

Nilai–Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Doraemon Serta Relevansinya dengan Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Eni Widi Astuti, Ni'mah Afifah, Kana Safrina Rouzi

Pendidikan Guru MI Universitas Alma Ata
eniwidiastuti22@gmail.com, pgmi@almaata.ac.id

ABSTRACT

This study aims to figure out the character values in an animation movie entitled Doraemon and its relevance to the developmental psychology of elementary school children. This type of research is a qualitative type of research. There were two types of data collected: the content of the movie as the primary data and literature such as books and articles as secondary data. Those data were then analyzed by implementing content analysis method to analyze the messages that the movie wanted to deliver. It is a tool to observe and analyze the contents of the open communication behavior from the selected communicator. The result shows that: 1) the values of the character education were depicted from almost all of the characters in the movie such as the value of social awareness, the value of curiosity, the value of environmental awareness, the value of creativity, the value of responsibility, and the value of appreciating achievement; 2) all of those values are relevant to be applied in the elementary school because their implications were often applied by the teachers in the teaching and learning activities such as increasing creativity in the class, showing eagerness to always learn about new things, developing behavior of not easily dependent on others, teaching the value of togetherness and thoughtfulness in a group discussion/teamwork, encouraging children to protect the surrounding environment, as well as respecting and appreciating others.

Keywords: *Character values, Doraemon movie, elementary school children.*

ABSTRAK

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai-nilai karakter dalam film kartun Doraemon dan untuk mengetahui relevansi nilai-nilai karakter dalam film kartun Doraemon terhadap psikologi perkembangan anak usia Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah termasuk jenis penelitian kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi meliputi data primer yakni isi film kartun Doraemon dan data sekunder yakni hasil tulisan yang membahas tentang film kartun Doraemon baik berupa buku maupun jurnal dan artikel. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis isi, yaitu analisis isi pesan dan metode pengolahan pesan, atau alat untuk mengamati dan menganalisis isi perilaku komunikasi terbuka komunikator yang dipilih. Berdasarkan hasil penelitian, nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film Doraemon mengandung penerapan nilai-nilai pendidikan karakter yang digambarkan oleh hampir semua tokoh yang berada di film kartun doraemon. Nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada film kartun doraemon yaitu antara lain : 1) Nilai peduli sosial, nilai rasa ingin tahu, nilai peduli lingkungan, nilai kreatif, nilai tanggungjawab, dan nilai menghargai prestasi. 2) Nilai-nilai karakter dalam film kartun Doraemon relevan diterapkan dalam pendidikan di Sekolah Dasar karena pengimplikasiannya dalam pendidikan sering dilakukan oleh guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar seperti halnya : meningkatkan kreatifitas di kelas, selalu ingin mempelajari tentang hal baru yang ditemui, mempertanggung jawabkan segala perbuatan Nilai–Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Doraemon Serta Relevansinya dengan Psikologi Perkembangan Anak Usia

Sekolah Dasar 11 dan keputusan yang telah diambil, tidak mudah bergantung dengan orang lain, mengajarkan kebersamaan dan kepedulian dalam diskusi/kerja kelompok, mengajarkan untuk saling menjaga lingkungan sekitar, menghormati dan menghargai orang lain.

Kata kunci : Nilai-Nilai karakter, Film Doraemon, Anak Usia Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Nilai-nilai karakter anak perlu ditanamkan sejak usia dini, artinya anak akan memiliki nilai karakter yang positif saat tumbuh dewasa. Karakter lebih jelas mengacu pada rangkaian sikap (keindahan), tingkah laku (behaviour), motivasi (motivasi) dan keterampilan (skill). Kepribadian meliputi sikap, seperti keinginan untuk melakukan yang terbaik, kemampuan intelektual (seperti berpikir kritis), dan alasan moral (seperti perilaku jujur dan bertanggung jawab). Sejauh ini, kekhawatiran terbesar ialah tindakan kekerasan yang dilakukan anak-anak muda, dan itu sudah merupakan keadaan gawat yang perlu diatasi. Kajian ilmiah tentang perilaku asusila siswa dalam dunia pendidikan di Indonesia masih sangat terbatas. Akan tetapi di negara maju seperti Amerika yang sudah sangat berkembang, Sebuah survei nasional yang dilakukan oleh "American Youth Ethics" (2006) dari Josephson School of Ethics menemukan bahwa perilaku siswa dalam 12 bulan adalah: (a) 82% mengakui bahwa mereka berbohong kepada orang tua; (b) 62% Dari orang mengakui bahwa mereka berbohong kepada guru mereka tentang hal-hal penting; (c) 33% pekerjaan rumah dijiplak dari Internet; (d) 60% ditipu selama ujian sekolah; (e) 23% berasal dari orang tua atau kerabat lain Mencuri barang; (f) 19% mencuri barang dari teman, dan (f) 28% mencuri barang dari toko. (Dimiyati, 2009)

Tingkat kenakalan siswa sekolah dasar di Indonesia lebih didominasi dengan perilaku

kekerasan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima laporan 24 kasus di bidang pendidikan dengan korban dan pelaku anak dari Januari hingga 13 Februari 2019. Komisioner KPAI Bidang Pendidikan, Retno Listyarti menjelaskan, mayoritas dari 24 kasus terkait kekerasan terhadap anak. korban atau pelanggar anak. Ada 17 kasus terkait kekerasan, pengaduan online dan pengaduan offline. (Abdi, 2019)

Keterlibatan sejumlah pelajar yang masih duduk di bangku SD dalam sejumlah aksi kriminalitas seperti halnya klitih, dirasa sangat mengkhawatirkan. Dari data BPS tahun 2016 jmlah pelaku kriminal anak usia SD berjumlah 6 orang. Namun, data ini diprediksi akan terus bertambah di tahun-tahun berikutnya. (Maksum & Arifin, 2019) Mendengar dari salah satu pelaku klitih, mereka melakukan kekerasan di jalanan untuk menunjukkan bahwa mereka pantas untuk diterima masuk dalam sebuah geng di kota Yogyakarta. Syarat untuk masuk geng dengan cara melukai oranglain menurut mereka adalah tindakan yang dipuji hebat. Perlu ditanamkan pendidikan karakter sejak dini untuk menjaga generasi muda supaya memiliki hati dan pikiran yang jernih serta menjadi generasi yang membanggakan bagi bangsa Indonesia. Dengan demikian langkah awal dalam membenahi karakter anak bangsa dengan dibekali pendidikan karakter yang diharapkan mampu menumbuhkan nilai-nilai bangsa itu sendiri dalam rangka membina generasi bangsa Indonesia untuk menjadi yang lebih baik lagi. Melihat kasus yang telah terjadi membuktikan

bahwa dalam dunia pendidikan Indonesia telah terjadi dekadensi moral. Tidak ada lagi alasan bagi seorang pendidik untuk tidak mengajarkan pendidikan karakter secara integrasi. Melalui pendidikan karakter yang terintegrasi serta memperhatikan metode dan penggunaan model secara tepat diharapkan seorang pendidik dapat membantu memperbaiki dekadensi moral yang telah terjadi saat ini.

Salah satu penanaman nilai-nilai karakter memang sudah seharusnya diterapkan oleh keluarga maupun pihak pendidik sejak dini. Persentase dikalangan masyarakat yang kebanyakan menonton film adalah kalangan anak remaja. Pengawasan dari orang tua sangatlah mempengaruhi bagi pengembangan karakter anak. Penanaman nilai karakter sebenarnya juga tidak harus melalui lembaga pendidikan formal (sekolah), akan tetapi bisa dilakukan dengan melalui pengembangan media pendidikan lainnya, salah satunya adalah melalui film. Film merupakan media yang efektif dan bermanfaat yang mengandung makna nilai-nilai yang dapat dipahami oleh penontonnya. Dimungkinkan untuk meneliti dan mengembangkan film yang mengandung nilai pendidikan untuk memperoleh hasil pendidikan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Di Indonesia sendiri sudah banyak film-film bertemakan pendidikan. Salah satunya di film kartun Doraemon yang layaknya seperti film lain pada umumnya, film kartun Doraemon ini juga berhasil membuat penonton setia menantikan episode terbaru dari Doraemon karena didalamnya terdapat cerita yang kuat dan nyaris sempurna karena semua scene terhubung dengan baik. Ditambah penasarannya dengan alat ajaib apalagi yang akan dikeluarkan dari kantong ajaib Doraemon, rasa

penasaran ini membuat penonton tidak jenuh dan seakan menikmatinya. Film ini sangat layak ditonton bersama anggota keluarga karena mengandung nilai moral yang bisa dijadikan pelajaran hidup seperti halnya menambah rasa. Kemudian pentingnya menghargai seseorang, menyayangi, menghormati orang yang lebih tua, peduli akan sesama manusia walaupun dari latar yang berbeda dan lain sebagainya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian study pustaka dengan metode yang digunakan dalam adalah metode deskriptif dengan teknik analisis isi kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan, atau suatu teks tertentu, sehingga metode ini dapat menggambarkan aspek-aspek karakteristik dari suatu pesan. Suatu pesan yang berasal dari media massa, surat kabar, film, majalah dan sebagainya. Adapun tujuan dari metode ini adalah dapat memperoleh suatu pemahaman terhadap berbagai isi pesan komunikasi yang disampaikan media massa atau sumber lain secara obyektif, sistematis, dan deskriptif (Suryana, 2010). Subyek dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film kartun Doraemon serta relevansinya dengan anak usia sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Nilai pendidikan karakter dalam film kartun Doraemon karya Fujiko F. Fujio banyak ditunjukkan dalam bentuk dialog antar tokoh dan perilaku antar tokoh. Peneliti akan menyampaikan pesan-pesan yang tertulis dalam bentuk dialog dan deskriptif tokoh menggunakan film kartun Doraemon yang tayang di televisi

RCTI pada sepanjang tahun 2020 ini dengan berbagai episode yang berbeda-beda setiap harinya. Dalam melihat pesan dibalik deskripsi cerita dalam film Doraemon, penulis akan menyampaikan dalam bentuk potongan dialog antar tokoh. Adapun nilai-nilai pendidikan karakter yang ditampilkan dalam film Doraemon, adalah sebagai berikut:

Peduli Sosial

Peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Beberapa kutipan dalam film kartun doraemon yang menggambarkan nilai karakter peduli sosial sebagai berikut :

Kutipan dalam film yang menggambarkan nilai karakter peduli sosial terdapat pada episode Kelahiran Presiden Nobita scene 0:41



Gambar 1.5

Nobita dan Ibu Nobi

Pada gambar di atas adalah scene ketika Nobita menawarkan bantuan kepada ibunya. Hal ini mengajarkan anak untuk senantiasa menawarkan bantuan kepada orang lain maupun siapapun itu yang membutuhkan bantuan sebelum orang tersebut meminta bantuan. Karakter ini bisa diterapkan dalam kelas ketika melihat

teman saat tidak bisa mengerjakan tugas dari guru. biasanya anak akan menawarkan bantuan untuk mengajari temannya yang belum paham materi pelajaran.

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter peduli sosial terdapat pada episode Terlihat di Air scene 4:07.



Gambar 1.6

Shizuka memberi kapal kepada Nobita

Scene ini menampilkan Shizuka memberi kapal kepada Nobita dimana hal ini memiliki makna senang dalam membantu dan tidak mengharapkan imbalan apapun itu. Film ini bisa menjadi media menanamkan rasa ikhlas pada anak dalam setiap kebaikan yang dia lakukan untuk oranglain.

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter peduli sosial terdapat pada episode Permen Disiplin scene 0:18



Gambar 1.7

Doraemon menolong nenek di jalan

Ini adalah scene disaat Doraemon melihat seorang nenek di jalan dengan membawa barang bawaan yang terlihat sangat banyak dan berat, doraemon menghampiri nenek tersebut dan menawarkan bantuan. Hal di atas mengandung makna bahwa peduli sesama itu sangatlah penting meskipun baru kenal dan hanya sekali bertemu. Siapapun itu anak kecil, dewasa, kaya, miskin, yang memerlukan bantuan dari kita maka berilah bantuan semampu kita. karena kita adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain. karakter yang baik itu harus ditanamkan sedini mungkin supaya kelak saat tumbuh menjadi dewasa bisa mengendalikan rasa ego kita.

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter peduli sosial terdapat pada episode Boneka Lemah Dalam Tertawa scene 6:58



Gambar 1.8

Nobita menolong seseorang

Scene diatas bisa mengajari anak untuk menanamkan rasa selalu memberi bantuan tanpa diminta sekalipun. Bisa diterapkan saat di sekolah ketika guru membawa buku yang banyak ke kelas, anak dengan senang hati menawarkan bantuan untuk membawakan buku tersebut.

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter peduli sosial terdapat pada episode Jadi Laki-Laki Hujan Itu Serem Hlooo scene 5:07



Gambar 1.9

Nobita bersama Ayah

Doraemon dan Nobita melihat Ayah pulang kerja dengan wajah yang terlihat sangat lesu. Setelah mengamati Ayah yang lesu dan sedih, Nobita penasaran apa yang sebenarnya yang terjadi pada Ayah hari ini. Kemudian Nobita mengeluarkan alat ajaib dari kantongnya bernama “pendengar suara hati” dengan alat ini Nobita dan Doraemon tahu kenapa Ayah murung terus. Setelah mendengarkan suara hati Ayah, Nobita dan doraemon ingin membantu Ayah supaya besok cuaca menjadi cerah, karena memang Ayah Nobita laki-laki hujan jadi perlu membawa laki-laki cerah ke tempat Ayah Nobita besok pergi. Keluarlah alat ajaib lagi dari kantong ajaib doraemon untuk mencari laki-laki cerah supaya besok bisa membantu Ayah Nobita. Setelah keliling kota dengan membawa alat pendeteksi laki-laki cerah, Nobita menemukan Giant sebagai laki-laki cerah.

Dialog di atas mengajarkan anak untuk bisa peka dan peduli kepada sesama, bisa diimplementasikan di kelas ketika ada teman yang murung dan

sedih. Anak akan berusaha mencari cara untuk bisa membuat temannya kembali tersenyum lagi.

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter peduli sosial terdapat pada episode Malaikat Pemandu scene 10:41



Gambar 1.10

Nobita bersama Doraemon

Nobita baru pulang menuju ke kamar dan melihat Doraemon di kamar sendirian menahan rasa sakit. Gambar di atas mengajarkan anak rasa peduli dan rasa kasih sayang kepada sesama. Dapat diimplementasikan di sekolah ketika di jam pelajaran ada teman yang tiba-tiba sakit tidak enak badan, anak berinisiatif untuk sekedar mengantarnya ke UKS bahkan ingin mengantarkan pulang ke rumah karna dirasa sudah tidak kuat pulang. Ada juga sedang berhalangan hadir karena sakit, anak berniat untuk sekedar menjenguk dan memberi bantuan kepada teman.

Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Beberapa kutipan dalam film kartun Doraemon yang menggambarkan

nilai karakter rasa ingin tahu sebagai berikut:

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter rasa ingin tahu terdapat pada episode Kelahiran Presiden Nobita scene 1:01



Gambar 1.11

Nobita dan Doraemon bermain buku kepresidenan

Ketika doraemon mengeluarkan alat (buku kepresidenan) yang mengajarkan anak untuk selalu ingin tahu akan hal baru tanpa rasa takut untuk bertanya. Bisa diimplementasikan di kelas ketika guru sedang memberi materi pelajaran, ketika dirasa belum paham apa yang dijelaskan oleh guru maka siswa dibudayakan untuk bertanya bab mana yang belum dipahami.

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter rasa ingin tahu terdapat pada episode Melihat Gerhana scene 1:45



Gambar 1.12

Nobita dan Doraemon belajar gerhana matahari

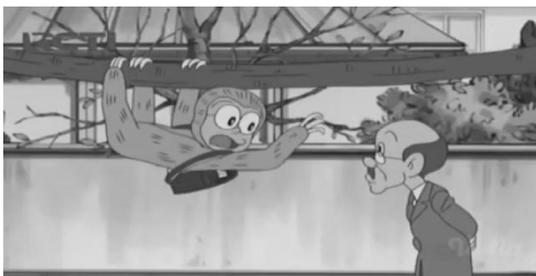
Nobita melihat Zhisuka dan Dekisugi sedang membicarakan gerhana matahari. Setelah sesampai di rumah, ternyata Doraemon juga sudah menyiapkan kacamata untuk melihat gerhana matahari untuk memenuhi rasa ingin tahu.

Peduli Lingkungan

Perlindungan lingkungan merupakan suatu sikap dan tindakan, senantiasa berkomitmen untuk mencegah kerusakan lingkungan alam dan lingkungan sekitarnya, serta bekerja keras untuk memperbaiki kerusakan alam yang telah terjadi.

Beberapa kutipan dalam film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter peduli lingkungan sebagai berikut:

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter peduli lingkungan terdapat pada episode Pakaian Untuk Pemalas scene 7:27



Gambar 1.13

Nobita melindungi binatang

Gambar (scene) diatas menunjukkan sikap peduli lingkungan yang dimana anak sekarang banyak yang merusak lingkungan dengan membuang sampah sembarang, membunuh binatang, mengadu domba binatang. Dalam episode Pakaian Untuk Pemalas ini, Nobita menun-

jukkan rasa pedulinya terhadap binatang ngenga, bahwa seorangpun tidak boleh mengganggu kehidupan ngenga. Dapat diimplementasikan untuk anak SD ketika di Sekolah supaya tidak merusak tanaman yang ada di sekolah.

Kreatif

Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari apa yang sudah dimiliki. Beberapa kutipan dalam film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter kreatif sebagai berikut :

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter kreatif terdapat pada episode Terlihat di Air Scene 1:15



Gambar 1.14

Nobita bermain Alat Ajaib

Gambar (scene) diatas mengajarkan anak untuk selalu berpikir kreatif dalam segala hal, karena ketika anak berani mencoba maka anak akan mendapatkan pengalaman/hal baru yang belum pernah ditemuinya. Dapat diimplementasikan dalam kelas ketika kegiatan praktikum membuat karya.

Tanggungjawab

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan

tugas dan kewajibannya, serta bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, masyarakat dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Beberapa kutipan dalam film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter tanggungjawab sebagai berikut :

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter peduli sosial terdapat pada episode Ultra Ring scene 2:08



Gambar 1.15

Ibu mencari cincin yang hilang

Gambar (scene) diatas mengajarkan anak untuk memiliki sikap tanggungjawab terhadap apa yang dilakukannya. Dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari anak untuk memiliki sikap tanggungjawab seperti mengerjakan PR sepulang sekolah atau membantu orangtua. Setiap melakukan kesalahan anak akan berpikir tentang resiko yang akan didapatkan.

Menghargai prestasi

Menghargai prestasi adalah sikap dan tingkah laku yang mendorong dirinya untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat dan

mengakui serta menghargai kesuksesan orang lain.

Beberapa kutipan dalam film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter menghargai prestasi menghargai prestasi sebagai berikut :

Film kartun Doraemon yang menggambarkan nilai karakter menghargai prestasi terdapat pada episode Melihat Gerhana scene 1:19



Gambar 1.16

Dekisugi dan Shizuka membicarakan gerhana matahari

Nobita memperhatikan Shizuka dan Dekisugi yang sedang membicarakan gerhana matahari.

Dekisugi: "Besuk sudah tanggal 21 mei lho..."

Sizuka: "iya"

Dekisugi: "Kita bisa melihat gerhana matahari"

Sizuka: "Wah rasanya aku tidak sabar"

Dekisugi: "Rencananya aku mau melihat prosesnya pakai kacamata gerhana yang aku buat sendiri"

Sizuka: "Wahhh keren"

Dekisugi: "Besuk kamu mau lihat sama-sama kan Sizuka?"

Sizuka: "Iya dong, besok aku datang ya"

Revelansi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Kartun Doraemon pada Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar (9-12)

Manusia sebagai makhluk hidup mesti mengalami pertumbuhan dan perkembangan disetiap waktunya, tak terkecuali pada anak usia dasar(9-12 tahun). Pertumbuhan pada aspek fisik manusia terdiri dari pertumbuhan tinggi badan, berat badan, motorik/otak. Sedangkan perkembangan lebih kepada non fisik manusia terdiri dari perkembangan kognitif, sosio-emosional, dan perkembangan bahasa. Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan dalam mengingat, bernalar, beride, berimajinasi dan berkreatifitas. Pemahaman tentang perkembangan kognitif anak juga menjadi pedoman bagi tenaga pendidik dalam menentukan strategi, model dan teknik evaluasi dalam pembelajaran. Anak akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik menggunakan metode yang sesuai dengan kemampuan berfikir anak. Misalnya, ketika belajar tentang mata pelajaran PKN peduli kepada sesama, tenaga pendidik tidak cukup menggunakan metode ceramah saja, tenaga pendidik harus menggunakan metode eksperimen/praktik bisa juga memberikan contoh langsung terkait objek yang dipelajari, sebab kemampuan berfikir anak usia sekolah dasar (7-11tahun) berada pada level berfikir konkret (nyata) bukan bersifat khayalan atau sesuatu yang abstrak.

Menurut teori Piaget, perkembangan kognitif anak usia dasar terbagi dalam dua

tahap, yaitu tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak dapat menggunakan pikirannya sendiri untuk logika dan rasionalitas, serta berpikir secara objektif, tetapi pada objek tertentu. Tahap kedua operasional formal pada usia (11-12 tahun ke atas) adalah tahap dimana anak dapat memikirkan apa yang akan terjadi atau mungkin terjadi (hipotesis) dan hal-hal yang abstrak. Bahkan pada tahapan yang sama, perkembangan kognitif anak berbeda-beda pada setiap jenjang usia, hal ini sangat penting untuk dipahami terutama dalam lingkup pendidikannya yaitu dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).Media film bisa menjadi referensi guru ketika mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Menurut Dudu Suhandi Saputra (2020) menggunakan media pembelajaran film pendek dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Di Indonesia masih ditemui orangtua yang melarang anak untuk sekedar menonton film, bagi orangtua media tv hanya akan mengganggu belajar anak. Salah satu film kartun yang tayang di stasiun tv Indonesia juga ada yang mengandung nilai pendidikan karakter yaitu film kartun Doraemon. Film ini menjangkau semua umur, mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Tanpa membaca buku berlembar-lembar yang tujuannya mengenalkan sikap peduli sosial kini, film sudah bisa menjadi media yang bisa membantu menanamkan nilai karakter kepada anak, anak tidak merasa digurui dan dipaksa untuk belajar di depan buku-buku. Peneliti menemukan beberapa nilai-nilai karakter dalam film kartun Doraemon antara lain :

Peduli Sosial

Kepedulian sosial merupakan rasa yang timbul dari seseorang, yaitu keinginan

membantu, baik dalam bentuk materi ataupun tenaga kepada orang lain. Bertujuan untuk meringankan beban orang tersebut, agar lebih dimudahkan urusannya. Nilai peduli sosial adalah salah satu karakter yang sangat dibutuhkan oleh siswa baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. (Liefner, Billings, & Jelinek, 2009)

Di dalam Al-Qur'an juga diajarkan untuk senantiasa berbuat baik, seperti membantu sesama, melakukan hal-hal yang baik serta menjauhi larangan dari Allah swt, maka akan mendapatkan pahala dan keberuntungan dunia juga di Akhirat seperti yang termaktub dalam QS. Ali Imran: 104 yang menghimbau dalam menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar (Rouzi, K. S., Chirzin, M., Anis, M., & Azhar, 2020).

Alma Buchari (2015) menyatakan bahwa pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial artinya manusia membutuhkan bantuan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Siswa merupakan makhluk sosial yang pasti membutuhkan orang lain dalam melakukan aktivitasnya. Siswa yang memiliki jiwa sosial tinggi akan lebih mudah bersosialisasi dan dihargai. Namun, kehidupan masyarakat sekarang ini bergeser menjadi lebih individualis. Kebersamaan dan saling tolong menolong yang dulu menjadi ciri khas masyarakat saat ini semakin menghilang. Kepedulian terhadap sesama pun semakin menipis. Pembentukan jiwa sosial yang tinggi perlu dilakukan dengan mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial melalui kegiatan bersifat sosial, melakukan aksi sosial, dan menyediakan fasilitas yang menunjang untuk melakukan

aktivitas sosial.

Penanaman nilai peduli sosial bisa melalui media film kartun, dengan melihat film tersebut tokoh bisa mencontohkan bagaimana yang disebut dengan sikap peduli sosial. Dengan demikian, film Kartun Doraemon ini pada beberapa episode terdapat scene yang menunjukkan kepedulian Nobita kepada Doraemon saat Doraemon kesakitan disebabkan oleh salah satu sekrup yang hilang dalam tubuh Doraemon, setelah tau Doraemon kesakitan maka Nobita lekas bergegas untuk mencari dan menyelamatkan Doraemon yang hampir rusak dan mati. Oleh karena itu, bisa membantu Guru dalam menerapkan sikap peduli sesama kepada anak-anak seperti halnya menolong teman yang kesusahan atau tidak membawa bolpoin/pensil, menjenguk teman sakit, membantu teman yang sedang terkena bencana dan lain sebagainya

Tahap perkembangan kognisi Jean Piaget mengungkapkan anak usia 7-12 tahun mulai masuk pada tingkatan berfikir yang operasional kongkret. Pada usia ini anak sudah mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi meskipun secara kongkret. (Sukmadinata, 2003) Oleh sebab itu maka pengembangan berfikirnya dengan cara anak harus diberikan materi yang mampu dipahami sesuai konsep berpikirnya yang kongkret dan logis. Anak sudah masuk dalam fase *Juvenil* yakni anak sudah mulai belajar hidup bersama orang lain.

Pada anak usia 9-12 tahun kemampuan kognitif semakin meningkat. Anak sudah bisa memecahkan masalah yang lebih rumit, karena anak sudah cukup banyak memiliki pengetahuan, wawasan dan pengalaman dari proses-proses sebelumnya. Pada umur

9 tahun ini, anak masuk pada ranah kognitif yang lebih tinggi yaitu ranah menerapkan (C3). Kemampuan menerapkan adalah kemampuan menggunakan atau mengaplikasikan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip.(Anwar, 2017)

Rasa ingin tahu

Keingintahuan adalah sikap dan tindakan, selalu berusaha memperdalam pemahaman dan memperluas dari apa yang dipelajari, dilihat dan didengarnya. Dalam AL-Qur'an juga menyebutkan pentingnya ilmu. Oleh karena itu kedudukan orang yang berilmu akan mendapatkan kedudukan yang tinggi seperti dalam QS. Al. Mujadalah: 11.

Siswa sebagai subyek pendidikan, dituntut supaya aktif dalam belajar mencari informasi dan mengeksplorasi sendiri atau secara berkelompok. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing ke arah pengoptimalan pencapaian ilmu pengetahuan yang dipelajari. Diharapkan dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengungkapkan pendapat berdasarkan pemahamannya, dan secara aktif berinteraksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru pada saat kesulitan. Namun pada kenyataannya keingintahuan siswa terhadap belajar masih sangat rendah, misalnya minat belajar kelompok yang kurang tinggi, dan pelaksanaan pembelajaran di lapangan melalui tugas kelompok kelompok masih sangat sedikit. Jika dilaksanakan maka hasil yang diperoleh adalah masih belum memuaskan. Biasanya siswa seringkali pasif dan hanya menerima apa yang dikatakan guru, tetapi tidak dapat mengungkapkan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan. Ketika guru mengajukan

pertanyaan, kebanyakan siswa takut untuk menjawab. Apabila ada kendala siswa tidak berani bertanya. Sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa yang diperoleh siswa masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dimana standar yang digunakan adalah 65. Namun masih terdapat 32,5% dari 40 siswa dalam pembelajaran IPA mendapat nilai dibawah standar. (Asmoro & Mukti, 2019)

Kenyataan yang terjadi dilapangan tidak semua aspek dalam pemecahan masalah dapat dikuasai oleh siswa. Pada saat siswa dihadapkan pada masalah yang hanya menerapkan rumus yang telah diperoleh, masalah tersebut mudah dipecahkan. Akan tetapi saat siswa mendapatkan masalah non-rutin, siswa merasa kesulitan. Jangankan pada tahan pemecahan masalah, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan pada tahapan memahami masalah. (Ardiyaningrum, 2016) Dapat disimpulkan bahwa dalam belajar matematika siswa akan menemui berbagai masalah yang berbeda-beda. Disitu perlu adanya pemecahan masalah serta komunikasi antara siswa dan guru jika siswa mulai tidak bisa untuk menyelesaikan soalnya. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah membutuhkan kemampuan penting lain seperti pemahaman konsep matematika, penalaran, dan komunikasi dalam matematika. (Badriah, n.d.)

Media film kartun Doraemon ini bisa mencontohkan dan membangun sikap rasa ingin tahu, seperti dibuktikan dalam episode melihat gerhana dan kelahiran presiden nobita. Di era yang serba modern sekarang ini semua individu dimanjakan dengan internet, siswa dapat belajar mandiri di rumah menggunakan fasilitas internet dan selanjutnya bacaan yang

dirasa belum paham bisa ditanyakan kepada guru di sekolah. Sikap rasa ingin tahu jika diterapkan akan menghasilkan siswa yang berwawasan luas. Seperti di episode melihat gerhana, Nobita melihat dan mendengarkan teman-temannya yang sedang membicarakan gerhana matahari yang akan dilihat pada malam hari. Setelah semua teman-temannya membicarakan gerhana matahari, Nobita segera pulang dan bertemu Doraemon sedang menyiapkan alat untuk melihat gerhana matahari. Semua ingin melihat gerhana matahari, lalu Nobita penasaran dan bertanya apa itu gerhana matahari kepada Doraemon. Tak lama kemudian Doraemon mengeluarkan alat dari kantong ajaibnya untuk menjelaskan lebih detail fenomena gerhana matahari. Dari episode "melihat gerhana" ini bisa membantu Guru dalam membangun sikap rasa ingin tahu kepada siswa. Implementasinya juga sangat sering dilakukan saat pelajaran di kelas, ketika siswa menemui materi yang memang sulit dipahami bisa langsung ditanyakan kepada guru tanpa rasa takut dan sungkan.

Jean Piaget membagikan tahap perkembangan anak pada umur 11th-dewasa disebut Operasional formal yaitu anak mampu berfikir abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah. Jean piaget menyebutkan bahwa anak berusia 11th-dewasa mengalami pengembangan berbicara dan bahasa di usia sekolah dasar antara lain : senang berbicara serta berargumentasi dan menjadi pendengar yang suka berfikir. Dalam teori taksonomi bloom termasuk dalam tahap C2 yakni pemahaman, memperluas dan menggali.

Peduli lingkungan

Perlindungan lingkungan merupakan suatu sikap dan tindakan, selalu berkomitmen untuk mencegah kerusakan lingkungan alam sekitar, dan bekerja keras untuk memperbaiki kerusakan alam yang telah terjadi seperti disebut dalam QS Ar.rum: 41 yang mana sudah kewajiban manusia berusaha untuk selalu menjaga, melindungi, dan melestarikan ekosistem yang ada di darat maupun lautan karena sebenarnya bencana seperti banjir, tanah longsor itu terjadi karena ulah manusia sendiri. Masih banyak oknum yang membuang sampah belum pada tempatnya, menebang pohon sembarangan tanpa adanya reboisasi. Maka dari itu dibutuhkan kesadaran dan penanaman nilai peduli lingkungan untuk menjaga bumi ini dari berbagai bencana.

Hasil penelitian Rohweder (2004) menunjukkan bahwa karena berbagai faktor, sikap siswa terhadap lingkungan masih sangat rendah, salah satunya adalah memahami dan mempelajari masalah lingkungan. Di bawah faktor guru sebagai pendidik harus menginformasikan dan menyadarkannya bahwa pemahaman tentang lingkungan harus menjadi dasar sikap agar mampu menyelesaikan masalah lingkungan. (Narut & Nardi, 2019) Seperti dibuktikan dalam episode pakaian pemalas, nobita melindungi binatang ngenga dari Bapak Erey yang ingin menyentuh dan mengganggu binatang tersebut. Dengan demikian film kartun doraemon ini dapat membantu guru dalam mengajarkan dan menanamkan sikap peduli lingkungan kepada anak-anak. Implementasinya juga sangat sering dilakukan saat kerja bakti bersama satu sekolah seperti menanam, menyiram dan menjaga tanaman atau saat anak-anak mendapatkan

jadwal piket harian berupa membersihkan kelas dan menyiram tanaman di halaman dan membuang sampah pada tempatnya. Dengan demikian lingkungan menjadi bersih, terawat dan indah jika dipandang.

Jean Piaget mengatakan dalam teorinya bahwa dalam perkembangan anak usia sekolah dasar mampu menunjukkan rentang perhatian yang lebih panjang. Kemampuan kognitif anak usia sepuluh tahun yang merupakan kelas empat sekolah dasar memiliki daya kritis yang semakin baik, anak sudah dapat menelaah suatu masalah yang diberikan dengan berbagai dimensi. Kemampuan kognitif pada ranah C3 (menerapkan sudah jauh lebih baik dibandingkan pada usia sebelumnya. Anak tidak hanya dapat menghitung dan merubah melainkan sudah bisa membandingkan objek-objek yang ada.

Pada usia 9-10 tahun anak sudah memasuki jenjang C4 (menganalisis) yaitu “kemampuan untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor satu dengan faktor-faktor lainnya”. (Anwar, 2017) Anak-anak dapat menganalisis, membandingkan teori, dan menghubungkannya dengan fakta untuk menarik kesimpulan. Anak-anak berani menyalahkan sesuatu atas dasar ilmiah.

Kreatif

Supriadi (2001) mengartikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan hal-hal baru berupa ide dan kerja praktek yang relatif berbeda dengan kemampuan sebelumnya sesuai dengan QS An.

Naml: 41 dimana Sulaiman AS. memerintahkan kepada pemimpin-pemimpin kaumnya agar mengubah bentuk dari singgahsana Bilqis yang telah sampai dihadapannya. Dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas, guru berperan sebagai stimulator agar kreativitas siswa muncul dengan sendirinya. Ada baiknya guru mampu menyediakan lingkungan yang menstimulasi kreativitas siswa. (Dasar, 2016)

Hasil penelitian destri & Nur’aeni (2011) dari sampel sebanyak 41 siswa yang mengalami kesulitan membaca di SD ditemukan sebanyak 95,35 siswa memiliki karakteristik kreativitas yang agak rendah, sisanya sebesar 4,7% memiliki karakteristik kreativitas yang rendah. Artinya ada korelasi positif antara kreativitas dengan kemampuan membaca siswa. Kondisi ini dipengaruhi oleh komitmen siswa yang rendah dalam melakukan latihan dan pengembangan aspek kognitif seperti berani mencoba hal yang baru, berani mengambil resiko, usaha meningkatkan minat dan motivasi berkreasi yang rendah, kurang pandai memanfaatkan waktu serta kepercayaan diri dan harga diri yang rendah. Sehingga pada proses pembelajaran di kelas siswa cenderung pasif, tidak memiliki ide-ide yang baru, serta tidak berani bertanya dan mengemukakan gagasan. Selain itu, dalam penelitiannya ditemukan guru yang tidak sabar untuk menunggu dan melatih siswa yang kesulitan belajar, hal ini menunjukkan kreativitas juga dipengaruhi oleh waktu. Selain itu, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas juga ditunjang oleh lingkungan yang memadai. (Kebumen & Pelajaran, 2011)

Dalam film ini menunjukkan contoh sikap kreatif yang bisa diimplementasikan

untuk siswa dalam semua mata pelajaran. Di episode “melihat gerhana matahari” terlihat percakapan antara Dekisugi dan Shizuka sedang membicarakan gerhana matahari, setelah itu Dekisugi menceritakan kacamata yang sudah berhasil dibuatnya untuk melihat gerhana matahari di malam hari. Dengan demikian film kartun Doraemon ini bisa menjadi media menanamkan sikap kreatif pada siswa. Selagi masih bisa menciptakan maka tidak harus membeli yang baru. Bisa diimplementasikan di kelas ketika praktikum mata pelajaran SBK dengan materi membuat kaos tie dye maka tidak perlu membeli pewarna pakaian namun bisa dibuat dari tumbuh-tumbuhan. Dengan cara seperti ini bisa menghemat biaya praktikum dan membangun sikap kreatif.

Jean Piaget mengatakan perkembangan anak sekolah dasar sudah berpikir secara lebih abstrak/nyata, menerima pikiran bahwa masalah bisa diselesaikan dengan lebih dari satu solusi, dan anak usia sekolah dasar menyukai tantangan, pemecahan masalah, penelitian serta pengujian terhadap solusi yang memungkinkan. Mengacu pada teori Taksonomi Bloom versi baru, anak usia 11 tahun berada pada jenjang C4, C5, dan C6 dan usia 12 tahun ke atas berada pada jenjang C6 (menciptakan) yang lebih baik.

Tanggung jawab

Tanggung jawab adalah sikap serta perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, negara dan Tuhan Yang Maha Esa. (Yuliyanto, Fadriyah, Yeli, & Wulandari, 2018) Tanggung jawab adalah suatu watak seseorang yang mengerjakan tugas yang telah diberikan kepadanya dan

tidak menghindarinya kecuali memiliki alasan yang jelas dan siap untuk menerima segala resiko yang mungkin terjadi dengan kata lain setiap orang bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya seperti termatub dalam QS. Muddassir: 38 yang mengajarkan bahwa setiap orang harus bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya masing-masing.

Berdasarkan hasil *need analysis* yang dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi kajian literatur, serta analisis media pembelajaran yang sudah ada yang dilakukan terhadap guru kelas V di Sekolah Dasar Gugus 02 di Kecamatan Srandakan pada bulan Juli 2015, maka dapat diketahui bahwa tanggung jawab siswa masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru menyuruh siswa tampil di depan kelas, siswa masih enggan dan tidak mau aktif di kelas karena merasa malu dan takut salah dalam membacakan pekerjaannya. Selain itu, ketika diberi tugas kelompok siswa lebih senang bermain atau mengganggu teman daripada mengerjakan bersama-sama, dan dalam kelompok masih didominasi siswa pandai yang mengerjakan. Pada waktu presentasi, terlihat anak kurang antusias untuk membacakan hasil diskusi, bahkan saling melempar tanggung jawab siapa yang harus membacakan. Selain itu, motivasi belajar juga rendah yang ditandai dengan siswa kurang antusias menanggapi tugas dan hanya melihat pekerjaan teman lain atau mengerjakan apabila disuruh dan didekati guru. Siswa juga tidak mau meminta bantuan atau bertanya ketika dia tidak memahami materi yang sedang diajarkan. (Widiyasanti, Proketen, & Yogyakarta, 2018)

Melalui film kartun Doraemon ini tepat sekali untuk guru dalam mengajarkan nilai

karakter tanggung jawab. Karena dalam film ini terdapat episode ultra ring yang menunjukkan sikap tanggung jawab anak. Dimana saat Nobita melakukan kesalahan kepada Ibunya, Nobita segera menyelesaikan masalah yang sudah dibuatnya sendiri. Nobita menghilangkan cincin Ibunya dan segera mencarinya cincin tersebut. Dengan demikian nilai karakter tanggung jawab dapat diimplementasikan dengan semua mata pelajaran yang berada di sekolah dasar. Karena tanggung jawab yang dimiliki anak akan membawa pada keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu setiap anak memiliki tanggung jawab berupa berbakti kepada orangtua, menaati setiap aturan yang ada, membanggakan orang-orang terdekatnya dengan prestasinya dan lain sebagainya.

Menurut Jean Piaget bahwa anak memiliki kemampuan dan kebiasaan antara lain membuat rencana yang terperinci, membuat daftar untuk tercapainya tujuan yang diinginkan dan melakukan berbagai tugas rutin tanpa harus berpikir. Fase perkembangan anak yang berada pada usia 11-12 tahun ke atas, sudah dapat memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi (hipotesis) dan sesuatu bersifat abstrak. Fase ini disebut dengan fase operasional formal. Fase ini merupakan tahap akhir dalam perkembangan kognitif menurut Jean Piaget. Pada fase operasional formal, anak sudah menggunakan pemikiran hipotesis-deduktif yakni mengembangkan hipotesa-hipotesa atau prediksi-prediksi terbaik, berpikir sistematis dalam menyusun langkah-langkah strategis dalam menyelesaikan suatu masalah. (Santrock, 2007) Anak dapat berpikir kritis, ketika menghadapi masalah, anak akan memahami alasan dan akibatnya terlebih dahulu,

kemudian merumuskan langkah-langkah untuk menyelesaikannya. Menurut Taksonomi Bloom termasuk dalam tahap C3 Penerapan.

Menghargai prestasi

Menghargai prestasi adalah sikap dan tingkah laku yang mendorongnya untuk menciptakan hal-hal yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghargai kesuksesan orang lain. Sikap menghargai prestasi ini menekankan pada mendorong diri sendiri untuk berbuat sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat, dan mau mengakui keberadaan orang lain. “Sebaik-baik manusia adalah orang yang selalu memberi manfaat kepada manusia lain.” (HR Muttafaqun Alaih)

Menghargai prestasi merupakan peran yang ditanamkan pada siswa sejak kecil. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang meremehkan atau meremehkan prestasi siswa lain. Banyak siswa juga meniru karya orang lain dan tidak percaya diri dengan pekerjaannya sendiri. Peran ini sangat mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan emosionalnya. Siswa akan lebih proaktif dan termotivasi untuk memecahkan masalah. (Sutomo & Milyani, 2019)

Media yang bisa digunakan guru untuk menanamkan sikap menghargai prestasi bisa dengan menggunakan film kartun Doraemon episode “melihat gerhana matahari” di episode ini diceritakan bahwa Dekisugi berhasil membuat sendiri kaca mata khusus melihat gerhana matahari kemudian lawan bicaranya yaitu Shizuka merespon dengan memberikan prestasi kepada Dekisugi yaitu “keren”, walaupun hanya dengan 1 kata tetapi memiliki makna yang luar biasa. Dalam kata keren terdapat nilai apresiasi

yang ditunjukkan Shizuka untuk Sekisugi yang sudah berusaha menciptakan sesuatu. Dapat diimplementasikan dalam sekolah, ketika diadakan lomba mewarnai, menyanyi, dll mewakili kelas, ketika menjadi pemenang dalam lomba tersebut perlu diberikan apresiasi untuk teman yang berhasil memenangkan perlombaan. karena hal kecil yaitu apresiasi bisa menjadi semangat untuk belajar mendalami bakatnya.

Jean Piaget mengatakan bahwa anak sekolah dasar mengerti bahwa kalimat dapat memiliki arti yang tersirat/ bertujuan. Mengacu pada teori Talksonomi Bloom versi baru anak usia 10-11 berada pada jenjang C5 yaitu mengevaluasi dan menilai.

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dilaksanakan mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam film Kartun Doraemon dan relevansinya terhadap psikologi perkembangan anak usia sekolah dasar dapat disimpulkan dari hasil penelitian adalah terdapat nilai-nilai pendidikan karakter dalam film kartun Doraemon antara lain; peduli sosial, rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kreatif, tanggungjawab dan menghargai prestasi.

Adegan yang menunjukkan nilai pendidikan karakter dalam film kartun Doraemon sesuai dengan psikologi perkembangan anak usia Sekolah Dasar. Series atau episode yang digunakan dalam penelitian ini bisa menjadi media pembelajaran pendidik untuk menanamkan nilai karakter dengan cara melihat film serta memberi pendampingan serta menjelaskan kepada peserta didik untuk menangkap nilai apa yang bisa diteladani dalam

series atau episode Doraemon tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdi, A. P. (2019). KPAI : 24 Kasus Anak di Sekolah pada Awal 2019 Didominasi Kekerasan.
2. Alma Buchari. (2015). *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta.
3. Anwar, C. (2017). *Teori-teori pendidikan klasik hingga temporer*. Yogyakarta: IRCiSoD.
4. Ardiyaningrum, M. (2016). Upaya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Vii Smp Muhammadiyah 9 Yogyakarta Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Problem Posing. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 53. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).53-70](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).53-70)
5. Asmoro, B. P., & Mukti, F. D. (2019). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas Va Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 115–142. <https://doi.org/10.36768/abdau.v2i1.28>
6. Badriah, L. (n.d.). *Pengaruh strategi pemecahan masalah terhadap hasil belajar matematika siswa kelas iv tingkat sd*. 17–30.
7. Dasar, S. S. (2016). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33. <https://doi.org/10.17509/md.v9i2.3250>
8. Dimiyati. (2009). *Peran Guru sebagai Model dalam Pembelajaran Karakter*

- dan Kebijakan Moral Melalui Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: Rineka Cipta.
9. Dudu Suhandi Saputra, Y. D. H. (2020). EFEKTIVITAS MEDIA FILM PENDEK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Cakrawala Pendas*, 6.
 10. Kebumen, K., & Pelajaran, T. (2011). KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR YANG MENGALAMI KESULITAN BELAJAR MEMBACA DI KECAMATAN AYAH KABUPATEN KEBUMEN TAHUN PELAJARAN 2010/2011 Oleh : 52–62.
 11. Liefner, I., Billings, A., & Jelinek, M. (2009). 郭玮 1, 李燕萍 2, 宋姝婷 3 123. 1–6.
 12. Maksum, K., & Arifin, A. S. (2019). Pola Pendekatan Penanganan Gangguan Perilaku (conduct disorder) pada Pelajar SD : Sebuah Upaya Mengurangi Perilaku Kekerasan Pelajar di Yogyakarta. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI Volume*, 6(2), 259–277.
 13. Narut, Y. F., & Nardi, M. (2019). Analisis Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kota Ruteng. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 259–266. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p259-266>
 14. Rouzi, K. S., Chirzin, M., Anis, M., & Azhar, M. (2020). Synergizing Parenting Style Between Sacred Text And Baumrind’s Context. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 9(2), 1421.
 15. Sukmadinata, N. S. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
 16. Supriadi, D. (2001). *kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
 17. Sutomo, W., & Milyani, V. (2019). Mengidentifikasi Karakter “Menghargai Prestasi” Peserta Didik Kelas VIII SMP N 5 Muaro Jambi. *Publikasi Pendidikan*, 9(2), 110. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i2.9000>
 18. Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
 19. Yuliyanto, A., Fadriyah, A., Yeli, K. P., & Wulandari, H. (2018). Pendekatan Sainifik Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 13(2), 87–98. <https://doi.org/10.17509/md.v13i2.9307>