Peduli Sosial**

Nilai karakter "*peduli Sosial*" terdapat dalam film *monster university*. Darmiyati Zuchdi (2011:170) peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Peduli sosial berarti tak lepas dari kesadaran sosial. Kesadaran sosial merupakan kemampuan untuk memahami arti situasi sosial. Hal tersebut sangat bergantung bagaimana empati terhadap orang lain. Sedangkan menurut KBBI (2008:1036) peduli sosial adalah sikap mengindahkan (memperhatikan) sesuatu yang terjadi dalam masyarakat. sikap pedulisosial tercermin dalam diri Mike Wazowski dan Dean Hardscrabble.

Hal tersebut terlihat pada adegan: ketika monster Sullivan dalam kesulita, ia ingin

menaiki bukit akan tetapi ia selalu jatuh dan jatuh lagi, kemudian Mike melihat hal tersebut ia langsung beergegas untuk membantu Sullivan. Mike Wazowski berteriak: Sullivaan !!!!!!!!, ia mengulurkan tangan dan membawa ranting agar Sullivan memegang ranting tersebut sehingga tidak terjatuh lagi, berkat Mike yang mampu saling membantu sesama monster dalam keadaan sulit. Akhirnya Sullivan berhasil menaik bukit. Kejadian tersebut terlihat pada *scene* 4 menit 2 detik 7.

Ketika Mike wazowski dan Sullivan melakukan kesalahan karena kurang kehati-hatian dalam bertindak sehingga kaleng teriakan yang berada di ruang kelas jurusan menakuti itu pecah dan rusak sehingga kaleng tersebut meledak. Mike wazowski sangat menyesali perbuatan ceroboh tersebut dengan merenung dikamar.

Kemudian Mike melihat brosur yang ada di dinding tentang "Scare Games Champions Prove You're The Best". Kemudian ia mengambil brosur tersebut, Mike berlari dengan penuh kegembiraan menuju tempat pertandingan untuk mengikuti scare games. Setiba disana ia mendengar bahwa pembawa acara mengumumkan pendaftaran scare game ditutup. Mike wazowski berusaha untuk bisa terdaftar dalam pertandingan scare games sehingga ia meminta kepada Greek Council untuk menunggu Mike wazowski. Kemudian Claire Wheeler memberitahukan syarat pendaftaran dalam pertandingan scare games, syarat tersebut harus memiliki kelompok. Dengan bangga menyatakan bahwa Oozma Kappa adalah kelompok yang akan memenangkan pertandingan.

Dean Hardscrabble sebagai rektor

monster university, ia menanyakan kepada mike apa yang sedang kau lakukan?. Beliau heran kepada monster yang satu ini sungguh berani. Mike wazowski sangat menginginkan bahwa ia mampu mengikuti scare games. Dean Hardscrabble lagi-lagi tidak percaya kepada mike wazowski, sehingga mengatakan mustahil terhadap apa yang mike inginkan. Mike tidak pantang menyerah sehingga ia berani untuk menantang dirinya dengan perjanjian apabila mike berhasil dalam pertandingan scare games ia akan kembali masuk dalam jurusan menakuti sedangkan apabila ia gagal dalam pertandingan maka ia keluar dari jurusan menakuti. Ia meyakinkan perjanjian tersebut agar dean Hardscrabble mengizinkan ia untuk mengikuti pertandingan scare games. Setelah melihat usaha dan kerjakeras mike ia berhasil mendapatkan izin dari rektor monster university dean Hardscrabble memperbolehkan mike untuk mengikuti pertandingan scare games dan meminta kepada mike agar segera melengkapi kelompoknya. Kejadian ini terlihat pada scene 2 menit 5 detik 15.

### **Peduli Lingkungan**

Nilai Karakter "*Peduli lingkungan*" terdapat dalam film monster university. Yaumi (2014: 11) Peduli lingkungan adalah suatu sikap keteladanan yang bertujuan untuk mewujudkan keselarasan, keserasian, dan keseimbangan antara manusia dan lingkungan hidup. Sikap peduli terhadap lingkungan tercermin dalam diri Violet Stelicki.

Hal tersebut terlihat pada adegan: ketika akhir tahun ajaran berakhir. Ada monster Violet Stelicki sedang membersihkan ruangan kelas dengan mengepel agar ruangan kelas tersebut tetap terjaga kebersihannya, meskipun kampus

sudah meliburkan mahasiswanya. Kemudian datang seorang monster yang bernama slug memasuki ruangan tersebut mengira bahwa pembelajaran tahun ajaran masih sedang berlangsung. Dengan nafas yang terhela-hela Slug memasuki ruangan kelas dengan mengatakan kepada diri sendiribahwa aku berhasil !!! hari pertama kuliah.

Kemudian Violet Stelicki mendengar ucapan slug lalu Violet Stelicki memberitahu bahwa : kuliah tahun ini sudah selesai, nak. Kau melewatkannya. Kemudian slug pergi sembari berkata bagus.

Kemudian slug meninggalkan ruangan kelas tersebut, sedangkan Violet Stelicki melanjutkan kegiatannya dengan mengepel ruangan kelas dengan tujuan agar kelas tetap terjaga kebersihannya. Kejadian ini terlihat pada scene 8 menit 21 detik 43.

### **Tanggungjawab**

Nilai karakter "*tanggungjawab*" terdapat dalam film monster university. Menurut Matsuri (2011:21) bertanggung adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungannya. Menurut Suparno (2003:114) Penguasaan nilai karakter tanggung jawab itu penting ditekankan. Tanggung jawab berarti berani, siap dan teguh hatinya dalam menerima putusan dan tindakan yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja. Seseorang dikatakan tanggung jawab apabila dirinya sadar dalam mengambil keputusan dan mau menghadapi segala akibat yang terjadi oleh perbuatannya dan mau menanggung akibat serta tidak menyalahkan orang lain (An-nisa

Apriani,2015). Prinsip tanggung jawab ini merupakan prinsip yang sudah ditetapkan Al-Quran dalam sejumlah ayatnya seperti QS. Al-mudatsir :38 dan Al-Isra: 26 dimana tanggung jawab adalah akhlak yang terpuji yang harus ditanamkan pada diri sendiri. Dengan menanamkan sikap tanggungjawab maka akan menghasilkan sikap yang positif dan tidak merunggikan diri sendiri maupun oranglain karena pada dasarnya sikap baik itu adalah suatu perbuatan yang bermanfaat dan tidak merugikan.

Sikap tanggungjawab yang tercermin dalam diri Karen Graves. Hal tersebut terlihat pada adegan: dimana saat Karen Graves menjadi guru diFrighton Elemntari School, kemudian sekolah tersebut sedang melaksanakan kunjungan terhadap perusahaan monster terbesar. Karen Graves bersama muridnya melakukan perjalanan tersebut dengan mobil. Adapun setiba perjalanannya diperusahaan monster terbesar. Kemudian Karen Graves selaku guru dan pembimbing kunjungan tersebut, ia menghitung muridnya untuk mengecek apakah sudah lengka. Setelah Karen Graves menghitung ternyata muridnya ada yanghilang. Kemudian terdengar suara Tok.....tokkkkkk..... dari balik pintu bus. Akhirnya Karen Graves menyadari bahwa yang hilang adalah Mike Wazowski. Kejadian tersebut terlihat pada *scene* 1 menit 1 detik 8.

Setelah Karen Graves mengetahui bahwa yang hilang adalah mike wazowski, yang beliau lakukan adalah langsung menghampiri mike dan meminta maaf karena ketidaktahuannya bahwa mike masih ada didalm bus. Sikap Mike Wazowski memaklumi nya dan berkata kepada Karen Graves bahwa hal tersebut tak masalah.

Kejadian tersebut terlihat pada *scene* 1 menit 1 detik 34.

Ketika semua muridnya sudah lengkap, Karen Graves meminta sebelum memasuki perusahaan monster terbesar. Karen Graves meminta kepada semua nya untuk berpasangan. Dan mencari teman perjalanan. Ketika semua teman-teman Mike sudah berpasangan, hanya dia yng belum memiliki teman perjalanan. Padahal Mike sudah berusaha mencari akan tetapi usahanya belum membuahkan hasil, hal tersebut dilihat oleh Karen Graves selaku guru dan pembimbingnya. Beliau pun mendekati mike sembari mengajak mike untuk berpasangan dengan Karen Graves. Keudian keduanya berjalan menuju perusahaan besar secara bersama dan Mike di tuntun oleh sang guru, karena Mike adalah monster terkecil dalam Frighton ElementarySchool sehingga sangat membutuhkan bimbingan dan perlindungan yang baik dari gurunya. Karen Graves sangat bertanggung jawab dengan menjaga dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Kejadian tersebut terlihat pada *scene* 1menit 1 detik 42.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahw film monster university terdapat nilai-nilai pendidikan karakter yang berdasarakan Peraturan Presiden nomor 87 Tahun 2017 yang meliputi:(1) Jujur, (2) Toleransi, (3) Disiplin, (4) Kerjakeras, (5) Kreatif, (6) Mandiri, (7)Demokrasi, (8) Rasa Ingin Tahu, (9) Menghargai prestasi, (10) Bersahabat dan komunikatif, (11) Cinta damai, (12) Gemar membaca, (13) Peduli sosial, (14) Peduli Lingkungan, (15) Tanggungjawab.

Dalam film ini terdapat nilai-nilai pendidikan karakter yang bersifat negatif yakni tidak ada nilai religus, cinta tanah air, semangat kebangsaan sebagaimana Peraturan Presiden nomor 87 Tahun 2017.

#### Daftar pustaka

1. A'yuna, Qurata. 2015. " *Kontribusi Peran Orang Tua Dan Guru Mata Pelajaran Terhadap Siswa Pengembangan Kreativitas*" <https://jurnal.ar-raniry.ac.id>. diakses pada minggu, 16 agustus 2020.
2. Apriani, An-Nisa, dkk. 2015. "Pengaruh Tematik-Integratif Terhadap Karakter Disiplin Dan tanggung jawab Siswa Kelas III SD Islam Al-Azhar 31 Yogyakarta" [ttps://www.uny.ac.id](https://www.uny.ac.id). diakses pada selasa, 15 September 2020
3. Bazaldua Barbara. 2013. *Dinsey Pixar Monster University* Jakarta:Barbara Bazaldua Barbara. Jakarta: PT.Adinata Melodi Kreasi.
4. Budi Prasetyo, Alfian. 2014. "Karakter Nilai Disiplin dan Nilai Tanggungjawab Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)" *Skripsi* Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
5. Hidayah, Carlon, dkk. 2019. "Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi" <https://www.upgris.ac.id>
6. Ilham, Muhammad. 2017. "Nilai Pendidikan Karakter Demokrasi Dan Toleransi Dan Novel Karya Habiburahman El-Shirazy dan Relevansinya Dengan Pembelajaran Sastra". <https://jurnal.unimed.ac.id> diakses pada tanggal 16 Agustus 2020.
7. Marwa Atika,Nurul Kamalla. 2019, "Representasi pendidikan karaktr di film dua garis biru berdasarkan perspektif Lickano" <https://www.uin-malang.ac.id>. Diakses pada tanggal 18 agustus 2020.
8. Nurjanah. 2017. "Penanaman karakter kerja keras dan menghargai prestasi pada siswa" *Skripsi* .Surakart: universitas muhamadiyah surakarta.
9. Nur, Solaikah, 2014."Konstruksi pendidikan karakter cinta damai dalam film Di Timur Matahari "*Naskah publikasi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
10. Rubaningsih,Elisabet. 2016." Efektifitas Implementasi Pendidikan Karakterr Kerja Keras Berbasis Layanan Bimbingan Klasikal Kolaboratif Dengan Pendekatan Experiental Learning" *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
11. Yuliwan, Tri Susanto. 2017." Pendidikan Karakter Mandiri Pada Peserta Didik Kader Desa Brilian Banyumas". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
12. Yoga,Yosep dkk, 2019. "Peningkatan karakter bersahabat melalui layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan experiental learning "