
PEMANFAATAN VIDEO KARTUN DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA DI ERA GLOBALISASI**Oleh****Erly Devin Dwi Septi¹, Jesica Deborah Sianipar², Karenia Salma Adila³, Arita Marini⁴**
^{1,2,3,4} Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia**Email:** ¹ErlyDevinDwiSepti_1107620148@mhs.unj.ac.id,² JesicaDeborahSianipar_1107620147@mhs.unj.ac.id,³ KareniaSalmaAdila_1107620059@mhs.unj.ac.id, ⁴aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 04-12-2022

Revised: 14-12-2022

Accepted: 23-01-2023

Keywords:

Cartoon videos, character education, globalization

Abstract: *The effect of globalization can make a person more likely to a negative factor or a positive factor depending on how to film it, when inclined to a negative it requires limits that can avoid it in this context can be learned by applying character education values. Character education is a functioning education to build a person's character to be better and it is also important to each person, whose character will dominate the character and self-evidence of that person. The purpose of this study is to recognize the use of cartoons videos in the development of student character education. As a result of this study, both cartoons and animation videos are among the media that have had a profound impact on students in pursuing character education in the age of globalization.*

PENDAHULUAN

Permasalahan seputar karakter atau moralitas telah menjadi pemikiran sekaligus keperhatian bersama terutama di era globalisasi ini. Menangani persoalan tersebut, maka implementasi pendidikan karakter menjadi suatu keniscayaan. Karakter yang baik berkaitan dengan mengetahui yang baik (knowing the good), mencintai yang baik (loving the good), dan melakukan yang baik (acting the good). Mengetahui yang baik berarti dapat memahami dan membedakan antara yang baik dan yang buruk. Mengetahui yang baik berarti mengembangkan kemampuan untuk menyimpulkan atau meringkas suatu keadaan, sengaja, memilih sesuatu yang baik untuk dilakukan, dan kemudian melakukannya.

Pendidikan karakter bukanlah suatu topik yang baru dalam pendidikan. Pada kenyataannya, pendidikan karakter ternyata sudah seumur dengan pendidikan itu sendiri. Berdasarkan penelitian sejarah dari seluruh negara yang ada di dunia ini, pada dasarnya pendidikan memiliki dua tujuan, yaitu membimbing para pembelajar untuk menjadi cerdas dan memiliki perilaku berbudi (Lickona, 2013: 7). Pendidikan karakter sebagai tujuan dari pendidikan nasional tertuang dalam UU nomor 20 Tahun 2003 pada bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Era globalisasi pun tidak hanya mengganggu karakter dari anak bangsa namun juga telah membawa perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan.

Menurut Daryanto (2010:3) penerapan pembelajaran secara konvensional berakibat kurang efektif dan membosankan bagi para siswa sehingga membuat siswa kurang memahami mengenai materi yang diberikan oleh guru. Dengan media, peserta didik menjadi semangat, aktif, lebih kritis dengan menggunakan seluruh panca indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dll. Media audio contohnya rekaman suara. Media audiovisual contohnya video, dan sinetron pendidikan. Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Dengan adanya media audiovisual, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu merangsang motivasi belajar siswa.

Alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu videokartun atau animasi. Media video animasi nantinya, akan dikemas dalam media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter, karena pergaulan di masyarakat telah bergeser dari masyarakat yang menekankan rasa sosial telah berubah menjadi asosial (Maunah, 2015). Hal itu disebabkan banyaknya pengaruh nilai-nilai asing yang masuk ke wilayah Indonesia tanpa melalui proses filterisasi. Pengaruh tersebut apabila dibiarkan tentu, akan merusak akhlak dan moral generasi muda, khususnya siswa.

Dengan adanya video kartun untuk pembelajaran ini diharapkan, agar siswa mampu: meningkatkan minat belajar, memotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji dan menjadi suatu kelebihan tersendiri, karena peserta didik secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah yang lebih baik serta membuat siswa lebih mandiri lagi dalam proses pembelajaran.

KAJIAN TEORI

1. Era Globalisasi

Era secara umum bisa diartikan sebagai zaman ataupun kurun waktu tertentu dimana pada kurun waktu tersebut terjadi berbagai macam peristiwa yang menandai adanya sebuah perubahan ataupun perkembangan pada masanya.

Globalisasi sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu Global yang berarti umum atau mendunia. Globalisasi adalah sekumpulan proses (ekonomi, sosial, budaya, teknologi,

kelembagaan) yang berkontribusi pada hubungan antara masyarakat dan individu di seluruh dunia. Ini adalah proses progresif di mana pertukaran dan aliran antara berbagai belahan dunia diintensifkan. Kehadiran teknologi informasi dan teknologi komunikasi mempercepat akselerasi proses globalisasi ini. Globalisasi menyentuh seluruh aspek penting kehidupan serta menciptakan berbagai tantangan dan permasalahan baru yang harus dijawab dan dipecahkan dalam upaya memanfaatkan globalisasi untuk kepentingan kehidupan. Dampak yang terjadi sangatlah besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia di semua lapisan masyarakat. Baik di bidang ekonomi, sosial, politik, teknologi, lingkungan, budaya, dan sebagainya. Hal ini disebabkan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan mengubah pola perilaku konsumsi masyarakat.

2. Pendidikan Karakter

a. Pendidikan

Kata pendidikan yang Bahasa Inggrisnya *education* berarti pendidikan, kata yang semakna dengan *education* dalam bahasa latinnya adalah *educare*. Secara etimologi kata *educare* dalam memiliki konotasi melatih. Dalam dunia pertanian kata *educere* juga bisa diartikan sebagai menyuburkan (mengolah tanah agar menjadi subur dan menumbuhkan tanaman yang baik). Pendidikan juga bermakna sebuah proses yang membantu menumbuhkan, mendewasakan, mengarahkan, mengembangkan berbagai macam potensi yang ada dalam diri manusia agar dapat berkembang dengan baik dan bermanfaat bagi dirinya juga lingkungan sekitarnya.

Pendidikan juga merupakan proses internalisasi budaya ke dalam diri seseorang dan masyarakat sehingga membuat orang dan masyarakat jadi beradab. Pendidikan bukan merupakan sarana transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi lebih luas lagi yakni sebagai sarana pembudayaan dan penyaluran nilai (enkulturisasi dan sosialisasi). Anak harus mendapatkan pendidikan yang menyentuh dimensi dasar kemanusiaan.

Sekolah merupakan lembaga akademik dengan tugas utamanya menyelenggarakan pendidikan dan mengembangkan ilmu, pengetahuan, teknologi, dan seni. Tujuan pendidikan, sejatinya tidak hanya mengembangkan keilmuan, tetapi juga membentuk kepribadian, kemandirian, keterampilan sosial, dan karakter. Oleh sebab itu, berbagai program dirancang dan diimplementasikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, terutama dalam rangka pembinaan karakter.

b. Karakter

Secara etimologi, akar kata karakter dapat dilacak dari bahasa Inggris: *character*; Yunani: *character*, dari *charassein* yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dimana karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yg membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter juga bisa diartikan tabiat, yaitu perangai atau perbuatan yang selalu dilakukan atau kebiasaan. Karakter juga diartikan watak, yaitu sifat batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku atau kepribadian.

Istilah karakter dipakai secara khusus dalam konteks pendidikan baru muncul pada akhir abad-18, dan untuk pertama kalinya dicetuskan oleh pedagogik Jerman F.W. Forester. Menurut bahasa, karakter adalah tabiat atau kebiasaan. Sedangkan menurut ahli psikologi, karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan

seorang individu. Karena itu, jika pengetahuan mengenai karakter seseorang itu dapat diketahui, maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu. Istilah karakter juga dianggap sama dengan kepribadian atau ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seorang. Karakter sering disamakan artinya dengan akhlak, adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu terkait dengan nilai benar-salah dan nilai baik-buruk, sehingga karakter yang akan muncul menjadi kebiasaan yang termanifestasi dalam sikap dan perilaku untuk selalu melakukan hal yang baik secara terus menerus.

Lebih lanjut dapat diperjelas bahwa terminologi "karakter" itu sendiri sedikitnya memuat dua hal: values (nilai-nilai) dan kepribadian. Suatu karakter merupakan cerminan dari nilai apa yang melekat dalam sebuah entitas. "Karakter yang baik" pada gilirannya adalah suatu penampakan dari nilai yang baik pula yang dimiliki oleh orang atau sesuatu, di luar persoalan apakah "baik" sebagai sesuatu yang "asli" atautkah sekadar kamuflase.

c. Pendidikan karakter

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penamaan nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Pendidikan karakter atau pendidikan watak sejak awal munculnya pendidikan oleh para ahli dianggap sebagai suatu hal yang niscaya. John Dewey, misalnya, pada tahun 1916 yang mengatakan bahwa sudah merupakan hal yang lumrah dalam teori pendidikan bahwa pembentukan watak merupakan tujuan umum pengajaran dan pendidikan budi pekerti di sekolah.

Kajian pendidikan karakter bersentuhan dengan wilayah filsafat moral atau etika yang bersifat universal, seperti kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab. Pendidikan karakter sebagai pendidikan nilai menjadikan upaya eksplisit mengajarkan nilai-nilai, untuk membantu siswa mengembangkan disposisi-disposisi guna bertindak dengan caracara yang pasti. Persoalan baik dan buruk, kebajikan-kebajikan, dan keutamaan-keutamaan menjadi aspek penting dalam pendidikan karakter semacam ini.

Pendidikan karakter mengangkat nilai-nilai universal yang dapat diterima oleh latar belakang agama, budaya, dan tradisi yang berbeda, tidak sekedar mengangkat teori semata namun juga aplikasinya di masyarakat. Pendidikan karakter dimaksudkan sekaligus sebagai pembentukan karakter. Usaha pendidikan dan pembentukan karakter yang dimaksud tidak terlepas dari pendidikan dan penanaman moral atau nilai-nilai kepada peserta didik. Pendidikan karakter itu sendiri merupakan sebuah proses panjang, yaitu proses pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai luhur, budi pekerti, akhlak mulia yang berakar pada ajaran agama, adat istiadat, dan nilai-nilai keindonesiaan dalam rangka mengembangkan kepribadian peserta didik supaya menjadi manusia yang bermartabat, menjadi warga bangsa yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa dan agama

3. Fungsi pendidikan karakter

Secara umum fungsi pendidikan ini adalah untuk membentuk karakter seorang peserta didik sehingga menjadi pribadi yang bermoral, berakhlak mulia, bertoleran, tangguh, dan berperilaku baik. **Pendidikan karakter** dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu

proses dan hasil **pendidikan** yang mengarah pada pembentukan **karakter** dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada satuan **pendidikan**.

Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat 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, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Pendidikan Nasional merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan Pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan Pendidikan Nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Untuk mendapatkan wawasan mengenai arti pendidikan budaya dan karakter bangsa perlu dikemukakan pengertian istilah budaya, karakter bangsa, dan pendidikan Tujuan Pendidikan Pendidikan Karakter Bangsa diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan potensi afektif peserta didik sebagai manusia dan Warga Negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa
2. Mengembangkan Kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya dan karakter bangsa
3. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa
4. Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan dan
5. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

4. Video kartun

a. Video

Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

b. Kartun

Menurut Para Ahli "Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang untuk membentuk opini peserta didik. Bentuknya bisa kartun tunggal atau berseri . Kartun juga sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna "

Jadi, kartun merupakan bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkapkan esensi pesan yang harus disampaikan dan

menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat.

5. Karakteristik Kartun

Penggunaan kartun sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, kesederhanaan seperti hanya berisi hal-hal yang penting saja, penggunaan simbol yang jelas, upayakan dapat memotivasi dan menarik perhatian, serta upayakan sebagai selingan dan variasi dalam mengajar. Hal ini menunjukkan pemahaman yang harus dimiliki seorang guru dalam memilih kartun sebagai media, seperti guru harus memahami karakteristik siswa. bergantung pada kunci perwatakan untuk pengenalan terhadap rincian fotografis secara luas, bahkan ada beberapa kartun yang tidak memerlukan keterangan sama sekali, karena lukisan itu sendiri telah menyampaikan gagasan tanpa bantuan kata-kata.

Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mengenai kualitas kartun sangat membantu dalam menentukan kartun yang baik digunakan yaitu dengan memperhatikan antara lain: pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman, kesederhanaannya, lambang atau simbol yang jelas, memotivasi, dan fungsinya sebagai ilustrasi.

6. Kelebihan dan Kekurangan Kartun

Kelebihan kartun adalah mudah dan murah diperoleh, tidak memerlukan banyak peralatan, mudah digunakan, dapat digunakan untuk semua tingkatan pembelajaran dan disiplin ilmu, dan mempersingkat ide yang kompleks. Sedangkan kelemahan kartun adalah kemampuan durasinya singkat, kemungkinan lebih kecil terlihat untuk kelompok yang besar, dan hanya berbentuk duadimensi.

Kelebihan media kartun, antara lain: digemari kanak-kanak dan orang dewasa karena perwatakannya yang lucu sehingga dapat menarik minat pembaca, menjadikan proses pembelajaran berjalan dalam suasana yang gembira dengan telatah kartun dan secara tidak langsung dapat menyampaikan pesan dan lebih mudah dipahami, menimbulkan rangsangan serta motivasi untuk melukis, serta bahan yang menarik dari segi lukisannya dan segar dari segi karakternya. Kelemahan media kartun, antara lain: jika tidak digunakan dengan hati-hati, siswa akan lebih tertarik pada gambar-gambar kartun bukan pada materi yang ingin disampaikan guru dan jika guru yang tidak banyak mengetahui teknik penyampaian materi dengan menggunakan kartun dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartun sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, sehingga sebagai pendidik diharapkan mampu memperhatikan karakteristik materi yang akan disampaikan bila ingin menggunakan media kartun. Meskipun kartun tersebut pada umumnya digemari kanak-kanak dan kalangan dewasa.

7. Manfaat video kartun dalam pembelajaran

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk

menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku. Animasi dalam pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pendidik, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Dalam penulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah cara untuk menyusun data atau informasi yang telah dikumpulkan peneliti dengan hasil akhir dalam bentuk tulisan. Metode penelitian kualitatif dirumuskan dalam bentuk tulisan, seperti rumusan masalah yang berbentuk asosiatif, deskriptif, dan komparatif.

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik studi kepustakaan (*library research*). Menurut Mestika Zed (2003), Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Teknik studi kepustakaan merupakan suatu teknik penelitian yang digunakan dalam pengumpulan informasi dan data secara mendalam melalui berbagai literatur, buku, catatan, majalah, referensi lainnya, serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan, untuk mendapatkan jawaban dan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

Data yang terdapat dalam penelitian ini merupakan data sekunder. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari data yang telah ada sebelumnya. Data sekunder ini seperti buku-buku mengenai teori-teori perpustakaan, teori psikologi pendidikan, dan buku-buku lain sejenis yang berhubungan dengan kenyamanan membaca pemustaka. Data-data sekunder mencakup catatancatatan hasil hasil publikasi, peraturan- peraturan, serta dokumen kebijakan dari instansi yang terkait. Di samping itu, data sekunder ini mencakup hasil pengkajian literatur, artikel, jurnal ilmiah, serta analisa peta maupun penerbitan yang relevan.

Prosedur penelitian ini meliputi Menentukan tema penelitian, yaitu Pemanfaatan video kartun dalam pembentukan pendidikan karakter siswa di era globalisasi, Mencari dan mengumpulkan berbagai buku, artikel, dan jurnal melalui website sinta, scopus, web of science, google scholar, dan website lainnya, Mengklasifikasikan berbagai jenis artikel yang relevan dengan tema penelitian, Mensintesis artikel yang relevan dengan menandai poin-poin penting pada setiap artikel, dan Menulis artikel dari hasil sintesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter sangat penting saat ini apalagi di era globalisasi. Pada saat ini di zaman modern bahaya globalisasi serta modernisasi sangat mempengaruhi karakter pribadi seseorang. Dimana efek dari globalisasi bisa buat seseorang bisa cenderung ke faktor yang negatif ataupun ke faktor yang positif tergantung bagaimana mem filternya, bila cenderung ke negatif maka butuh batasan-batasan yang bisa menghindarkan diri dari faktor tersebut dalam konteks ini bisa dipelajari dengan menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang berfungsi untuk membangun suatu karakter seseorang untuk menjadi lebih baik serta pendidikan ini juga penting bagi setiap orang, yang dimana karakter tersebut lah yang bakal mendominasi sifat dan bukti diri dari

orang tersebut. Pendidikan karakter ini menekankan etis spiritual untuk membentuk pribadi yang baik. Tujuan pentingnya pendidikan karakter menurut Foerster, adalah untuk pembentukan karakter yang terwujud dalam kesatuan esensial antara subjek dengan perilaku serta sikap yang dimilikinya.

Video kartun atau animasi merupakan salah satu alternatif untuk menumbuhkan karakter pada siswa. Karakter yang ada pada tokoh di dalam video kartun dapat menjadi gambaran dan contoh untuk siswa meneladaninya. Kartun atau animasi sebagai sebuah media memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan jenis media lainnya. Animasi dapat menghibur siswa, membesarbesarkan, menyederhanakan konsep abstrak (terutama sesuatu yang tidak dapat direkam dengan kamera video), dan mengungkapkan proses yang kompleks. Maka dengan pemanfaatan video kartun diharapkan dapat mengajarkan sikap dan karakter yang baik pada siswa agar dapat berpengaruh baik di lingkungan disekitarnya. Melalui video kartun atau animasi, guru dapat memberikan visualisasi bagaimana sebaiknya siswa sebagai individu bertingkah laku di lingkungan sekitarnya. Jadi guru tidak hanya menjelaskan namun guru juga menunjukkan kepada siswa dampaknya. Pemilihan video yang akan ditayangkan hendaknya dipilih sedemikian rupa tak hanya menarik tapi juga adanya nilai-nilai karakter.

Hal ini dibuktikan melalui beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh siti ngatman fatimah pada analisis film kartun *Cloud Bread*. Berdasarkan penelitiannya sebesar 96,26% film kartun *cloud bread* sebagai rekomendasi tayangan yang baik Aspek penanaman karakter menjadi aspek yang paling tinggi dibandingkan aspek yang lain. Film kartun *Cloud Bread* menjadi media untuk menanamkan pendidikan karakter anak yang meliputi: menghormati orang tua, menghargai teman dan orang lain, setia kawan, kerjasama, saling memotivasi, lemah lembut, tekun, tidak mudah putus asa, semangat, problem solving, kreativitas, dan saling menyayangi antar keluarga. Penggunaan bahasa juga baik, memberikan dampak yang bagus untuk melatih bahasa bagi anak-anak dalam berkomunikasi.

Pada penelitian kedua yang dilakukan oleh Ivan Zhayoga dan kawan-kawan pada Analisis Pengaruh Film Upin dan Ipin Terhadap Karakter Siswa. Berdasarkan penelitiannya dengan memberikan video kartun upin ipin episode "Ikhlash dari Hati" dan "Pensil Ajaib" untuk dilihat oleh Siswa, Orangtua dan Guru. Menurut pengamatan dan pemberian pertanyaan siswa menjadi lebih aktif dalam karakter peduli sosial dan bersahabat, berupa pemberian bantuan, komunikasi, pergaulan dan bekerja sama dengan teman di lingkungan. Dengan mengimplementasikan film animasi Upin dan Ipin sebagai media pembelajaran dapat memberikan penanaman nilai karakter peduli social dan bersahabat bagi siswa. Setelah di lakukan pengamatan ternyata semua siswa melakukan tindakan yang sesuai dengan nilai karakter peduli sosial dan bersahabat serta meningkat. Maka film Upin dan Ipin dapat berpengaruh dalam penerapan contoh karakter baik dan peningkatan karakter bagi siswa.

Selanjutnya pada penelitian ketiga yang dilakukan oleh Nora Pebriandini dan Syahrul Ismet pada penelitian Analisis Nilai-Nilai Karakter Anak Dalam Film Kartun Animasi Nussa dan Rarra. Berdasarkan penelitiannya, Film kartun nussa dan rara sangat baik untuk menjadi media pendidikan karakter karena dari bebrapa episode yang diteliti cukup banyak karakter yang ditampilkan.. Terdapat 9 nilai pendidikan karakter yaitu

Religius, Rasa Ingin Tahu, Tanggung Jawab, Jujur, Cinta Damai, Disiplin, Kreatif, Mandiri, Peduli Sosial.

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya pemanfaatan video kartun dalam merupakan media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga dapat membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar sebagai upaya peningkatan karakter.

Video kartun ataupun animasi merupakan media yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa karena video kartun dapat memenuhi unsur gerak bertukar-tukar, dan kontras; video kartun sebagai media mempunyai unggulan dalam suara, gambar kartun yang bergerak, garis dan simbol ditampilkan; video kartun dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika berdiskusi, praktek. Nugroho dalam (Efendi dkk, 2020) menemukan bahwa video animasi yang diterapkan untuk proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Hal ini karena animasi sangat menarik dan masa kini sehingga membuat siswa menjadi tertarik untuk mengamati materi yang dikemas dalam bentuk animasi. Animasi akan lebih mengoptimalkan indera daripada materi yang bersifat tekstual (Tenia dkk., 2019).

Karakteristik tokoh yang ada di dalam video ini menjadi model simbolik bagi siswa untuk meneladani sikap tanggung jawab, disiplin serta peduli sosial. Dengan inovasi kartun animasi menjadi salah satu alternatif media yang dapat membantu guru sebagai media yang modern dan mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik menggunakan inovasi media video edukasi daripada hanya menggunakan buku teks.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aminah, S. (2019). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA
- [2] PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. <http://repository.radenintan.ac.id/9053/>
- [3] Ponza, J. S. (2018). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISW
- [4] KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal EDUTECH*, Vol 6 No. (1) pp. 9-
- [5] 19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257>
- [6] Putri, K. S. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI KARTUN ANIMASI MATERI
- [7] SIKLUS AIR UNTUK MEMFASILITASI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian*
- [8] *Teknologi Pendidikan*, Vol 3 No (4). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/13941>
- [9] Sunandar, B. (2020, Juni). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM
- [10] PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP QUR'AN NURUL HUDA P. <http://repository.radenintan.ac.id/11338/>
- [11] Muslimin, E. dkk.(2021). Kesiapan Merespon terhadap Aspek Negatif dan Positif Dampak Globalisasi Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Dirosah Islamiyah*. <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/jdi/article/download/403/369>

- [12] Deskoni. *PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN ANIMASI PADA PEMBELAJARAN EKONOMI*
- [13] *PEMBANGUNAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS KEGURUAN*
- [14] *DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS*
- [15] SRIWIJAYA. file:///C:/Users/ASUS/Pictures/ANALISIS_AHLI.....pdf
- [16] Berlian. 2020. PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP QUR'AN NURUL HUDA PESAWARAN. <file:///C:/Users/ASUS/Pictures/SKRIPSI%202.pdf>
- [17] Chairiyah. (2014). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *vol. 4 No. 1.*
- [18] <https://media.neliti.com/media/publications/270930-pentingnya-pendidikan-karakter-dalam-dunf6628954.pdf>
- [19] Nadwa, & Jalil, A. (2012). KARAKTER PENDIDIKAN UNTUK MEMBENTUK PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Pendidikan Islam* , *Vol. 6, No. 2.* <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/LIT/article/download/6216/4609>
- [20] Omeri, N. (2015). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DUNIA
- [21] PENDIDIKAN. *Jurnal Manajer Pendidikan* , *Volume 9, Nomor 3*, hlm.464-468.
- [22] <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Nadwa/article/>