

**FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER:
STUDI RESEPSI SISWA KELAS V SDN TRAGUNG 01
TERHADAP FILM ‘JUMBO’**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

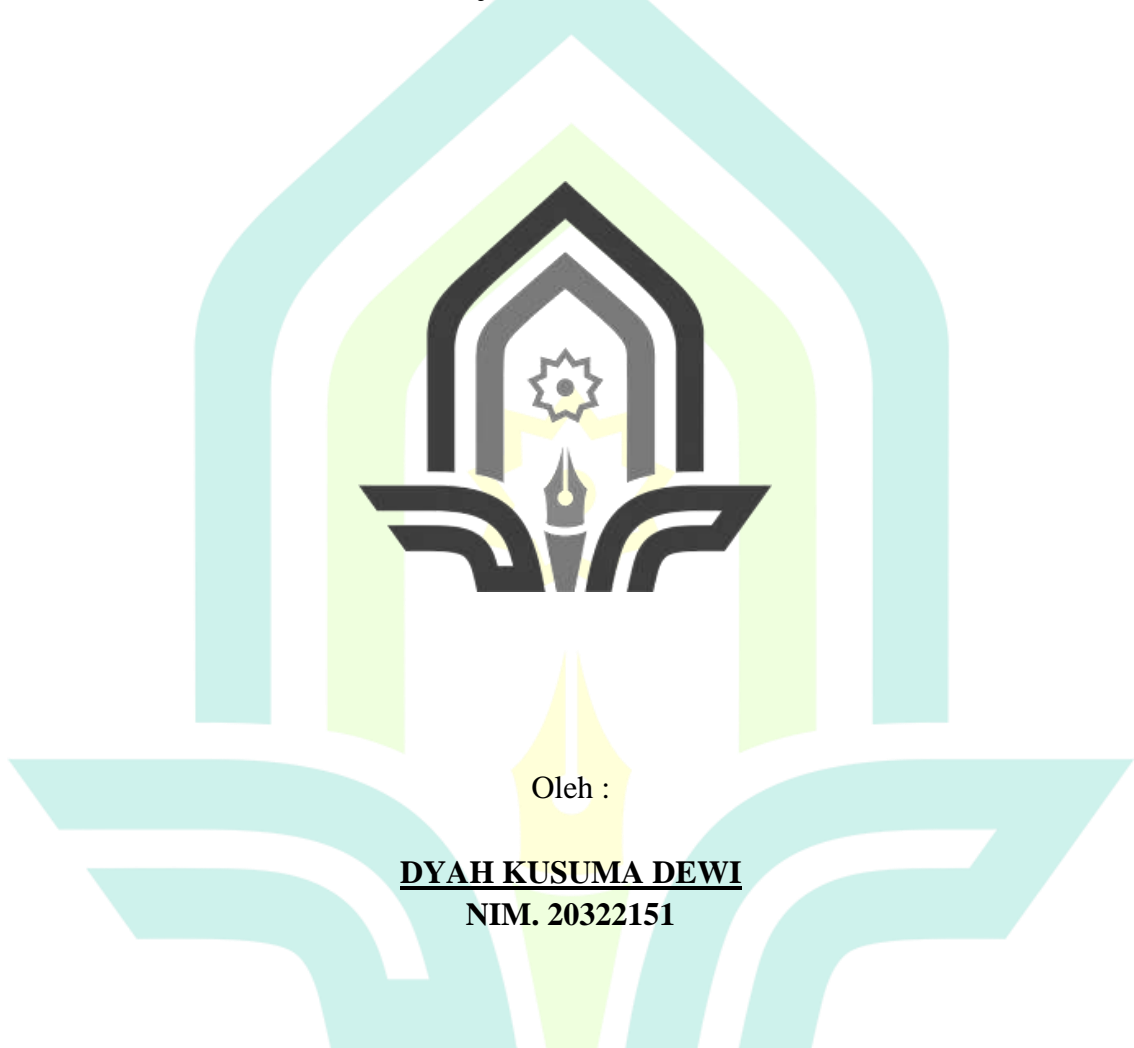


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER:
STUDI RESEPSI SISWA KELAS V SDN TRAGUNG 01
TERHADAP FILM ‘JUMBO’**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama : Dyah Kusuma Dewi

NIM : 20322151

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER: STUDI RESEPSI SISWA KELAS V SDN TRAGUNG 01 TERHADAP FILM ‘JUMBO’”** ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 9 Maret 2026

yang menyatakan,


Dyah Kusuma Dewi
NIM. 20322151

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdr Dyah Kusuma Dewi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari :

Nama : **Dyah Kusuma Dewi**
NIM : **20322151**
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN
KARAKTER: STUDI RESEPSI SISWA KELAS V SDN
TRAGUNG 01 TERHADAP FILM 'JUMBO'**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 8 Maret 2026

Pembimbing,



Dr. Muchamad Fauyan, M.Pd.

NIP. 19841207 2015031 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara:

Nama : **Dyah Kusuma Dewi**
NIM : **20322151**
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN
KARAKTER: STUDI RESEPSI SISWA KELAS V SDN
TRAGUNG 01 TERHADAP FILM 'JUMBO'**

Telah diujikan pada hari Jum'at tanggal 13 bulan Maret tahun 2026 dan dinyatakan **LULUS**, serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan penguji,

Penguji 1

Andung Dwi Harvanto, M.Pd.
NIP. 198902172019031007

Penguji 2

Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd.
NIP. 199012022020121008

Pekalongan, 16 Maret 2026

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhsin, M.Ag.
NIP. 197007061998031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Rich in life “bukan karena punya segalanya, tapi karena aku berani meski takut, berani berdiri sendiri, dan melakukan semuanya dengan sepenuh hati. Itulah yang membuat hidupku penuh, utuh dan berarti”. (Dyah, KD, 2026)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, serta kesempatan yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:
Pertama, kepada diri penulis sendiri, Dyah Kusuma Dewi.

Sebagai bentuk apresiasi atas ketekunan dan keberanian dalam menjalani setiap proses hingga mencapai tahap ini. Berbagai tantangan yang dihadapi menjadi bagian dari perjalanan pembelajaran yang berharga. Proses ini menunjukkan bahwa dengan usaha, keteguhan, dan keyakinan, seorang perempuan mampu berkembang, mandiri, serta berdiri di atas kemampuannya sendiri.

Kedua, kepada kedua orang tua tercinta, Ibu Tatik Isnaeni dan Bapak Subhan. Terima kasih atas segala kasih sayang, doa, pengorbanan, serta dukungan yang tiada henti dalam setiap langkah penulis. Ketulusan, kekuatan, dan keyakinan yang diberikan senantiasa menjadi sumber semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Jika terdapat kata yang lebih tinggi dari rasa bangga untuk menggambarkan perasaan penulis sebagai anak, maka kata itulah yang pantas dipersembahkan kepada kalian.

Ketiga, kepada Kak Trestan.

Terima kasih atas dukungan, waktu, perhatian, serta bantuan yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan dukungan tersebut sangat berarti bagi penulis.

Keempat, kepada teman-teman seperjuangan, dosen pembimbing, serta seluruh dosen.

Terima kasih atas bimbingan, ilmu, doa, dan dukungan yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah Swt. serta menjadi amal yang terus mengalir manfaatnya.

Akhirnya, dengan penuh harapan dan keyakinan, mari melangkah ke tahap berikutnya dan menyambut berbagai perjalanan serta peluang di masa yang akan datang.

ABSTRAK

Dewi, Dyah Kusuma. 2026. "Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Karakter: Studi Resepsi Siswa Kelas V SDN Tragung 01 Terhadap Film 'Jumbo'" *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Muchamad Fauyan, M.Pd.

Kata Kunci: film animasi, pendidikan karakter, resepsi siswa, media pembelajaran.

Krisis karakter di kalangan siswa sekolah dasar menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan, terutama di tengah meningkatnya konsumsi media digital oleh anak-anak. Berbagai kasus perilaku negatif menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu menanamkan nilai-nilai moral secara efektif dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah film animasi yang menyajikan pesan moral melalui narasi visual yang mudah dipahami siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui film animasi 'Jumbo'? dan bagaimana respons emosional dan kognitif siswa terhadap film animasi 'Jumbo'?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi resepsi. Sumber data diperoleh dari siswa kelas V SDN Tragung 01 sebagai informan utama, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki resepsi positif terhadap nilai-nilai karakter yang disampaikan dalam film animasi *Jumbo*. Siswa mampu mengidentifikasi berbagai pesan moral seperti persahabatan, keberanian, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai yang ditampilkan melalui alur cerita dan karakter tokoh. Dari aspek emosional, siswa menunjukkan keterlibatan perasaan seperti empati, simpati, dan rasa terharu terhadap konflik yang dialami tokoh dalam film. Sementara dari aspek kognitif, siswa mampu memahami pesan utama cerita serta menghubungkannya dengan pengalaman kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun keluarga. Respons tersebut menunjukkan bahwa media film animasi mampu memicu proses refleksi moral serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan sosial. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa film animasi *Jumbo* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Film ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membangun keterlibatan emosional dan pemahaman kognitif siswa terhadap nilai-nilai moral. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian studi resepsi media dalam pendidikan dasar serta kontribusi praktis bagi guru dalam memanfaatkan media audiovisual untuk memperkuat pendidikan karakter secara lebih kontekstual dan menarik.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi suri teladan bagi seluruh umat manusia, semoga kita semua mendapatkan syafaat beliau di Yaumul Akhir serta senantiasa diberkahi kesehatan dan keberkahan oleh Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan serta kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., beserta seluruh jajaran pimpinan yang telah memberikan berbagai kemudahan, baik dalam bentuk dukungan moril maupun materil, selama masa studi di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam bidang akademik.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Ibu Juwita Rini, M.Pd., dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Ibu Hafidzah Ghany Hayudina, M. Pd., beserta seluruh jajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta fasilitas akademik yang optimal bagi mahasiswa.

4. Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Firda Aulia Izzati, M.Pd. dan dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Dr. Muchamad Fauyan, M.Pd. yang dengan penuh dedikasi telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya dalam memberikan bimbingan serta arahan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepala Sekolah SD Negeri Tragung 01 beserta jajarannya, khususnya guru wali kelas V serta siswa kelas V SD Negeri Tragung 01, yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, memberikan izin, kesempatan, serta berbagai dukungan kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian ini.

Sebagai bentuk apresiasi, penulis senantiasa berdoa agar segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan. Akhirnya, dengan segala keterbatasan yang ada, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang.

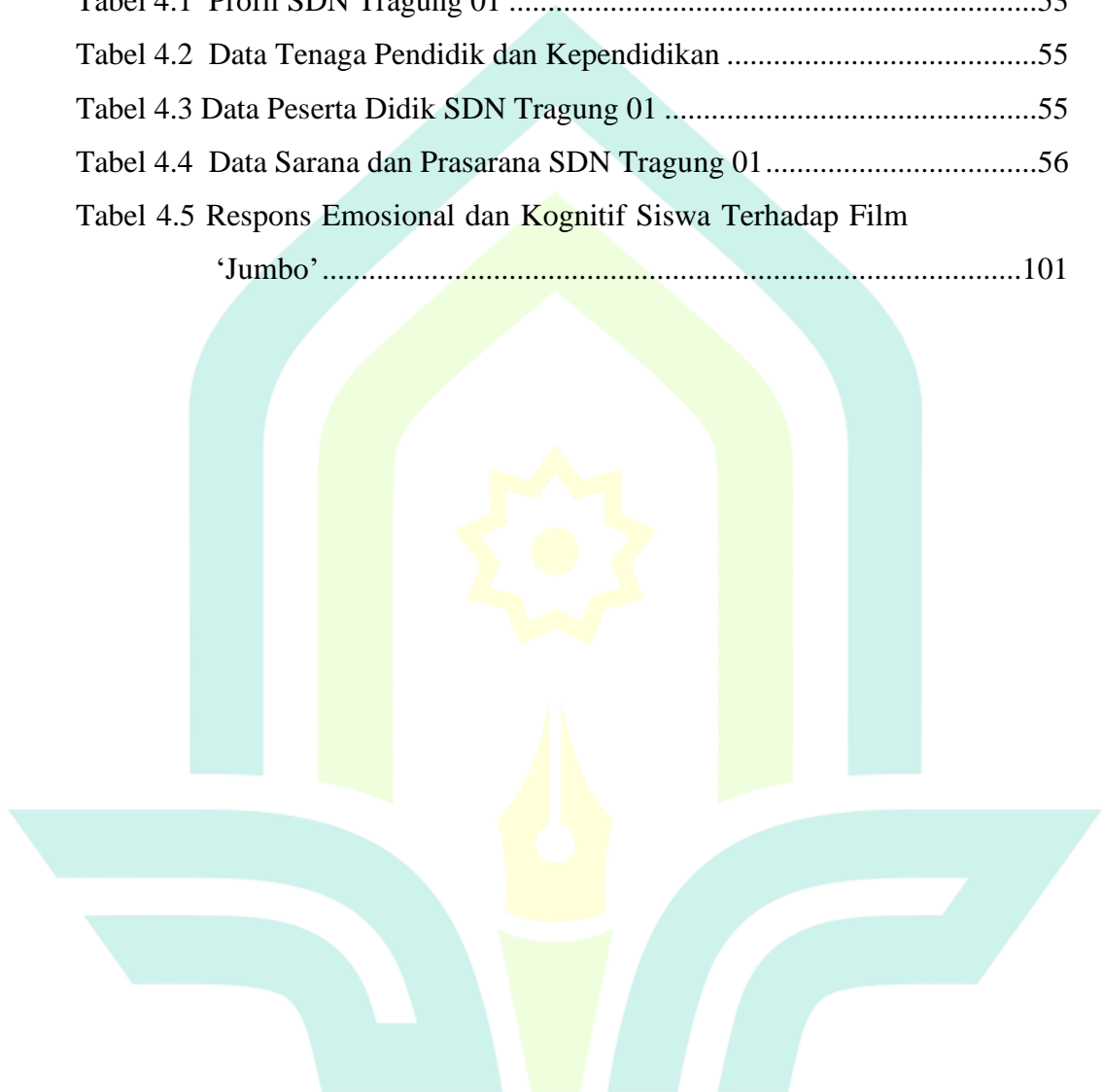
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Deskripsi Teoritik	10
2.1.1 Film Animasi sebagai Media Pembelajaran	10
2.1.2 Pendidikan Karakter Siswa SD	20
2.1.3 Resepsi Siswa	28
2.1.4 Relevansi Konsep Pendidikan Karakter dengan Film Animasi 'Jumbo'	34
2.2 Penelitian yang Relevan	38
2.3 Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	43
3.2 Fokus Penelitian	44

3.3 Sumber Data	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data	47
3.5 Teknik Keabsahan Data	49
3.6 Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Gambaran Umum SDN Tragung 01	53
4.1.2 Resepsi Siswa Kelas V SDN Tragung 01 Terhadap Nilai- Nilai Pendidikan Karakter Yang Disampaikan Melalui Film Animasi 'Jumbo'	56
4.1.3 Respons Emosional dan Kognitif Siswa Kelas V SDN Tragung 01 terhadap Film Animasi 'Jumbo'	72
4.2 Pembahasan	82
4.2.1 Analisis Resepsi Siswa Kelas V SDN Tragung 01 Terhadap Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Disampaikan Melalui Film Animasi 'Jumbo'	82
4.2.2 Analisis Respons Emosional dan Kognitif Siswa Kelas V SDN Tragung 01 terhadap Film Animasi 'Jumbo'	91
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	113

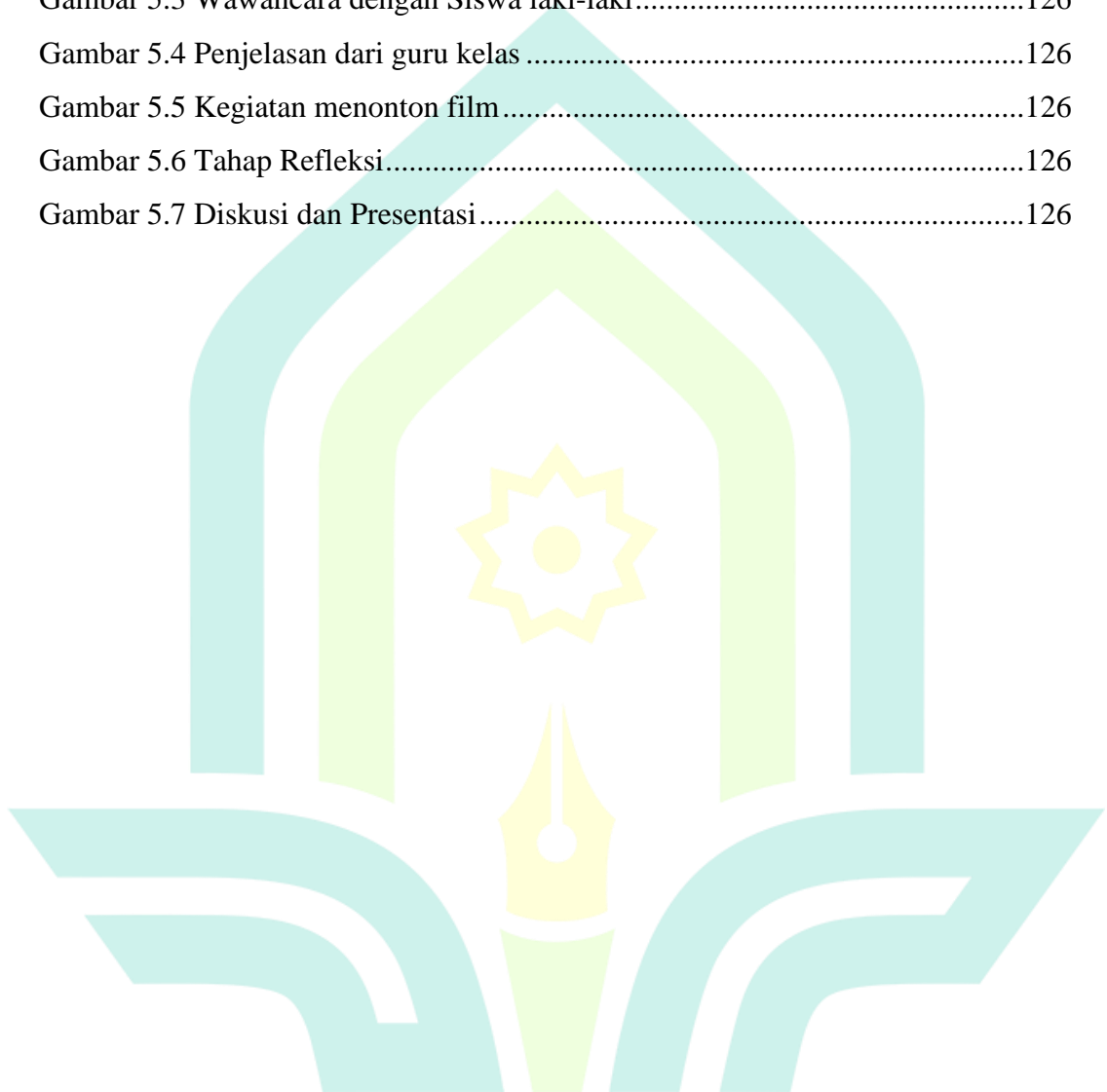
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keunggulan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran	12
Tabel 2.2 Strategi Internalisasi Nilai Karakter melalui Film Animasi	23
Tabel 3.1 Fokus Penelitian	45
Tabel 4.1 Profil SDN Tragung 01	53
Tabel 4.2 Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan	55
Tabel 4.3 Data Peserta Didik SDN Tragung 01	55
Tabel 4.4 Data Sarana dan Prasarana SDN Tragung 01	56
Tabel 4.5 Respons Emosional dan Kognitif Siswa Terhadap Film ‘Jumbo’	101



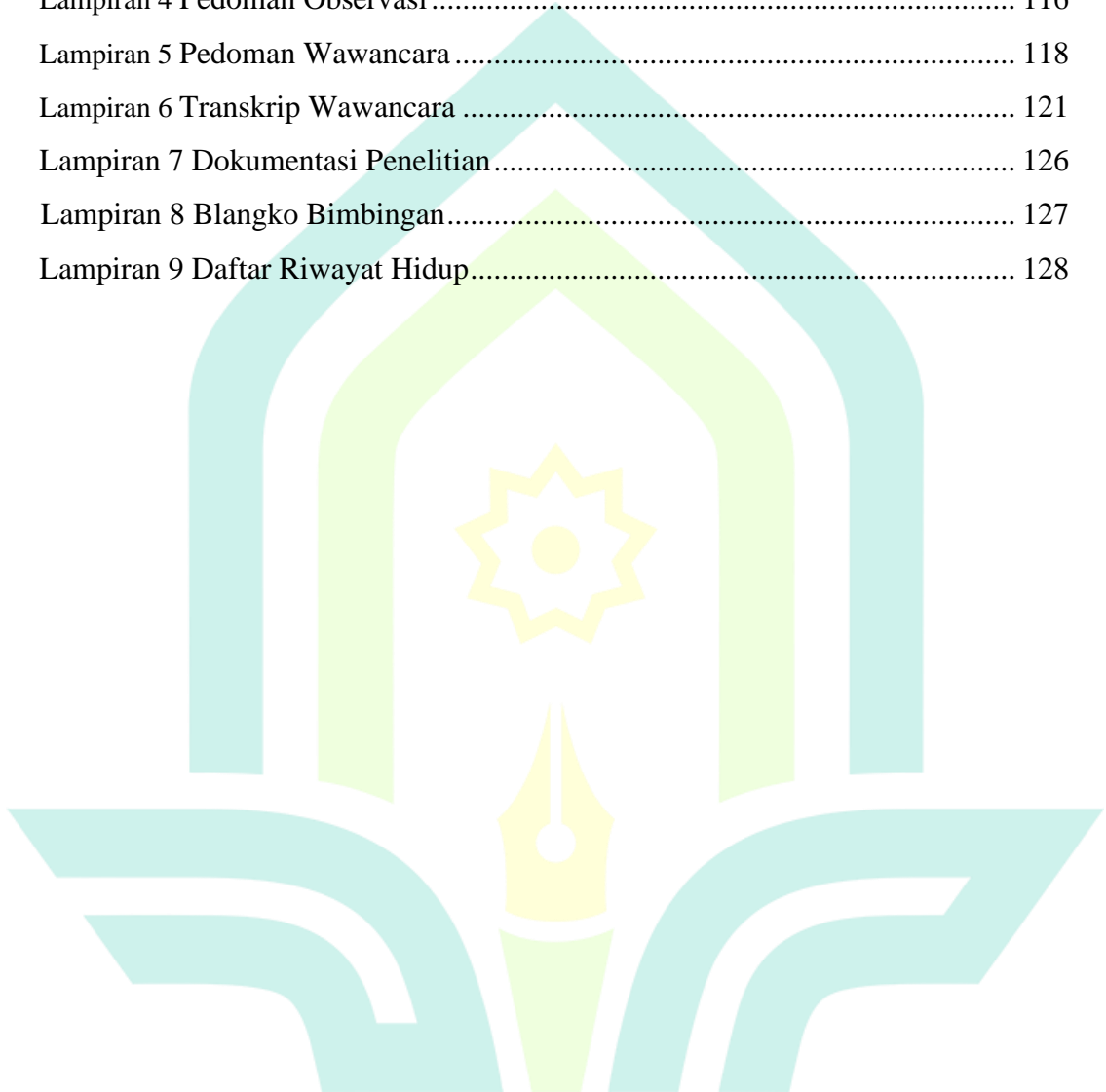
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Visualisasi Kerangka Berpikir Penelitian	42
Gambar 5.1 Wawancara dengan Guru kelas V	126
Gambar 5.2 Wawancara dengan Siswa perempuan	126
Gambar 5.3 Wawancara dengan Siswa laki-laki.....	126
Gambar 5.4 Penjelasan dari guru kelas	126
Gambar 5.5 Kegiatan menonton film.....	126
Gambar 5.6 Tahap Refleksi.....	126
Gambar 5.7 Diskusi dan Presentasi.....	126



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	113
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	114
Lampiran 3 Validasi Instrumen Penelitian	115
Lampiran 4 Pedoman Observasi	116
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	118
Lampiran 6 Transkrip Wawancara	121
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian	126
Lampiran 8 Blangko Bimbingan	127
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup	128



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Krisis karakter di kalangan pelajar semakin menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan nasional. Kondisi ini termanifestasi melalui berbagai kasus penyimpangan perilaku, seperti kekerasan fisik dan verbal, penyalahgunaan zat terlarang, hingga degradasi etika terhadap guru, yang kini marak terjadi sejak jenjang pendidikan dasar. Di Jawa Timur, seorang siswa SD dikeluarkan dari sekolah karena terlibat dalam aksi perundungan berkelompok, mengindikasikan bahwa masalah ini tidak lagi terbatas pada jenjang menengah (Republika.co.id, 2024). Di Sumatera Selatan, sejumlah siswa SD tertangkap merokok di lingkungan sekolah, diduga meniru perilaku dari konten tontonan yang mereka konsumsi sehari-hari (Sripoku.com, 2024). Sementara itu, di DKI Jakarta, seorang siswa SD membawa senjata tajam ke sekolah sebagai respons impulsif terhadap teguran guru, mencerminkan rendahnya internalisasi norma dan etika (CNN Indonesia, 2024). Fenomena-fenomena ini menegaskan urgensi intervensi edukatif yang mampu menanamkan nilai-nilai luhur sejak usia dini melalui pendekatan yang kontekstual dan menarik bagi anak.

Fakta empiris tersebut semakin diperkuat oleh data statistik yang merefleksikan memburuknya kondisi moral generasi muda. Survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2023) mengungkapkan bahwa lebih dari 40% siswa SD di wilayah perkotaan pernah

mengakses konten negatif, seperti kekerasan dan *bullying*, melalui platform digital tanpa pengawasan orang tua. Riset Lembaga Penelitian Universitas Negeri Jakarta (2023) juga menemukan bahwa 35% siswa SD cenderung meniru perilaku agresif yang mereka saksikan dari film kartun populer yang kurang mendidik. Lebih lanjut, Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN, 2024) mencatat peningkatan konsumsi rokok di kalangan anak usia 8–12 tahun, yang sebagian dipicu oleh imitasi terhadap tokoh kartun yang menampilkan perilaku merokok (Antara News, 2024). Tingginya degradasi moral di kalangan siswa menuntut inovasi strategis dalam penguatan pendidikan karakter, salah satunya melalui pemanfaatan film animasi sebagai media pembelajaran yang efektif. Film animasi memiliki keunggulan menyampaikan pesan moral melalui narasi visual yang mudah dipahami dan diingat oleh anak-anak, sehingga mampu membangun empati, kesadaran sosial, serta pemahaman terhadap nilai-nilai luhur seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan saling menghormati (Suryadi, 2021; Yulianti & Hidayat, 2020). Namun demikian, guru belum memiliki acuan yang jelas dalam mengevaluasi sejauh mana film animasi mampu memengaruhi aspek emosional dan kognitif siswa dalam pembentukan karakter.

Dalam peta penelitian terdahulu, kajian mengenai film animasi sebagai media pendidikan karakter cenderung mengerucut pada tiga temuan utama. *Pertama*, Latifah (2024) menunjukkan bahwa film animasi efektif meningkatkan pemahaman nilai-nilai moral pada anak usia sekolah dasar karena penyampaiannya yang visual, sederhana, dan menarik perhatian. *Kedua*,

Wehbe (2019) menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, sehingga pesan edukatif lebih mudah diresapi dan diingat. *Ketiga*, Saputro (2022) menemukan bahwa film animasi bernuansa religius dapat menjadi sarana alternatif dalam pembentukan karakter religius siswa, terutama ketika proses pembelajaran formal dirasa kurang optimal. Namun demikian, ketiga penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji bagaimana resepsi siswa terhadap film animasi tertentu, termasuk bagaimana mereka memahami, menafsirkan, dan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang disampaikan melalui film. Padahal, dalam perspektif studi media, makna suatu pesan tidak hanya ditentukan oleh isi media itu sendiri, tetapi juga oleh cara audiens menerima dan memaknainya melalui proses interpretasi yang dipengaruhi oleh pengalaman, budaya, dan latar belakang individu (Hall, 1980; Steiner, 2016). Proses penerimaan dan pemaknaan inilah yang dikenal sebagai resepsi audiens, yang menjadi aspek krusial dalam menilai efektivitas media pendidikan: tanpa pemahaman dan penerimaan aktif dari siswa, pesan edukatif tidak akan tersampaikan secara optimal (Salvadhya, 2024; Kurniawati & Santoso, 2023).

Film animasi *Jumbo* dipilih sebagai objek kajian dalam penelitian ini karena menyajikan cerita yang dekat dengan kehidupan anak serta memuat nilai-nilai karakter seperti persahabatan, empati, dan tanggung jawab sebagai nilai-nilai yang relevan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar. Dalam konteks siswa kelas V SDN Tragung 01, observasi awal yang dilaksanakan pada Jumat, 25 April 2025, menunjukkan bahwa pemutaran film

Jumbo difasilitasi oleh guru kelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran terstruktur yang terintegrasi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). pada setting penelitian ini, sebagian siswa telah menonton film secara utuh dengan pendampingan guru, sementara sebagian lainnya memiliki pengalaman menonton yang bervariasi. ada yang hanya menyaksikan cuplikan tertentu melalui rekomendasi YouTube atau potongan video pendek di luar jam pembelajaran. Perbedaan konteks penerimaan ini penting untuk dikaji, karena proses resepsi siswa tidak hanya dipengaruhi oleh isi film, tetapi juga oleh kondisi pemutaran (terfasilitasi vs. mandiri), intensitas menonton, dan peran mediasi guru dalam membimbing pemaknaan. Oleh sebab itu, kajian terhadap resepsi siswa menjadi krusial untuk mengetahui sejauh mana film *Jumbo* berhasil diterima, dipahami, dan diinternalisasi sebagai media pendidikan karakter dalam ekosistem pembelajaran yang terstruktur.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi *Jumbo* sebagai media pendidikan karakter, serta mengidentifikasi respons emosional dan kognitif mereka terhadap elemen naratif dan visual film tersebut. Pemilihan SDN Tragung 01 sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan: sekolah ini memiliki kebijakan aktif dalam pengintegrasian media pembelajaran berbasis audiovisual, letaknya yang strategis di Kabupaten Batang memudahkan akses lapangan, serta belum adanya kajian akademik mengenai resepsi siswa terhadap film animasi edukatif di wilayah tersebut. Penelitian ini menjadi penting dilakukan guna memahami

bagaimana anak-anak membangun makna nilai-nilai karakter dari media digital, mengingat semakin tingginya konsumsi tontonan oleh siswa usia dini. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian studi resepsi media dan pendidikan karakter, serta kontribusi praktis bagi guru dan pengembang media dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih komunikatif, kontekstual, dan bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Karakter: Studi Resepsi Siswa Kelas V SDN Tragung 01 Terhadap Film ‘Jumbo’”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan faktor-faktor yang secara konseptual diperkirakan sebagai penyebab permasalahan. Peneliti kemudian menyusun identifikasi masalah sebagai acuan spesifik untuk merumuskan masalah penelitian dan menentukan tujuan penelitian, sebagai berikut:

- 1.2.1 Terjadinya degradasi karakter dan tingginya konsumsi media digital di kalangan siswa sekolah dasar yang belum diimbangi dengan kemampuan literasi media yang memadai.
- 1.2.2 Pemanfaatan film animasi sebagai media pendidikan karakter di sekolah dasar masih terbatas dan belum terintegrasi secara optimal dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3 Guru belum memiliki acuan yang jelas dalam mengevaluasi sejauh mana film animasi mampu memengaruhi aspek emosional dan kognitif siswa dalam pembentukan karakter.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka ditentukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai:

- 1.3.1 Penelitian ini difokuskan pada resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui film animasi “Jumbo”.
- 1.3.2 Kajian penelitian hanya membahas bagaimana siswa memahami, menafsirkan, dan merespons pesan moral dalam film “Jumbo”, baik dari aspek emosional maupun kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti di atas, maka kemudian peneliti menarik rumusan masalah untuk digunakan sebagai acuan pada penelitian ini:

- 1.4.1 Bagaimana resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui film animasi ‘Jumbo’?
- 1.4.2 Bagaimana respons emosional dan kognitif siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi ‘Jumbo’?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, kemudian peneliti menentukan tujuan dari penelitian ini yang nantinya dapat mengungkap fakta dan data yang ada pada penelitian:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui film animasi ‘Jumbo’.
- 1.5.2 Untuk menganalisis respons emosional dan kognitif siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi ‘Jumbo’.

1.6 Manfaat Penelitian

Harapan peneliti dengan adanya semua fakta dan data yang telah didapatkan dalam penelitian yang dilakukan dapat menyumbang manfaat yang positif, baik manfaat teoritis maupun praktis:

1.6.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmiah di bidang pendidikan karakter dan studi resepsi media. Penelitian ini memperkaya literatur mengenai efektivitas film animasi sebagai media pendidikan, khususnya dalam membentuk pemahaman moral dan nilai karakter pada anak usia sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi studi-studi lanjutan yang mengkaji keterkaitan antara media digital dan pembentukan karakter anak di era informasi.

1.6.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang bagaimana film animasi dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter. Guru dapat menjadikan hasil penelitian ini

sebagai salah satu alternatif strategi menguatkan pendidikan karakter siswa dengan kreatif dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, serta tidak membosankan.

b. Bagi Guru dan Siswa

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Melalui pemahaman resepsi siswa terhadap film “Jumbo”, guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih komunikatif, kontekstual, dan menyentuh aspek afektif siswa. Selain itu dapat membantu siswa dalam mengembangkan kesadaran moral melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Melalui resepsi mereka terhadap karakter, alur, dan pesan dari film “Jumbo”, siswa diharapkan dapat menumbuhkan empati, tanggung jawab, serta sikap saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini memberikan wawasan kepada orang tua tentang pentingnya pendampingan dalam menyeleksi tontonan anak-anak serta memahami dampak emosional dan kognitif dari media animasi yang dikonsumsi oleh anak secara rutin.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan dasar dan rujukan bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji media animasi, pendidikan karakter, maupun pendekatan studi resepsi dalam dunia pendidikan dasar. Hasilnya juga dapat memperluas wacana tentang literasi media anak dan urgensi penguatan karakter melalui pendekatan kreatif.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Film Animasi sebagai Media Pembelajaran

Film animasi secara terminologis merujuk pada karya audiovisual yang dibuat melalui teknik penggambaran bergerak, di mana objek atau karakter digerakkan secara bertahap dan direkam frame demi frame untuk menciptakan ilusi gerakan hidup (Kasih, 2017). Berbeda dengan film live action yang menggunakan aktor manusia, animasi sepenuhnya diciptakan melalui imajinasi dan kreativitas pembuatnya, sehingga mampu menghadirkan dunia fiktif yang menarik dan penuh makna (Rindawati et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, film animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga menjadi media komunikasi edukatif yang dapat menyampaikan nilai-nilai moral, sosial, dan karakter kepada anak-anak secara visual dan naratif (Pratama & Ardoni, 2018).

Karakteristik utama film animasi adalah visualisasi yang menarik, penggunaan warna yang cerah, serta kemampuan untuk merepresentasikan hal-hal yang tidak mungkin terjadi dalam dunia nyata. Karakter-karakter dalam film animasi biasanya dirancang dengan ekspresi emosional yang jelas, alur cerita yang sederhana namun bermakna, serta dialog yang mudah dipahami oleh anak-anak (Putri & Nadlif, 2023). Selain itu, film animasi memiliki fleksibilitas tinggi

dalam penyampaian pesan karena tidak terbatas pada realitas fisik, sehingga mampu membawa penontonnya ke dunia yang penuh dengan pelajaran hidup. Keunikan ini menjadikan film animasi sangat efektif dalam menyentuh aspek afektif dan kognitif siswa usia dini (Muhdaliha & Batuaya, 2017).

Keunggulan film animasi dalam menyampaikan pesan moral dan nilai karakter terletak pada cara penyajiannya yang bersifat visual, naratif, dan simbolik. Anak-anak cenderung lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan cerita daripada teks atau penjelasan verbal yang kompleks. Melalui visualisasi konflik, solusi, dan transformasi karakter dalam film, pesan seperti kejujuran, keberanian, kerja sama, dan empati dapat tersampaikan secara mendalam dan menyenangkan (Veres & Magdas, 2020). Selain itu, repetisi adegan dan penguatan nilai melalui musik serta narasi semakin memperkuat daya ingat anak terhadap pesan-pesan tersebut, sehingga pembelajaran karakter berlangsung secara alami dan tanpa paksaan (Ambarita & Ririhena, 2022).

Sebagai media pembelajaran audiovisual, film animasi memiliki kelebihan dalam memadukan unsur suara, gambar, dan gerak yang dapat menarik perhatian siswa secara optimal. Unsur audio seperti musik latar dan dialog membantu meningkatkan pemahaman emosional, sementara elemen visual memberikan representasi konkret dari abstraksi nilai-nilai karakter (Seen & Yener, 2022). Kombinasi ini membuat proses

pembelajaran lebih interaktif dan multisensori, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Selain itu, struktur naratif yang sederhana dan alur cerita yang linier membuat film animasi mudah diikuti oleh anak-anak, bahkan yang masih berada pada tahap perkembangan literasi awal. Suryadi (2021) dalam Jurnal dengan judul “media film animasi sebagai sarana edukasi karakter pada anak usia sekolah dasar” memberikan beberapa penjelasan keunggulan film animasi sebagai media pembelajaran sebagaimana dalam table berikut:

Tabel 2.1 Keunggulan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran

No.	Keunggulan	Penjelasan
1.	Visualisasi Menarik dan Warna Cerah	Film animasi menghadirkan tampilan visual yang kaya warna dan ekspresif, yang mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka memahami pesan yang disampaikan.
2.	Representasi Dunia Imajinatif	Film animasi dapat merepresentasikan konsep abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata, sehingga memperluas imajinasi dan daya pikir siswa.
3.	Alur Cerita Sederhana dan Bermakna	Jalan cerita dalam film animasi biasanya mudah diikuti, memiliki pesan moral yang kuat, dan relevan dengan kehidupan anak-anak, sehingga pesan mudah ditangkap.
4.	Menggabungkan Unsur Audio-Visual-Gerak	Kombinasi suara, gambar, dan gerakan dalam film animasi membuat pembelajaran menjadi multisensori dan lebih efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

5.	Efektif Menyampaikan Nilai Karakter	Penyampaian pesan moral melalui tokoh, konflik, dan penyelesaiannya membuat anak-anak mudah memahami nilai seperti empati, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama.
6.	Meningkatkan Respons Emosional dan Kognitif	Ekspresi karakter dan musik latar membantu membangun keterlibatan emosional siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan berkesan.

Dalam teori media pembelajaran, salah satu pendekatan yang relevan untuk memahami bagaimana film animasi diterima oleh siswa adalah teori encoding-decoding yang dikemukakan oleh Stuart Hall (Xie et al., 2022). Teori ini menjelaskan bahwa makna dalam sebuah pesan media tidak langsung diterima secara pasif oleh audiens, melainkan melalui proses interpretasi yang dipengaruhi oleh pengalaman, budaya, dan latar belakang individu (Steiner, 2016). Dengan demikian, meskipun film animasi dirancang untuk menyampaikan pesan tertentu, hasil akhir dari resepsi siswa bisa bervariasi tergantung bagaimana mereka memaknai visualisasi, narasi, dan simbol-simbol yang ada dalam film tersebut sesuai dengan konteks kehidupan mereka sendiri.

Penerapan teori encoding-decoding dalam analisis film animasi sebagai media pembelajaran menunjukkan pentingnya mempertimbangkan cara siswa membangun makna dari yang mereka tonton. Teori *encoding-decoding* yang dikemukakan oleh Stuart Hall sebagaimana dikutip dari Fornas (2024) merupakan salah satu teori penting dalam studi komunikasi dan media, yang menekankan bahwa

makna dari pesan media tidak diterima secara langsung atau pasif oleh audiens, melainkan melalui proses aktif interpretasi (Fornas, 2024). Dalam kacamata film animasi sebagai media pembelajaran, teori ini sangat relevan karena membantu menjelaskan bagaimana siswa memahami nilai-nilai karakter yang disampaikan melalui visualisasi, narasi, dan simbol-simbol tertentu. Proses *encoding* terjadi ketika pembuat film (produser media) menyematkan makna tertentu ke dalam film misalnya, nilai jujur, kerja sama, atau tanggung jawab melalui alur cerita, dialog, ekspresi karakter, dan musik latar. Sementara itu, proses *decoding* terjadi saat siswa sebagai audiens menerima dan memberikan maknanya sendiri berdasarkan pengalaman hidup, budaya, lingkungan keluarga, serta latar belakang sosial mereka (Searcy & Allred, 2018). Lebih jelas berikut Komponen-Komponen dalam Teori Encoding-Decoding dan Kaitannya dengan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran.

1. *Encoding* (Proses Penyandian Makna)

Encoding mengacu pada proses di mana pembuat film menyisipkan makna tertentu ke dalam film animasi melalui narasi, visual, musik, dialog, dan simbol-simbol yang digunakan. Dalam pendidikan karakter, produser film berusaha menyampaikan nilai-nilai moral seperti jujur, kerja sama, dan tanggung jawab dengan cara yang menarik bagi anak-anak. Proses ini membutuhkan perencanaan yang cermat agar pesan dapat diterima sesuai harapan.

Keberadaan film animasi selain menyajikan hiburan, juga sebagai sarana edukatif yang dirancang untuk membentuk pemahaman tertentu pada penontonnya (Wahyuningsih, 2019). Karena itu, *encoding* menjadi langkah awal dalam memastikan bahwa pesan-pesan edukatif tersampaikan dengan baik melalui karya audiovisual.

2. *Decoding* (Proses Membongkar Makna)

Decoding adalah cara audiens menerima dan memberikan makna atas pesan yang disampaikan dalam film animasi. Setiap siswa memiliki latar belakang pengalaman dan budaya yang berbeda, sehingga interpretasi mereka terhadap pesan bisa bervariasi. Ada tiga jenis *decoding*: *dominant reading* (menerima sesuai maksud), *negotiated reading* (memodifikasi makna), dan *oppositional reading* (menolak makna). Kaitannya dengan pendidikan karakter, guru harus memahami bahwa meskipun film dirancang untuk menyampaikan nilai tertentu, hasil resepsi siswa bisa tidak seragam. *Decoding* menjadi penting untuk dievaluasi agar pesan edukatif benar-benar terserap oleh siswa melalui diskusi atau refleksi pasca-nonton film (Waliulu et al., 2024).

3. Pengaruh Latar Belakang Audiens

Latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman hidup siswa sangat memengaruhi bagaimana mereka memahami pesan dalam film animasi. Seorang siswa dari keluarga yang menekankan nilai kejujuran mungkin lebih cepat mengenali dan menginternalisasi

pesan tersebut dalam film, sementara siswa lain mungkin melewatinya tanpa kesadaran. Budaya lokal juga memainkan peran dalam menentukan apa yang dianggap pantas atau tidak. Karenanya, dalam menggunakan film animasi sebagai media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan keragaman latar belakang siswa. Ini akan membantu dalam merancang strategi mediasi yang tepat agar semua siswa dapat memahami nilai-nilai karakter yang ingin disampaikan melalui film (Maghfiroh, 2024).

4. Keterlibatan Emosional dan Kognitif

Keberadaan film animasi memiliki kekuatan besar dalam membangkitkan emosi dan merangsang daya pikir siswa. Keseuaian Musik, warna, ekspresi wajah karakter, dan alur cerita yang dramatis mampu menciptakan keterlibatan emosional yang kuat (Varensia, 2018). Hal ini membuat pesan moral lebih mudah diingat dan direfleksikan. Selain itu, struktur naratif yang logis memicu aktivitas kognitif siswa, membantu mereka memahami sebab-akibat dari perilaku karakter. Kombinasi kedua aspek ini menjadikan film animasi efektif dalam menyampaikan nilai karakter. Guru dapat memanfaatkan momen ini dengan mengarahkan siswa untuk merefleksikan pengalaman emosional mereka dan menghubungkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Wasesa, 2018).

5. Peran Guru dalam Mediasi Makna

Guru memiliki peran krusial dalam membimbing siswa memahami makna film animasi secara mendalam. Tanpa mediasi, siswa mungkin hanya fokus pada unsur hiburan tanpa menyadari pesan edukatif yang tersirat. Melalui pertanyaan reflektif, diskusi kelompok, dan aktivitas lanjutan seperti menulis cerita atau membuat proyek kreatif, guru membantu siswa menghubungkan nilai-nilai dalam film dengan kehidupan nyata. Mediasi ini juga membantu mengarahkan siswa menuju *dominant reading*, yaitu pemahaman sesuai dengan maksud pembuat film (Masri, 2020).

2. Kritik terhadap Pendekatan Komunikasi Linier

Posisi teori *encoding-decoding* menolak model komunikasi linier yang berpola satu arah (komunikator → pesan → komunikan). Dalam model ini, audiens dianggap pasif menerima informasi tanpa ada proses interpretasi. Namun, dalam kenyataannya, siswa tidak hanya menerima pesan, tetapi juga memberi maknanya sendiri berdasarkan pengalaman dan latar belakang mereka. Posisi film animasi sebagai media pembelajaran, hal ini menjadi penting karena menunjukkan bahwa guru tidak cukup hanya menayangkan film, tetapi harus membantu siswa memproses dan merefleksikan pesan yang diterimanya. Model komunikasi interaktif ini lebih realistis dan relevan dalam pendidikan karakter, karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran (Prihatin, 2022).

3. Relevansi dengan Karakteristik Film Animasi

Film animasi memiliki keunikan dalam menyampaikan pesan melalui dunia imajinasi, simbol, dan metafora yang kaya makna. Unsur-unsur seperti warna, musik, dan desain karakter tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga menjadi sarana penyampaian pesan moral secara implisit. Misalnya, karakter antagonis yang akhirnya sadar dapat menggambarkan nilai tobat, sedangkan hubungan antar tokoh bisa menggambarkan nilai persahabatan atau kerja sama. Simbolisme dalam film ini menjadi objek decoding yang berbeda bagi tiap siswa (Adiguna, 2014). Oleh karena itu, dalam pembelajaran karakter, penting bagi guru untuk membantu siswa memahami simbol-simbol tersebut dan menghubungkannya dengan nilai-nilai luhur yang ingin diajarkan melalui film animasi.

4. Implikasi dalam Evaluasi Hasil Pembelajaran

Teori *encoding-decoding* mengingatkan bahwa efektivitas film animasi sebagai media pembelajaran karakter tidak cukup diukur dari apakah film sudah ditayangkan, tetapi dari bagaimana siswa memahami dan menginternalisasi pesan tersebut. Hal demikian yang menjadikan evaluasi perlu dilakukan melalui observasi perilaku, refleksi tulisan, atau wawancara setelah menonton film. Ini memungkinkan guru mengetahui apakah pesan moral telah berhasil diterima atau masih perlu diperkuat melalui mediasi tambahan (De Sudarta, 2022).

Dalam pelaksanaannya, sebagai contoh, ketika seorang siswa menyaksikan karakter utama dalam film melakukan tindakan jujur dan bertanggung jawab, ia tidak sekadar menerima nilai tersebut begitu saja, tetapi membandingkannya dengan pengalaman pribadi dan norma-norma yang diajarkan di lingkungan keluarga atau sekolah (Ikhsan, 2020). Karenanya, guru dan orang tua memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar mampu menginterpretasikan pesan positif dalam film animasi secara tepat dan menghubungkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Ikhsan, 2020).

Selain itu, film animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan tidak monoton. Anak-anak cenderung lebih antusias menonton film daripada membaca buku teks atau mendengarkan ceramah. Hal ini menjadikan film animasi sebagai strategi pembelajaran alternatif yang mampu menjangkau siswa dengan berbagai gaya belajar, termasuk visual, auditori, dan kinestetik. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menghayati pesan moral dan nilai karakter yang ingin disampaikan, sehingga pembelajaran karakter menjadi lebih bermakna dan mendalam (Alwi, 2021).

Film animasi harus dipandang bukan hanya sebagai produk hiburan, tetapi sebagai media pembelajaran yang strategis dalam pendidikan karakter. Pemanfaatannya dalam proses pembelajaran tidak hanya

membantu siswa dalam memahami nilai-nilai luhur, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati, dan kesadaran sosial (Xie et al., 2022). Melalui dukungan teori-teori media seperti encoding-decoding, guru dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan pesan moral, tetapi juga membantu siswa membangun maknanya secara mandiri dan reflektif.

2.1.2 Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar

Secara etimologis, istilah “karakter” berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*charassein*”, yang berarti “menoreh” atau “membentuk”. Dalam era modern, karakter merujuk pada sifat-sifat moral yang melekat pada diri seseorang dan membedakannya dari orang lain (Idris & Aceh, 2017). Sementara itu, defnii yang diungkapkan Lickona dikutip dari Ramadhan (2022) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan proses sistematis untuk membentuk kepribadian anak melalui internalisasi nilai-nilai moral yang baik dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurutnya, tiga pilar pendidikan karakter adalah *knowing the good* (memahami nilai), *loving the good* (menyukai nilai), dan *doing the good* (menerapkan nilai). Sementara itu, Kemdikbud RI mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya pembentukan watak dan kepribadian bangsa yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, agama, dan budaya local (Ramadhan, 2022). Tujuannya adalah menciptakan generasi yang memiliki integritas, tanggung jawab, empati, dan kesadaran sosial. Dengan demikian, pendidikan karakter

tidak hanya bertujuan membentuk individu yang cerdas secara akademik, tetapi juga berbudi luhur, beretika, dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya (Efendi, 2022).

Pendidikan karakter di jenjang Sekolah Dasar memiliki tujuan utama untuk membentuk dasar moral dan kepribadian siswa sejak usia dini. Usia anak SD merupakan fase kritis perkembangan psikologis dan moral, sehingga menjadi waktu yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan hormat (Fajri, 2019). Melalui pendidikan karakter, anak diajarkan bukan hanya untuk mengenal nilai-nilai tersebut, tetapi juga menerapkannya dalam perilaku sehari-hari. Tujuan ini selaras dengan hasil penelitian Universitas Negeri Jakarta (2023) yang menyebutkan bahwa anak-anak memiliki daya serap tinggi terhadap nilai-nilai moral jika disampaikan melalui contoh nyata, narasi menarik, dan lingkungan yang kondusif. Karenanya, sekolah sebagai pusat pembentukan karakter harus mampu menciptakan ekosistem edukatif yang memperkuat internalisasi nilai-nilai tersebut. Film animasi, sebagai media audiovisual, dapat menjadi sarana efektif dalam membantu siswa memahami dan menghayati pesan moral secara visual dan emosional, sehingga pendidikan karakter menjadi lebih bermakna dan relevan dengan dunia mereka (Ashifana, 2019).

Menurut Kemdikbud dikutip dari Fajri (2019), terdapat 18 nilai karakter utama yang perlu dikembangkan dalam pendidikan nasional, termasuk jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, hormat, mandiri, demokratis, dan religius. Nilai-nilai tersebut tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga fungsional dalam membentuk perilaku positif siswa di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lickona dikutip dari Hasanah (2016) menjelaskan bahwa tiga pilar dalam pendidikan karakter adalah *knowing the good* (memahami nilai), *loving the good* (menyukai nilai), dan *doing the good* (menerapkan nilai). Di jenjang SD, nilai-nilai ini perlu disampaikan melalui pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami, seperti cerita, permainan, dan aktivitas kolaboratif. Misalnya, melalui film animasi, siswa bisa diajak untuk mengenal tokoh yang menunjukkan sikap jujur, atau konflik yang diselesaikan melalui kerja sama dan empati (Hasanah, 2016). Penggunaan media visual ini membantu siswa merepresentasikan nilai-nilai abstrak menjadi lebih konkret dan relevan dengan dunia mereka. Berikut adalah Strategi Internalisasi Nilai Karakter melalui Film Animasi pada Siswa Sekolah Dasar Menurut Yulianti & Hidayat (2020):

Tabel 2.2 Strategi Internalisasi Nilai Karakter melalui Film Animasi pada Siswa Sekolah Dasar

Pilar Pendidikan Karakter	Contoh Nilai Utama	Strategi Implementasi melalui Film Animasi
<i>Knowing the Good</i>	Jujur, Disiplin, Tanggung Jawab	Siswa diperkenalkan tokoh animasi yang menunjukkan perilaku positif; guru memberi penjelasan nilai yang terkandung dalam cerita.
<i>Loving the Good</i>	Peduli, Menghormati, Religius	Film memunculkan konflik yang menggugah emosi (kasihan, simpati); siswa diajak berdiskusi dan berefleksi terhadap sikap tokoh.
<i>Doing the Good</i>	Mandiri, Demokratis, Toleransi	Siswa diminta meniru tindakan tokoh melalui simulasi, permainan peran, atau tugas kelompok yang mencerminkan nilai tersebut.

Pendidikan karakter sangat penting diterapkan sejak usia dini, terutama di jenjang Sekolah Dasar, karena merupakan fase emas (*golden age*) dalam pembentukan kepribadian dan moral anak. Pada masa ini, anak-anak memiliki daya serap tinggi terhadap nilai-nilai yang diberikan oleh lingkungan, baik dari keluarga, guru, maupun media (Suryadi, 2021). Selain itu, kemampuan kognitif dan afektif anak mulai berkembang pesat, sehingga mereka lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai luhur. Tanpa intervensi edukatif yang tepat, anak cenderung meniru perilaku negatif dari lingkungan atau media yang dikonsumsi, seperti kekerasan, ketidakjujuran, dan kurangnya rasa hormat (Universitas Negeri Jakarta, 2023). Pendidikan karakter sudah semestinya menjadi solusi strategis dalam membentuk generasi yang berintegritas, berempati, dan bertanggung jawab. Hal ini selaras dengan

visi Kemdikbud yang ingin menjadikan sekolah sebagai pusat pembentukan karakter bangsa melalui integrasi nilai-nilai luhur dalam proses pembelajaran sehari-hari (Kemendikbud, 2011).

Pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar tidak dapat dilakukan secara sesekali atau hanya melalui pendekatan kognitif semata. Upaya ini harus terencana, sistematis, dan menyentuh seluruh aspek perkembangan anak. Karakter bukan sekadar pengetahuan tentang benar dan salah, tetapi mencakup kesadaran emosional dan kebiasaan bertindak. Menurut Lickona dikutip dari Fajri (2019), pendidikan karakter yang efektif mencakup pemahaman moral, perasaan moral, dan tindakan moral, yang semuanya harus ditanamkan secara terintegrasi. Selain itu, keberhasilan pendidikan karakter sangat bergantung pada kesinambungan penerapannya, keterlibatan siswa secara aktif, serta relevansi dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari di sekolah maupun di rumah sebagaimana yang disampaikan Fajri (2019) dalam beberapa poin berikut:

1. *Moral Knowing* (Pemahaman Moral)

Pemahaman moral adalah dasar kognitif dari pendidikan karakter. Siswa perlu tahu mana yang benar dan mana yang salah, memahami konsep kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan nilai-nilai lainnya. Guru perlu secara eksplisit menjelaskan nilai-nilai tersebut dalam pembelajaran dan mengaitkannya dengan situasi nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Misalnya, dalam menonton film animasi

edukatif, guru dapat mengajak siswa mengidentifikasi tokoh yang menunjukkan sikap jujur atau bertanggung jawab.

2. *Moral Feeling* (Perasaan Moral)

Setelah siswa mengetahui nilai-nilai moral, tahap berikutnya adalah menumbuhkan empati dan kepedulian emosional terhadap nilai-nilai tersebut. Ini mencakup rasa malu saat berbuat salah, bangga saat berbuat baik, serta empati terhadap orang lain. Film animasi, cerita, dan pengalaman langsung sangat efektif dalam membangkitkan perasaan moral karena menyentuh sisi afektif siswa. Melalui keterlibatan emosional ini, siswa lebih terdorong untuk menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai bagian dari dirinya.

3. *Moral Action* (Tindakan Moral)

Tindakan moral merupakan puncak dari proses pendidikan karakter, di mana siswa tidak hanya tahu dan merasa, tetapi juga melakukan perbuatan baik secara nyata. Siswa perlu dilatih untuk bertindak jujur, disiplin, dan bertanggung jawab melalui praktik sehari-hari di kelas, kegiatan kelompok, dan proyek-proyek kolaboratif. Guru dan lingkungan sekolah perlu memberikan kesempatan, bimbingan, dan teladan agar tindakan moral menjadi kebiasaan yang terus tertanam dalam diri siswa

Untuk mewujudkan pendidikan karakter yang efektif di Sekolah Dasar, diperlukan strategi implementasi yang komprehensif dan berbasis pengalaman langsung. Salah satu strategi yang

direkomendasikan adalah integrasi nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran formal, seperti PKn, Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Sosial (Nurhayati & Zaitun, 2024). Selain itu, strategi lain mencakup pembiasaan harian, seperti gotong royong, shalat berjamaah, dan senam pagi bersama, yang membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai secara alami (Prasetya & Cholily, 2021). Pendekatan partisipatif juga penting, seperti diskusi kelas, role-play, dan proyek sosial, yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembentukan karakter. Lebih lanjut, pendampingan orang tua dan lingkungan menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan karakter. Kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat sangat diperlukan untuk menciptakan ekosistem pendidikan karakter yang kuat dan mendukung perkembangan moral anak secara optimal (Abab et al., 2023)

Di era digital saat ini, media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang efektif dalam penguatan karakter anak usia dini. Film animasi, sebagai salah satu bentuk media audiovisual, dinilai sangat potensial karena mampu menyampaikan pesan moral secara visual, naratif, dan simbolik (Suryadi, 2021). Selain itu, media seperti buku cerita bergambar, aplikasi edukasi, video interaktif, dan permainan berbasis nilai juga memberikan kontribusi besar dalam pembentukan karakter siswa. Keunggulan media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan emosional, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap nilai-nilai yang

disampaikan. Misalnya, film animasi dapat digunakan untuk menanamkan nilai persahabatan, keberanian, dan tanggung jawab melalui narasi yang menarik dan karakter yang mudah dicontoh. Pemilihan media yang tepat akan membuat proses pendidikan karakter lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi siswa SD (Albab et al., 2025).

Salah satu teori yang relevan dalam pendidikan karakter di jenjang SD adalah *Teori Internalisasi Moral* yang dikemukakan oleh Thomas Lickona (1991). Teori ini sebagaimana dikutip dari Fauyan & Wati, (2021) menjelaskan bahwa pembentukan karakter terjadi melalui tiga tahap: pertama, anak memahami nilai-nilai moral (*knowing the good*), kedua, ia merasa tertarik dan memiliki kecintaan terhadap nilai tersebut (*loving the good*), dan ketiga, ia mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata (*doing the good*). Proses ini berlangsung secara bertahap dan membutuhkan dukungan lingkungan serta contoh nyata dari guru dan orang tua (Fauyan & Wati, 2021). Dalam kaitannya dengan film animasi, teori ini dapat diterapkan dengan cara membantu siswa memahami nilai-nilai karakter dalam film, membangun keterhubungan emosional dengan tokoh-tokohnya, dan mendorong siswa untuk mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan pengalaman sehari-hari (Ramadhan, 2022).

Implementasi pendidikan karakter di Sekolah Dasar harus dibarengi dengan evaluasi yang tepat untuk mengetahui sejauh mana

nilai-nilai karakter telah diterima dan diterapkan oleh siswa. Evaluasi tidak cukup hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga mencakup dimensi afektif dan psikomotorik, seperti observasi perilaku, refleksi tulisan, dan penilaian teman sebaya (Prihartini, Makki, & Erfan, 2023). Selain itu, penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran karakter dilakukan secara konsisten dan didukung oleh lingkungan sekolah yang kondusif. Guru memiliki peran penting dalam mediasi makna, terutama ketika siswa menonton film animasi sebagai media pembelajaran (Saputra & Tunnafia, 2024). Melalui diskusi pascanonton dan aktivitas reflektif, guru dapat membimbing siswa menuju pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai karakter yang tersirat dalam film (Kasingku & Lotulung, 2024).

2.1.3 Resepsi Siswa

Secara etimologis, istilah “resepsi” berasal dari bahasa Latin “*receptio*” yang berarti penerimaan atau penguasaan. Dalam kaitannya dengan studi media dan komunikasi, resepsi merujuk pada cara audiens menerima, memproses, dan memberikan makna terhadap pesan yang disampaikan oleh produser media (Shulhi, 2023). Berbeda dengan pendekatan komunikasi satu arah yang melihat audiens sebagai penerima pasif informasi, konsep resepsi menempatkan penonton sebagai subjek aktif yang turut serta dalam proses penciptaan makna. Setiap individu menyerap pesan seperti yang dimaksudkan serta memberikan interpretasi berdasarkan latar belakang pengalaman hidup,

budaya, norma sosial, dan keyakinan pribadi mereka. Karena itu, resepsi bukan sekadar tanggapan emosional atau kognitif semata, tetapi proses interaktif antara teks media dan konteks kehidupan audiens (Salvadhya, 2024).

Pemahaman tentang resepsi semakin berkembang dengan kontribusi teori-teori dari para ahli seperti Stuart Hall, David Morley, dan Umberto Eco. Stuart Hall sebagaimana dikutip dari Bakhita (2018) dalam teori encoding-decoding-nya menjelaskan bahwa makna media tidak langsung diterima secara pasif, tetapi melalui proses aktif interpretasi. Ia membagi resepsi ke dalam tiga posisi: *dominant reading*, *negotiated reading*, dan *oppositional reading*. Pendekatan ini menegaskan bahwa pesan media dapat dipahami berbeda oleh setiap penonton tergantung pada kerangka referensi mereka (Hall, 1980; Garcia, 2019). Selain itu, David Morley (1980) menekankan pentingnya melihat sosial dan identitas audiens dalam membentuk makna. Melalui pendekatan etnografi, ia menunjukkan bahwa kelompok audiens memiliki latar belakang sosial dan budaya yang memengaruhi cara mereka memahami isi media (Morley & Robins, 2013). Lebih lanjut, Umberto Eco (1989) dalam konsep "pembaca model" menyebut bahwa teks media dirancang untuk memberikan struktur makna tertentu, tetapi audienslah yang bertugas melengkapi dan menentukan makna akhir sesuai pengalaman pribadi (Eco, 1989; Livingstone, 2017). Ketiga pendekatan ini saling melengkapi dalam memahami dinamika resepsi,

yaitu bagaimana pesan media tidak bersifat tunggal, tetapi terbuka dan dialogis. Dalam pemanfaatan media pembelajaran seperti film animasi, penting bagi guru dan orang tua untuk memahami bahwa resepsi tidak bisa diasumsikan seragam, karena setiap anak memiliki cara unik dalam menafsirkan dan menghayati pesan edukatif yang mereka terima (Suryadi, 2021; Hidayatullah, 2022).

Resepsi tidak terjadi secara acak, tetapi mengikuti pola-pola tertentu yang dipengaruhi oleh struktur teks media, konteks sosial, dan pengalaman individu. Menurut Hall (1980), ada tiga pola utama resepsi: *dominant reading* (pemahaman sesuai maksud pembuat), *negotiated reading* (pemahaman yang dimodifikasi berdasarkan pengalaman pribadi), dan *oppositional reading* (penolakan makna yang ditawarkan). Dalam kaitannya dengan pendidikan karakter, pola ini menjadi penting untuk dipahami agar guru dapat merancang strategi mediasi yang tepat. Misalnya, ketika siswa menonton film animasi sebagai media pembelajaran, mereka bisa saja memahami nilai jujur seperti yang dimaksudkan (*dominant reading*), tetapi bisa juga mengaitkannya dengan pengalaman pribadi yang berbeda (*negotiated reading*), atau bahkan menolak pesan tersebut karena konflik dengan norma keluarga atau lingkungan (*oppositional reading*) (Nugroho & Hapsari, 2020). Resepsi harus dilihat sebagai proses dinamis yang melibatkan interaksi antara teks media, latar belakang audiens, dan konteks sosial budaya (Kurniawati & Santoso, 2023).

Terdapat beberapa hambatan yang dapat memengaruhi proses resepsi terhadap media pembelajaran seperti film animasi. Pertama, keterbatasan kemampuan kognitif membuat anak sulit memahami makna tersirat atau simbolisme kompleks yang disampaikan dalam film (Azizah & Putri, 2021). Kedua, pengaruh lingkungan seperti keluarga dan teman sebaya sering kali membentuk interpretasi yang bias atau menyimpang dari maksud edukatif. Ketiga, ketergantungan pada unsur hiburan menyebabkan anak lebih fokus pada cerita dan humor daripada pesan moral yang ingin disampaikan (Setyawan, 2020). Keempat, kurangnya mediasi dari guru atau orang tua menyebabkan interpretasi anak tidak terarah dan tidak optimal dalam pembentukan karakter (Amalia & Yulianti, 2022). Selain itu, perbedaan latar belakang budaya dan agama juga dapat menciptakan variasi dalam cara siswa memahami pesan yang sama (Prihartini, Makki, & Erfan, 2023). Karena itu, diperlukan strategi mediasi aktif yang melibatkan pertanyaan reflektif, diskusi pasca-nonton, dan aktivitas lanjutan untuk membantu siswa memahami pesan edukatif secara lebih mendalam dan tepat sasaran. Tanpa pendampingan ini, efektivitas media pembelajaran akan sangat terbatas dalam upaya pembentukan karakter siswa (Suryadi, 2021).

Studi resepsi menghadapi berbagai tantangan dalam penerapannya, terutama dalam memahami bagaimana siswa membangun makna dari media pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah keragaman interpretasi yang muncul dari latar belakang

budaya, pengalaman hidup, dan norma keluarga yang berbeda-beda (Rukmana, 2022). Setiap siswa memiliki kerangka referensi yang unik, sehingga pesan yang sama bisa diartikan secara berbeda. Selain itu, perkembangan teknologi digital semakin memperluas akses anak terhadap berbagai jenis media, yang kadang-kadang malah melemahkan efektivitas resepsi positif (Latifah, 2024). Di tengah tantangan tersebut, studi resepsi tetap relevan sebagai alat untuk memahami bagaimana siswa benar-benar menerima dan menginternalisasi nilai-nilai karakter dari media audiovisual. Memahami pola resepsi siswa, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih responsif dan kontekstual (Kurniasari & Ahmad, 2023).

Guru memiliki peran krusial dalam membimbing siswa memahami makna film animasi secara mendalam. Tanpa mediasi yang tepat, siswa mungkin hanya fokus pada unsur hiburan tanpa menyadari pesan edukatif yang tersirat (Hidayat, 2022). Melalui pertanyaan reflektif, diskusi kelompok, dan aktivitas lanjutan seperti menulis cerita atau membuat proyek kreatif, guru membantu siswa menghubungkan nilai-nilai dalam film dengan kehidupan nyata. Mediasi ini juga bertujuan mengarahkan siswa menuju *dominant reading*, yaitu pemahaman sesuai dengan maksud pembuat film. Namun, bukan berarti guru harus memaksakan interpretasi tunggal; ia tetap perlu memberikan ruang bagi siswa untuk berdialog dan membangun maknanya sendiri. Proses resepsi tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan

transformasional. Guru perlu memperhatikan konteks sosial dan budaya siswa, agar mediasi makna menjadi lebih relevan dengan dunia mereka (Saputro, 2022).

Evaluasi efektivitas film animasi sebagai media pendidikan karakter tidak cukup dilakukan hanya melalui ujian tertulis atau observasi perilaku formal, karena resepsi siswa bersifat multidimensi dan tidak selalu tampak secara langsung. Evaluasi harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, termasuk observasi perilaku, refleksi tulisan, dan penilaian teman sebaya (Prihartini, Makki, & Erfan, 2023). Hasil studi resepsi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter bisa sangat bervariasi, sehingga guru perlu melakukan analisis yang lebih mendalam untuk memastikan pesan moral benar-benar terserap secara optimal. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran karakter dilakukan secara konsisten dan didukung oleh lingkungan sekolah yang kondusif. Pemahaman guru yang baik terkait dengan pola resepsi siswa, guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih personal dan inklusif, yang tidak hanya menyampaikan pesan moral, tetapi juga membantu siswa merefleksikannya dalam tindakan sehari-hari (Yulianti & Hidayat, 2020).

2.1.4 Relevansi Konsep Pendidikan Karakter dengan Film Animasi ‘Jumbo’

Pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan moral, tetapi juga pada pengembangan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Susilo & Yuningsih, 2022). Thomas Lickona dalam Ramadhan (2022), menjelaskan bahwa pendidikan karakter mencakup tiga komponen utama, yaitu *moral knowing* (pemahaman moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral action* (tindakan moral). Ketiga komponen ini saling berkaitan dan membentuk proses internalisasi nilai yang utuh dalam diri peserta didik.

1. Pemahaman Moral (*Moral Knowing*)

Pada tahap *moral knowing*, film animasi *Jumbo* berperan sebagai media visualisasi yang mengonkretkan nilai-nilai abstrak menjadi mudah dipahami oleh siswa. Melalui alur cerita yang naratif dan interaksi antar tokoh, siswa diajak untuk mengenali berbagai nilai moral seperti persahabatan, empati, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai yang tersirat dalam setiap adegan. Siswa tidak hanya mendengar definisi kejujuran atau keberanian, tetapi melihat implementasinya secara langsung melalui tindakan karakter utama dalam menghadapi konflik. Proses identifikasi ini merangsang aktivitas kognitif siswa untuk memilah mana perilaku yang patut

ditiru dan mana yang harus dihindari (Alimron & Maryamah, 2023). Film *Jumbo* memfasilitasi pembentukan skema moral dalam pikiran siswa, memberikan dasar pengetahuan yang kuat sebagai fondasi awal sebelum nilai tersebut dihayati dan diamalkan dalam konteks kehidupan nyata mereka sehari-hari.

2. Perasaan Moral (*Moral Feeling*)

Selanjutnya, pada tahap *moral feeling*, film animasi mampu membangun keterlibatan emosional siswa secara mendalam melalui ekspresi karakter, alur cerita yang dramatis, serta konflik yang dialami oleh tokoh. Keterlibatan emosional ini sangat krusial karena dapat menumbuhkan empati siswa terhadap tokoh dalam film, sehingga mereka tidak hanya mengetahui nilai moral secara intelektual, tetapi juga merasakan urgensi dan pentingnya nilai tersebut. Perasaan simpati, haru, bangga, atau bahkan kemoralan saat melihat ketidakadilan dalam film *Jumbo* menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan kesadaran moral dalam diri siswa. Ketika siswa merasakan emosi yang sama dengan tokoh yang berbuat baik, terjadi proses internalisasi afektif yang memperkuat komitmen mereka terhadap nilai-nilai luhur. Hal ini memastikan bahwa pendidikan karakter tidak sekadar hafalan, melainkan menyentuh sisi afektif yang menjadi penggerak utama perilaku manusia (Sakti et al., 2024).

3. Tindakan Moral (*Moral Action*)

Tahap berikutnya adalah *moral action*, yaitu kemampuan siswa untuk menerapkan nilai-nilai moral tersebut dalam kehidupan nyata sebagai puncak dari proses pendidikan karakter. Melalui refleksi terhadap peristiwa yang ditampilkan dalam film, siswa didorong untuk mengaitkan pengalaman menonton dengan situasi yang mereka hadapi di lingkungan sekolah maupun di rumah. Film *Jumbo* menyediakan model perilaku yang dapat diimitasi, memberikan contoh nyata bagaimana menyelesaikan masalah dengan cara yang bermoral. Guru dapat memfasilitasi diskusi pascanonton untuk menjembatani kesenjangan antara dunia film dan realitas, mendorong siswa untuk merencanakan tindakan konkret seperti membantu teman atau berkata jujur. Pesan moral yang disampaikan melalui film animasi tidak hanya dipahami secara kognitif dan dirasakan secara emosional, tetapi juga termanifestasi dalam perubahan sikap dan perilaku siswa yang *observable* dan berkelanjutan (Utami et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, film animasi *Jumbo* memiliki relevansi yang kuat dengan konsep pendidikan karakter karena mampu memfasilitasi proses pemahaman, penghayatan, dan penerapan nilai-nilai moral pada siswa secara terintegrasi. Keunggulan visual dan naratif film ini memungkinkan terjadinya proses *encoding* nilai yang efektif dari pembuat film kepada audiens siswa. Namun, efektivitas tersebut

tidak bersifat otomatis, melainkan bergantung pada bagaimana siswa melakukan *decoding* atau pemaknaan terhadap pesan yang diterima. Film ini menyediakan konteks yang kaya untuk mengeksplorasi ketiga komponen Lickona, menjadikannya media yang potensial bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai instrumen pedagogis yang strategis dalam membentuk kepribadian anak usia sekolah dasar yang berintegritas. Potensi ini perlu divalidasi melalui kajian resepsi untuk memastikan pesan moral tersampaikan sesuai tujuan edukatif yang diharapkan oleh pendidik.

Oleh karena itu, kajian terhadap bagaimana siswa menerima dan memaknai nilai-nilai karakter dalam film ini menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana film animasi dapat berfungsi sebagai media pendidikan karakter di sekolah dasar. Penelitian resepsi ini akan mengungkap dinamika internalisasi nilai yang terjadi, apakah siswa mencapai tahap *dominant reading* sesuai maksud pembuat film, atau terjadi negosiasi makna akibat latar belakang individu. Hasil kajian ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas film *Jumbo* dalam menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, guru dan pengembang media dapat memanfaatkan temuan ini untuk merancang strategi pembelajaran karakter yang lebih kontekstual, memastikan bahwa teknologi audiovisual benar-benar berkontribusi positif dalam membangun generasi yang berkarakter mulia di era digital.

2.2 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu dapat digunakan sebagai rujukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pertama, artikel karya Lailiyah dan Sukartiningsih tahun 2022 dalam jurnalnya yang berjudul “Nilai-nilai Karakter dalam Film Animasi ‘Up’ dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar” yang terbit di *Jurnal Pendidikan dan Konseling* ini mengkaji muatan karakter dalam film animasi "Up" dan keterkaitannya dengan penguatan pendidikan karakter siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama menyoroti peran film animasi dalam membentuk karakter anak. Namun, perbedaan terletak pada film yang dikaji, penelitian ini menggunakan film luar negeri, sementara penelitian peneliti menggunakan film lokal Indonesia berjudul “Jumbo”. Kebaruan dari penelitian peneliti terletak pada pendekatan resepsi siswa terhadap film tersebut, bukan sekadar kajian isi film.

Kedua, artikel karya Prihartini, Makki, dan Erfan tahun 2023 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Film Animasi ‘Nussa dan Rara’ dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 2” terbit di *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* menunjukkan bahwa animasi lokal dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman karakter siswa. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan film animasi lokal dan tujuan membentuk karakter siswa. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada siswa kelas II dan menggunakan pendekatan eksperimen pretest-posttest,

sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada resepsi siswa kelas V terhadap film “Jumbo”.

Ketiga, artikel karya Farindhni tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V SD” terbit di *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi untuk menumbuhkan karakter demokratis siswa. Penelitian ini relevan karena sama-sama menyoroti siswa kelas V dan penggunaan animasi sebagai media pembelajaran karakter. Namun, penelitian ini mengembangkan sendiri medianya, sementara penelitian ini menganalisis film yang sudah ada. Kebaruannya terletak pada eksplorasi persepsi siswa terhadap film yang bersifat naratif dan berskala nasional.

Keempat, artikel karya Saputra, Mudzanatun, dan Arisyanto tahun 2024 yang berjudul “Nilai-nilai Karakter dalam Film Animasi ‘Si Entong’ bagi Penerapan Karakter Siswa” terbit di *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebudayaan* meneliti isi nilai-nilai karakter dalam serial animasi religi “Si Entong”. Kesamaan terletak pada tujuan membentuk karakter anak melalui film animasi, namun objek yang digunakan berupa serial animasi dengan pendekatan analisis konten. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memetakan nilai-nilai karakter, namun penelitian ini lebih berfokus pada bagaimana siswa menangkap pesan dari film tersebut secara langsung.

Kelima, artikel karya Anggita, Amelia, Restya, dan Asmiranda tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Karakter Religius Siswa Kelas V” yang terbit di *Jurnal*

Pendidikan Karakter juga menjadi referensi penting. Penelitian ini mengembangkan video animasi dengan muatan religius untuk menumbuhkan karakter siswa, khususnya di aspek religiusitas. Persamaannya terletak pada jenjang pendidikan, yaitu kelas V SD dan penggunaan media animasi. Perbedaannya terletak pada isi dan metode penelitian ini berfokus pada karakter religius dan berbasis R&D, sedangkan penelitian ini berfokus pada resepsi terhadap film animasi dengan karakter petualangan dan persahabatan.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Rukmana tahun 2022 dalam disertasinya yang berjudul "*Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi Upin Ipin Sebagai Media Pembelajaran*" mengkaji kandungan nilai-nilai karakter positif dalam film animasi "Upin Ipin" serta potensinya sebagai media pembelajaran di lingkungan pendidikan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal pemanfaatan film animasi sebagai sarana penyampaian nilai-nilai pendidikan karakter kepada anak-anak. Keduanya sepakat bahwa film animasi bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga dapat menjadi media edukatif yang efektif dalam membentuk kepribadian dan moral siswa. Namun, terdapat perbedaan mendasar dalam pendekatan penelitian. Jika Rukmana lebih fokus pada analisis isi film untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang tersirat, penelitian ini lebih menitikberatkan pada studi resepsi siswa terhadap film animasi "Jumbo". Kebaruan dari penelitian ini terletak pada film yang digunakan sebagai objek penelitian adalah film lokal Indonesia berjudul "Jumbo", yang belum banyak

diteliti sebelumnya, sehingga memberikan kontribusi baru dalam ranah pendidikan karakter berbasis media audiovisual local.

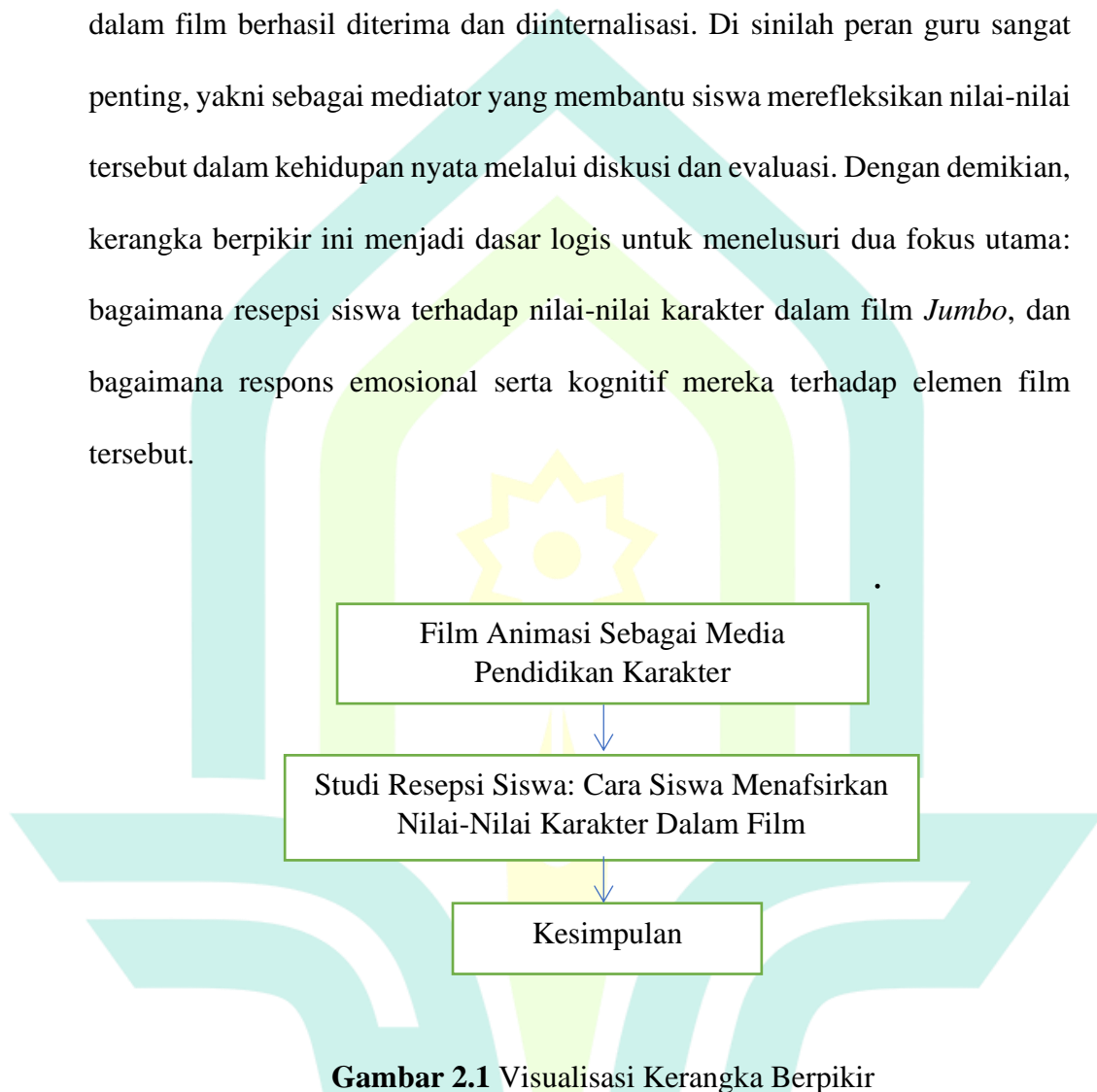
2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan landasan logis dan sistematis yang menghubungkan antara permasalahan penelitian dengan landasan teori serta arah pemecahan masalah yang dirumuskan (Hanifah et al., 2025). Kerangka berpikir membantu peneliti menyusun alur berpikir yang runtut, mulai dari identifikasi masalah hingga ke tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian (Syahputri & Syafitri). Dalam penelitian ini, kerangka berpikir disusun untuk menjelaskan secara konseptual bagaimana film animasi berperan sebagai media pendidikan karakter, serta bagaimana siswa sebagai audiens menafsirkan dan merespons nilai-nilai karakter dalam film animasi *Jumbo*.

Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah meningkatnya krisis karakter pada anak usia sekolah dasar yang disebabkan oleh pengaruh negatif dari media digital dan kurangnya media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai luhur. Film animasi sebagai salah satu bentuk media audiovisual dinilai memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan moral kepada anak-anak secara visual dan emosional. *Jumbo*, sebagai film animasi lokal, diangkat dalam penelitian ini untuk dilihat efektivitasnya dalam menyampaikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati kepada siswa kelas V SDN Tragung 01.

Dalam memahami resepsi siswa terhadap film animasi *Jumbo*, penelitian ini menggunakan pendekatan teori *encoding-decoding* dari Stuart Hall yang

menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membentuk makna. Proses *decoding* pada masing-masing siswa dapat berbeda, bergantung pada latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman pribadi mereka. Resepsi ini akan mencerminkan seberapa jauh nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan dalam film berhasil diterima dan diinternalisasi. Di sinilah peran guru sangat penting, yakni sebagai mediator yang membantu siswa merefleksikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata melalui diskusi dan evaluasi. Dengan demikian, kerangka berpikir ini menjadi dasar logis untuk menelusuri dua fokus utama: bagaimana resepsi siswa terhadap nilai-nilai karakter dalam film *Jumbo*, dan bagaimana respons emosional serta kognitif mereka terhadap elemen film tersebut.



Gambar 2.1 Visualisasi Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi Jumbo dalam pendidikan karakter. Penelitian ini dilakukan secara langsung di lokasi sekolah, di mana peneliti mengamati dan berinteraksi dengan subjek penelitian untuk menggali bagaimana siswa menangkap pesan moral, serta bagaimana respons emosional dan kognitif mereka terhadap tokoh dan alur cerita dalam film. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana film animasi dapat diterima sebagai media edukatif, khususnya dalam membentuk karakter anak usia sekolah dasar.

Adapun pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif karena pendekatan ini digunakan peneliti untuk menggali data secara mendalam melalui interaksi langsung dengan siswa. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Abdussamad & Sik, 2021), pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur atau menguji

hipotesis secara kuantitatif, melainkan untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap nilai-nilai karakter yang disampaikan melalui media film animasi. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang lebih kontekstual, mendalam, dan interpretatif terhadap fenomena yang diteliti.

Sebagaimana dijelaskan Sugiyono (2022), pendekatan kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi alamiah (*natural setting*), di mana peneliti sebagai instrumen utama mengumpulkan data melalui teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara induktif. Peneliti dalam hal ini berperan aktif dalam menggali pengalaman subjektif siswa, termasuk emosi, pemahaman, serta cara mereka menginterpretasikan pesan moral dalam film Jumbo. Melalui pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh dan bermakna mengenai bagaimana media animasi lokal dapat dimanfaatkan sebagai alat strategis dalam penguatan pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar.

3.2 Fokus Penelitian

Dalam suatu penelitian, penentuan fokus kajian merupakan aspek krusial yang berperan dalam memperjelas arah penelitian serta memastikan pencapaian tujuan yang relevan, sehingga peneliti dapat menghindari keterjebakan dalam kompleksitas data empiris yang diperoleh di lapangan. Kajian ini secara khusus meneliti bagaimana resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi “Jumbo” sebagai media pendidikan karakter,

serta bagaimana respons emosional dan kognitif mereka terhadap nilai-nilai karakter yang disampaikan melalui film tersebut. Adapun penelitian ini berorientasi pada tiga aspek utama yang menjadi objek kajian:

Tabel 3.1 Fokus Penelitian

Aspek	Deskripsi
Resepsi Siswa terhadap Film “Jumbo”	Menganalisis bagaimana siswa kelas V SDN Tragung 01 memahami, menafsirkan, dan memaknai nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film animasi “Jumbo”.
Respons Emosional dan Kognitif Siswa	Mengkaji bentuk reaksi emosional (seperti empati, ketertarikan, dan kesan moral) serta pemahaman kognitif siswa terhadap tokoh, alur cerita, dan pesan karakter dalam film “Jumbo”.

3.3 Sumber Data

3.3.1 Sumber Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari subjek yang terlibat dalam resepsi terhadap film animasi *Jumbo*, menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data primer utama adalah siswa kelas V SDN Tragung 01 yang berjumlah 6 Siswa yang terdiri dari 3 siswa putra dan 3 putri. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* yang didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka merupakan penonton langsung film *Jumbo* dalam pembelajaran yang difasilitasi guru, serta sebagai penerima utama pesan pendidikan karakter yang disampaikan

melalui media tersebut. Melalui wawancara dan pengamatan, siswa akan memberikan informasi mengenai pemahaman mereka terhadap nilai-nilai karakter yang ditampilkan dalam film, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati, serta menggambarkan respons emosional dan kognitif mereka terhadap tokoh dan alur cerita. Selain siswa, guru kelas V juga menjadi sumber data penting yang dapat memberikan pandangan mengenai keterlibatan siswa, pengaruh film terhadap sikap siswa, serta peran guru dalam memediasi pemahaman siswa terhadap pesan moral dalam film.

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang tidak diperoleh secara langsung dari subjek utama, melainkan melalui dokumen, arsip, dan literatur yang relevan. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen sekolah seperti jadwal pemutaran film, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan media audiovisual, serta laporan atau dokumentasi kegiatan pendidikan karakter di SDN Tragung 01. Selain itu, data sekunder juga mencakup buku-buku, artikel ilmiah, jurnal, dan skripsi yang membahas tema sejenis, yakni media animasi, pendidikan karakter, studi resepsi, dan psikologi perkembangan anak usia sekolah dasar. Menurut Sulung & Muspawi (2024), data sekunder penting untuk memperkuat kerangka teoritis serta memberikan konteks ilmiah dalam analisis temuan lapangan. Oleh karena itu, literatur yang digunakan mencakup teori

encoding-decoding, pendidikan karakter menurut Lickona, serta hasil penelitian sebelumnya yang mendukung efektivitas film animasi sebagai media pembelajaran karakter.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan relevan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik ini dipilih karena bersifat saling melengkapi dalam menggali data yang mendalam mengenai bagaimana siswa memahami, menafsirkan, dan merespons film animasi Jumbo sebagai media pendidikan karakter di kelas V SDN Tragung 01. Teknik ini juga memungkinkan peneliti untuk memotret dinamika proses resepsi siswa terhadap nilai-nilai moral yang disampaikan dalam film secara lebih komprehensif dan kontekstual.

3.4.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses pemutaran film Jumbo di kelas, serta perilaku dan respons siswa selama dan setelah menonton film. Menurut Teguh et al. (2023), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat langsung aktivitas yang menjadi objek penelitian. Dalam penelitian ini, observasi bertujuan untuk mengetahui keterlibatan siswa saat menonton, ekspresi emosional yang muncul, serta reaksi spontan mereka terhadap adegan-adegan tertentu. Peneliti juga mengamati

interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan refleksi pasca menonton film.

3.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam kepada beberapa informan kunci, yaitu siswa kelas V dan guru kelas V. Wawancara dengan siswa bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana mereka menafsirkan nilai-nilai karakter dalam film Jumbo, serta respons emosional dan kognitif mereka terhadap tokoh, alur cerita, dan pesan moral dalam film tersebut. Wawancara dengan guru dilakukan untuk memahami bagaimana peran guru dalam membimbing siswa menafsirkan pesan film dan bagaimana guru menilai efektivitas media animasi dalam pembelajaran karakter. Wawancara dilakukan secara langsung dan tidak langsung dengan menggunakan teknik wawancara secara terstruktur agar tetap fleksibel dalam menggali informasi mendalam.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pelengkap yang digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Menurut Firdaus et al. (2023), dokumentasi mencakup pengumpulan data dari catatan tertulis, gambar, video, dan dokumen lain yang relevan dengan objek penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi mencakup data profil SDN Tragung 01 (jumlah siswa, program pendidikan karakter, dan kebijakan pembelajaran berbasis media), jadwal dan

dokumentasi kegiatan pemutaran film Jumbo, serta dokumen RPP atau modul ajar yang terkait dengan integrasi media audiovisual dalam pembelajaran.

3.5 Teknik Keabsahan Data

Validitas data dapat diperoleh melalui penerapan teknik triangulasi dalam proses pengumpulan data. Susanto (2023) menyatakan bahwa triangulasi data merupakan suatu metode pengumpulan data yang mengintegrasikan berbagai jenis data serta sumber yang tersedia. Teknik ini berperan dalam menjamin keandalan data yang digunakan oleh peneliti selama pelaksanaan penelitian. Triangulasi menjadi strategi yang digunakan untuk meningkatkan validitas data. Peneliti menggunakan dua jenis triangulasi:

3.5.1 Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan teknik yang digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan melakukan verifikasi terhadap informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber. Proses ini melibatkan perbandingan dan pengecekan konsistensi data yang diperoleh melalui berbagai metode, seperti wawancara, analisis dokumen, serta telaah arsip. Dalam konteks penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui berbagai informan yang memiliki relevansi dengan permasalahan yang dikaji, guna memastikan validitas serta kredibilitas temuan penelitian. Dengan mengumpulkan data dari berbagai pihak, penelitian ini dapat memperoleh perspektif yang lebih lengkap.

3.5.2 Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan strategi validasi data yang dilakukan dengan menerapkan berbagai metode pengumpulan data guna meningkatkan keakuratan serta konsistensi temuan penelitian. Dalam konteks penelitian ini, metode yang digunakan mencakup observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara serta diperkuat dengan dokumen, sehingga validitas informasi dapat terjamin.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis melalui tiga tahapan utama sesuai dengan model analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam Qomaruddin (2024), yaitu: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan. Ketiga tahapan ini dilakukan secara simultan, berulang, dan berkesinambungan dimulai sejak awal pengumpulan data hingga proses penulisan laporan dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam, sistematis, dan kontekstual.

3.6.1 Kondensasi Data

Kondensasi data merupakan tahap awal dalam proses analisis data kualitatif, yaitu dengan menyederhanakan, memilah, dan memfokuskan informasi yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Thalib, 2022). Dalam konteks penelitian ini, proses kondensasi data dilakukan dengan cara menyaring dan merangkum informasi penting terkait resepsi siswa terhadap nilai-nilai

pendidikan karakter yang disampaikan dalam film animasi Jumbo. Data yang dikondensasi mencakup ekspresi dan respons siswa saat menonton film, interpretasi mereka terhadap tokoh dan alur cerita, serta komentar yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab. Selain itu, data dari guru juga dikondensasi untuk mengidentifikasi pandangan mereka terhadap efektivitas media animasi dan peran guru dalam proses pembelajaran karakter.

3.6.2 Penyajian Data

Penyajian data merupakan langkah berikutnya setelah kondensasi, di mana informasi yang telah disaring disusun secara sistematis agar mudah dipahami dan dianalisis lebih lanjut (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Dalam penelitian ini, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan bagaimana siswa menerima dan menafsirkan pesan moral dari film Jumbo. Selain itu, data juga ditampilkan dalam bentuk kutipan langsung dari hasil wawancara siswa dan guru, tabel tematik yang memuat respons siswa berdasarkan kategori nilai karakter, serta dokumentasi visual yang mendukung. Penyajian data ini bertujuan untuk menggambarkan dinamika resepsi siswa secara utuh, mulai dari aspek kognitif (pemahaman makna), afektif (reaksi emosional), hingga konteks sosial yang memengaruhi proses pemaknaan.

3.6.3 Verifikasi (Pengarikan Kesimpulan)

Verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah tahap akhir dari proses analisis data kualitatif, di mana peneliti merumuskan temuan-temuan utama berdasarkan data yang telah disajikan (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Dalam tahap ini, peneliti menafsirkan pola-pola, keterkaitan antar data, serta kesimpulan yang muncul dari respons siswa dan guru terkait resepsi terhadap film animasi Jumbo. Kesimpulan ini difokuskan untuk menjawab dua rumusan masalah utama, yaitu bagaimana siswa menafsirkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam film, serta bagaimana respons emosional dan kognitif mereka terhadap tokoh dan alur cerita film. Untuk menjaga validitas, proses verifikasi dilakukan dengan mencocokkan data dari berbagai sumber (triangulasi), mengacu pada teori yang relevan (Stuart Hall dan Lickona), serta menyesuaikan dengan konteks nyata di lapangan. Hasil verifikasi ini kemudian menjadi dasar untuk memberikan rekomendasi praktis dalam pemanfaatan media animasi dalam pendidikan karakter di sekolah dasar.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum SDN Tragung 01

a. Profil SDN Tragung 01

SD Negeri Tragung 01 merupakan sekolah dasar negeri yang berdiri sejak 1 April 1985 dan berlokasi di Desa Tragung, Kecamatan Kandeman, Kabupaten Batang, Jawa Tengah. Sekolah ini berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan menyelenggarakan pendidikan dasar bagi anak-anak di wilayah sekitar dengan tujuan meningkatkan kualitas akademik dan pembentukan karakter siswa. Dalam perkembangannya, SD Negeri Tragung 01 menerapkan Kurikulum Merdeka serta didukung oleh tenaga pendidik yang berkomitmen menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan kondusif, sehingga mampu berperan sebagai lembaga pendidikan yang penting bagi masyarakat setempat.

Tabel 4.1 Profil SDN Tragung 01

No	Keterangan	Data
1	NPSN	20322861
2	Nama Sekolah	SD Negeri Tragung 01
3	Kepala Sekolah	Nur Azizah, M.Pd.
4	Tanggal Berdiri	1 April 1985
5	No. SK Pendirian	421.2/021/X/43/85
6	Tanggal Operasional	1 April 1985
7	No. SK Operasional	421.2/021/X/43/85

8	Jenjang Pendidikan	Sekolah Dasar (SD)
9	Status Sekolah	Negeri
10	Akreditasi	B
11	Tanggal Akreditasi	20 November 2014
12	No. SK Akreditasi	137/BAP-SM/X/2014
13	Alamat	Desa Tragung, Kec. Kandeman, Kab. Batang, Jawa Tengah
14	Email	sdntragungsatu@gmail.com
15	Program Unggulan	Bahasa Inggris, Seni Tari

Sumber: Arsip dokumen SDN Tragung 01

b. Visi, Misi SDN Tragung 01

1. Visi Sekolah

Visi SDN Tragung 01 adalah “Terwujudnya Peserta Didik Yang Berkarakter Mulia, Berprestasi, Sehat Dan Terampil.”

2. Misi Sekolah

- a) Mengimplementasikan nilai-nilai yang ditanamkan melalui pelaksanaan Delapan Dimensi Profil Lulusan dan dalam semua kegiatan pembelajaran dan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- b) Menekuni bidang ilmu yang diminati baik dari mata pelajaran intrakurikuler, kokulikuler maupun ekstrakurikuler.
- c) Mengembangkan budaya kompetitif dikalangan peserta didik dalam upaya meningkatkan prestasi.
- d) Menanamkan budaya tertib, budaya bersih, budaya membaca dan budaya belajar dengan melaksanakan tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat.

- e) Membentuk peserta didik yang terampil dalam bidang akademik dan non akademik.

c. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN Tragung 01

Data berikut menunjukkan jumlah pendidik dan tenaga kependidikan yang bertugas di sekolah sebagai unsur penting dalam menunjang proses pembelajaran dan layanan pendidikan.

Table 4.2 Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No	Jenis Pendidik/Tenaga Kependidikan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1 orang
2	Guru Kelas	7 orang
3	Guru Mata Pelajaran	4 orang
4	Penjaga Sekolah	1 orang
	Total	13 orang

Sumber: Arsip dokumen SDN Tragung 01

d. Data Peserta Didik SDN Tragung 01

Adapun keadaan peserta didik di SDN Tragung 01. Data berikut menggambarkan jumlah keseluruhan siswa serta distribusi siswa pada setiap jenjang kelas:

Table 4.3 Data Peserta Didik SDN Tragung 01

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas I	45 siswa
2	Kelas II	30 siswa
3	Kelas III	44 siswa
4	Kelas IV	27 siswa
5	Kelas V	36 siswa
6	Kelas VI	35 siswa
	Total	128 siswa

Sumber: Arsip dokumen SDN Tragung 01

e. Data Sarana dan Prasarana SDN Tragung 01

Data berikut menunjukkan ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang mendukung kegiatan pembelajaran dan aktivitas penunjang lainnya.

Tabel 4.4 Data Sarana dan Prasarana SDN Tragung 01

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	7 ruang
2	Ruang Perpustakaan	1 ruang
3	Ruang Guru	1 ruang
4	Ruang Kepala Sekolah	1 ruang
5	UKS	1 ruang
6	Mushola	1 ruang
7	Kamar Mandi	6 ruang

Sumber: Arsip dokumen SDN Tragung 01

4.1.2 Resepsi Siswa Kelas V SDN Tragung 01 Terhadap Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Disampaikan Melalui Film Animasi 'Jumbo'

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi Jumbo memperlihatkan adanya keterlibatan aktif dalam memahami nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui alur cerita dan tokoh-tokohnya. Film diputar menggunakan proyektor di dalam kelas dan disaksikan bersama oleh seluruh siswa, sehingga tercipta suasana menonton yang kondusif dan terfokus. Berdasarkan keterangan guru kelas, sebagian besar siswa

sebenarnya telah menonton film tersebut sebelumnya di bioskop maupun melalui media lain. Trisnawati, Guru kelas V menyampaikan,

“Mayoritas anak-anak sudah pernah menonton Jumbo, dan menurut saya film ini memang bagus karena pesannya jelas dan dekat dengan kehidupan mereka, bukan sekedar hiburan si mba, tapi masuk ke jiwa siswa dan diresapi dengan serius, banyak pesannya.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Pernyataan guru tersebut menguatkan bahwa film ini bukan tontonan yang asing bagi siswa, melainkan sudah cukup dikenal dan memiliki kesan positif sebelum penelitian dilaksanakan. Pernyataan tersebut juga menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati cerita sebagai hiburan, tetapi juga mulai memaknai konflik dan penyelesaiannya sebagai pelajaran moral yang relevan dengan kehidupan mereka di lingkungan sekolah. Antusiasme siswa saat menonton ulang terlihat dari respons spontan, tawa, hingga komentar terhadap adegan tertentu. Siswa yang sebelumnya telah menonton tampak lebih cepat mengenali bagian penting cerita, sedangkan yang baru pertama kali menonton menunjukkan rasa penasaran dan perhatian penuh. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pengalaman menonton, baik yang pertama maupun berulang, tetap membuka ruang bagi siswa untuk menangkap dan mengolah pesan karakter yang ditampilkan dalam film tersebut.

Temuan observasi di lapangan juga menunjukkan bahwa proses resepsi siswa berkembang dari pemahaman alur cerita, hingga pada cara mereka mengenali nilai-nilai karakter yang muncul, menafsirkan makna

pesan moral sesuai sudut pandang masing-masing, serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi di lingkungan sekolah dan pergaulan sehari-hari. Hasil penelitian ini selanjutnya diuraikan ke dalam tiga fokus utama, yaitu pemahaman siswa terhadap nilai karakter yang terdapat dalam film, pola penafsiran siswa terhadap pesan moral yang disampaikan, serta bentuk internalisasi nilai tersebut dalam pandangan dan sikap mereka.

1. Pemahaman Siswa terhadap Nilai Karakter

Pemahaman siswa terhadap nilai karakter dalam film *Jumbo* menunjukkan bahwa mayoritas mampu mengidentifikasi pesan keberanian dan kepercayaan diri melalui perkembangan tokoh utama. Namira, seorang siswa menyatakan,

“Menurut aku, Don itu anaknya berani. Walaupun sering diejek sama teman-temannya, dia tetap mau tampil dan nggak nyerah gitu saja, kak.” (Namira, siswa, wawancara, 2026).

Fathin, siswa lain menambahkan bahwa,

“Awalnya Don kelihatan takut, tapi lama-lama dia jadi berani tampil di depan banyak orang. Aku lihat dia jadi lebih percaya diri. Keren banget.” (Fathin, siswa, wawancara, 2026).

Guru kelas V, Ibu Trisnawati turut menguatkan dengan menyampaikan bahwa siswa cenderung termotivasi dari tokoh Don yang pantang menyerah. Beliau menyatakan,

“Anak-anak kelihatan memahami perubahan sikap Don dari minder jadi percaya diri, dan mereka bisa jelasin proses itu pakai bahasa mereka sendiri.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa siswa menangkap transformasi karakter sebagai inti cerita. Siswa memahami bahwa keberanian bukan sekadar tampil di depan umum, melainkan kemampuan menghadapi rasa takut dan tekanan sosial secara positif dan bertanggung jawab. Nilai persahabatan juga dipahami secara kuat oleh siswa melalui interaksi Don dengan sahabat-sahabatnya. Nafiza, seorang siswa menyampaikan,

“Teman-temannya Don itu baik, soalnya mereka nggak ikut-ikutan mengejek. Mereka malah bantu Don dan tetap temenan waktu Don lagi susah. Film ini ngajarin aku supaya nggak ninggalin teman kalau dia lagi sedih atau punya masalah, hehe.” (Nafiza, siswa, wawancara, 2026).

Ibu Trisnawati, selaku guru kelas V menambahkan,

“Waktu diskusi setelah menonton, banyak siswa bilang kalau teman itu harus saling mendukung dan tidak boleh menjatuhkan satu sama lain.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa siswa memahami persahabatan sebagai sikap saling mendukung, bukan sekadar bermain bersama. Mereka mampu mengidentifikasi bahwa keberadaan sahabat memiliki peran penting dalam membangun rasa percaya diri dan semangat seseorang ketika menghadapi tekanan sosial. Pemahaman terhadap nilai empati muncul ketika siswa membahas karakter Meri dan hubungan emosional dalam cerita. Rizal, seorang siswa menyatakan,

“Aku kasihan sama Meri karena dia pengen ketemu orang tuanya. Jadi kita harus peduli sama teman yang lagi sedih atau punya masalah.” (Rizal, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan siswa tersebut juga diperkuat oleh, Hizam, siswa lain yang menambahkan,

“Don tetap nolong Meri walaupun dia sendiri lagi punya masalah. Itu contoh kalau kita harus mikirin perasaan orang lain juga.” (Hizam, siswa, wawancara, 2026).

Mereka melihat empati sebagai bentuk kepedulian terhadap kondisi orang lain yang sedang mengalami kesulitan atau kesedihan.

Guru kelas V, Ibu Trisnawati menguatkan dengan menyampaikan,

“Beberapa anak terlihat tersentuh waktu membahas bagian Meri. Mereka bisa menjelaskan arti peduli dengan contoh yang ada di sekolah.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Kutipan-kutipan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konflik secara naratif, tetapi juga mampu menangkap dimensi emosionalnya. Nilai anti-bullying menjadi pemahaman yang sangat jelas dalam jawaban siswa. Arza, seorang siswa mengatakan,

“Menurut aku, ngejek teman kaya yang dilakuin Atta itu nggak baik, soalnya bisa bikin teman malu, sedih. Film ini ngajarin kita biar nggak ngejek teman cuma karena penampilan sama kekurangannya.” (Arza, siswa, wawancara, 2026).

Ibu Trisnawati, guru kelas V turut menyatakan,

“Setelah menonton film, beberapa siswa langsung cerita pengalaman di sekolah dan bilang kalau mengejek teman itu harus dihentikan.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu membedakan perilaku positif dan negatif dalam cerita. Mereka memahami bahwa tindakan mengejek bukan hanya bagian dari konflik film, tetapi merupakan contoh perilaku yang tidak patut ditiru dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil observasi saat adegan perundungan diputar, suasana kelas berubah menjadi lebih hening dan fokus. Beberapa siswa terdengar berkomentar,

“Kasih Don diejek kayak gitu, pasti rasanya nggak enak, malu juga depan teman-temannya.”

Siswa lain berkata,

“Kalau aku jadi Don, aku pasti sedih. Jadi nggak boleh ada yang saling mengejek di kelas.”

Ibu Trisnawati, guru kelas V juga menyampaikan,

“Saya lihat ekspresi anak-anak berubah jadi serius waktu adegan itu muncul. Mereka kelihatan paham kalau mengejek itu menyakitkan.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap anti-bullying tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga emosional. Respons spontan dan perubahan ekspresi wajah menjadi indikator bahwa mereka benar-benar merasakan dampak dari perilaku tersebut. Nilai tanggung jawab dipahami siswa melalui usaha Don dalam mempersiapkan pertunjukan. Namira, seorang siswa menyatakan,

“Don itu nggak cuma mau tampil, tapi dia juga rajin latihan biar hasilnya bagus, nggak ngecewain orang lain. Dari situ aku belajar kalau udah punya cita-cita, kita harus usaha terus sama nggak boleh nyerah, kak.” (Namira, siswa, wawancara, 2026).

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memahami tanggung jawab sebagai kesediaan untuk berproses dan berusaha. Mereka melihat latihan dan ketekunan sebagai bagian penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Demikian juga dengan temuan hasil observasi pada adegan latihan menunjukkan antusiasme siswa ketika melihat proses perjuangan tokoh utama. Fathin, seorang siswa berkomentar,

“Don latihannya serius banget, makanya dia bisa tampil percaya diri. Jadi kalau mau berhasil kayak Don, kita juga harus rajin latihan walaupun kadang capek, malas.” (Fathin, siswa, wawancara, 2026).

Ibu Trisnawati, guru kelas V menyatakan,

“Beberapa siswa terlihat mengangguk waktu adegan latihan ditampilkan, seolah mereka sadar kalau usaha itu penting sebelum dapat hasil.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Observasi ini memperlihatkan bahwa siswa memahami nilai kerja keras secara konkret. Mereka tidak hanya menyebutkan nilai tersebut, tetapi juga menghubungkannya dengan pengalaman belajar dan kegiatan lomba di sekolah. Secara keseluruhan, pemahaman siswa terhadap nilai karakter dalam film Jumbo menunjukkan kemampuan mengidentifikasi pesan moral secara jelas dan terstruktur. Nafiza, seorang siswa menyimpulkan,

“Film ini ngajarin kita biar berani, nggak mengejek teman, sama tetap baik walaupun lagi ada masalah. Intinya gitu, kak.” (Nafiza, siswa, wawancara, 2026).

Rizal, siswa lain mengatakan,

“Menurut aku, film ini bikin kita sadar kalau tiap orang punya kelebihan, kita harus saling menghargai.” (Rizal, siswa, wawancara, 2026).

Ibu Trisnawati, selaku guru kelas V menegaskan,

“Secara umum siswa bisa menyebutkan nilai-nilai utama dalam film dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari di sekolah.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa film berhasil menyampaikan nilai karakter yang dapat dipahami sesuai tingkat perkembangan siswa, baik secara kognitif maupun emosional.

2. Pola Penafsiran Siswa terhadap Pesan Moral

Hasil penelitian menunjukkan pola penafsiran siswa terhadap pesan moral dalam film Jumbo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menangkap pesan secara langsung dan eksplisit sesuai dengan alur cerita yang ditampilkan. Mereka cenderung menafsirkan pesan berdasarkan tindakan tokoh utama dan akibat dari setiap konflik yang terjadi. Hizam, seorang siswa menyampaikan,

“Menurut aku, pesan filmnya jelas banget, kak. Jangan gampang menyerah walaupun sering diremehin, kita harus tetap percaya diri walau diejek teman.” (Hizam, siswa, wawancara, 2026).

Guru kelas V, Ibu Trisnawati menguatkan dengan menyatakan,

“Kebanyakan anak langsung paham pesan filmnya tanpa perlu dijelaskan panjang-panjang, karena ceritanya sederhana dan mudah diikuti.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penafsiran dominan bersifat literal, yaitu memahami pesan sebagaimana ditampilkan melalui adegan dan dialog tokoh. Siswa cenderung menghubungkan pesan moral dengan tindakan nyata yang terlihat jelas dalam cerita. Namun demikian, terdapat siswa yang menafsirkan pesan moral secara lebih reflektif dengan mengaitkannya pada pengalaman pribadi. Azra, seorang siswa menyampaikan,

“Aku merasa kayak Don, soalnya pernah juga diejek teman. Jadi aku mikir film ini ngajarin biar nggak membalas ejekan dengan hal buruk.” (Azra, siswa, wawancara, 2026).

Namira, siswa lain menambahkan,

“Film ini bikin aku sadar kalau mungkin selama ini pernah bercanda keterlaluhan, dan itu bisa bikin teman sakit hati.” (Namira, siswa, wawancara, 2026).

Pola penafsiran ini menunjukkan bahwa sebagian siswa tidak hanya memahami pesan secara umum, tetapi juga melakukan refleksi diri. Mereka mengaitkan konflik dalam film dengan situasi nyata yang pernah dialami di sekolah. Penafsiran yang bersifat personal ini memperlihatkan adanya keterlibatan emosional yang lebih mendalam dibandingkan dengan sekadar memahami alur cerita. Selain itu, terdapat siswa yang lebih menekankan aspek

hiburan dalam penafsirannya, meskipun tetap mampu menyebutkan pesan moral secara umum. Guru kelas V, Ibu Trisnawati menyampaikan,

“Beberapa anak awalnya lebih fokus ke bagian lucu dan petualangannya, tapi setelah saya tanya, mereka tetap bisa menyebutkan nilai yang ada di dalam cerita.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Nafiza, seorang siswa juga mengatakan,

“Aku paling suka bagian petualangannya karena seru, tapi dari situ aku tahu kalau kita harus berani dan nggak takut mencoba.” (Nafiza, siswa, wawancara, 2026).

Hal ini menunjukkan bahwa penafsiran siswa tidak selalu dimulai dari pesan moral, melainkan dari ketertarikan terhadap unsur cerita. Namun melalui proses tanya jawab, mereka mampu mengidentifikasi nilai yang tersembunyi di balik adegan menarik tersebut. Terdapat pola penafsiran lain yang terlihat pada siswa yang membedakan secara tegas antara karakter baik dan karakter kurang baik dalam film. Fathin, seorang siswa menyatakan,

“Atta itu contohnya supaya kita tahu mana perilaku yang salah dan nggak boleh ditiru. Dia memang jahat, tapi akhirnya juga nyesal, kan, kak.” (Fathin, siswa, wawancara, 2026).

Ibu Trisnawati, selaku guru kelas V menambahkan,

“Anak-anak cukup mudah membedakan tokoh baik dan tokoh yang tidak baik, lalu menghubungkannya dengan perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan di sekolah. Setelah nonton, saya jelaskan juga mana yang bisa ditiru dan mana yang tidak.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Penafsiran ini menunjukkan bahwa siswa memahami pesan moral melalui kontras karakter. Mereka menilai tindakan tokoh sebagai standar perilaku, kemudian menarik kesimpulan tentang sikap yang patut diikuti. Sebagian siswa juga menafsirkan pesan moral sebagai dorongan untuk memperbaiki sikap diri di masa depan. Rizal, seorang siswa menyampaikan,

“Habis nonton film ini, aku pengen lebih berani ngomong di kelas dan nggak malu kalau mau mencoba hal baru.” (Rizal, siswa, wawancara, 2026).

Hizam, seorang siswa lainnya juga menambahkan,

“Film ini kayak ngingetin aku supaya nggak gampang menilai teman cuma dari penampilannya saja.” (Hizam, siswa, wawancara, 2026).

Penafsiran tersebut menunjukkan adanya orientasi ke depan dalam memahami pesan film. Mereka tidak hanya melihat pesan sebagai pelajaran sesaat, tetapi sebagai motivasi untuk bertindak lebih baik. Pola ini menunjukkan bahwa pesan moral diterjemahkan sebagai ajakan untuk perubahan perilaku. Dengan demikian, film dapat menjadi sumber inspirasi yang relevan dengan kehidupan mereka. Secara keseluruhan, pola penafsiran siswa terhadap pesan moral dalam film *Jumbo* menunjukkan variasi tingkat kedalaman pemaknaan. Ibu Trisnawati, guru kelas V menyimpulkan,

“Secara umum anak-anak bisa menangkap pesan utama film, hanya saja kedalaman pemahaman mereka berbeda-beda, tergantung pengalaman dan cara berpikir masing-masing.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Azra, seorang siswa juga menyatakan,

“Walaupun ceritanya sederhana, tapi banyak pelajaran yang bisa diambil kalau kita benar-benar memperhatikan.” (Azra, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa resepsi siswa bersifat aktif dan tidak seragam. Ada yang memahami secara langsung, ada yang reflektif, dan ada yang berangkat dari unsur hiburan sebelum sampai pada pesan moral. Variasi ini memperlihatkan bahwa proses penafsiran dipengaruhi oleh latar pengalaman, perhatian, dan keterlibatan emosional masing-masing siswa.

3. Internalisasi Nilai dalam Pandangan dan Sikap Siswa

Internalisasi nilai karakter terlihat ketika siswa mulai mengaitkan pesan film dengan perubahan sikap pribadi di lingkungan sekolah. Namira, seorang siswa menyampaikan,

“Habis nonton film itu, aku jadi mikir kalau selama ini masih sering malu maju ke depan kelas. Jadi aku pengen mulai berani mencoba.” (Namira, siswa, wawancara, 2026).

Nafiza, siswa lain menambahkan,

“Aku pengen kaya Don, walaupun awalnya takut terus sering diremehin, tapi dia tetap percaya diri.” (Nafiza, siswa, wawancara, 2026).

Ibu Trisnawati, guru kelas V menguatkan dengan menyatakan,

“Beberapa anak langsung bilang ingin lebih berani saat presentasi dan tidak takut salah setelah melihat perjuangan tokoh utama. Film ini memang bisa jadi penyemangat buat mereka.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa nilai keberanian tidak berhenti pada pemahaman kognitif, tetapi mulai diterjemahkan menjadi niat untuk bertindak. Siswa menempatkan tokoh film sebagai inspirasi dalam membangun rasa percaya diri, terutama dalam konteks pembelajaran di kelas dan interaksi sosial sehari-hari. Internalisasi nilai anti-bullying tampak dari kesadaran siswa untuk menjaga sikap dalam berinteraksi dengan teman. Fathin, seorang siswa mengatakan,

“Aku jadi sadar kalau bercanda tentang fisik teman itu bisa bikin dia sakit hati, walaupun kita cuma bercanda sama nggak bermaksud jahat.” (Fathin, siswa, wawancara, 2026).

Rizal, siswa lain menyampaikan,

“Kalau ada teman diejek, seharusnya kita ngasih tau sama belain, bukan malah ikut ketawa.” (Rizal, siswa, wawancara, 2026).

Temuan juga observasi menunjukkan bahwa setelah pemutaran film, suasana diskusi kelas menjadi lebih reflektif dan beberapa siswa terlihat mengangguk ketika membahas pengalaman diejek. Ibu Trisnawati, selaku guru kelas V menambahkan,

“Saya lihat anak-anak jadi lebih hati-hati kalau bicara, terutama waktu membahas soal mengejek teman.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Hal ini menunjukkan bahwa nilai anti-bullying mulai diinternalisasi sebagai sikap konkret dalam menjaga ucapan dan perilaku terhadap teman sebaya. Nilai empati juga mulai tampak

dalam cara siswa memandang kondisi orang lain. Hizam, seorang siswa menyampaikan,

“Kalau ada teman yang kelihatan sedih terus sendirian, aku rasanya pengen nyamperin sama tanya barangkali dia lagi ada masalah.” (Hizam, siswa, wawancara, 2026).

Azra, siswa lain juga menambahkan,

“Film itu bikin aku sadar kalau tiap orang punya cerita sendiri, jadi kita nggak boleh langsung menilai orang.” (Azra, siswa, wawancara, 2026).

Guru kelas V, Ibu Trisnawati turut menguatkan dengan mengatakan,

“Dalam diskusi, beberapa siswa sudah bisa memberi contoh bagaimana caranya lebih peduli pada teman yang sedang kesulitan.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa empati tidak hanya dipahami sebagai konsep, tetapi mulai diterapkan dalam pola pikir siswa. Internalisasi nilai tanggung jawab terlihat dari pernyataan siswa yang menghubungkan perjuangan tokoh dengan kegiatan belajar. Namira, seorang siswa menyatakan,

“Aku jadi ngrasain kalau mau dapat nilai bagus, aku juga harus belajar sama latihan kayak Don yang serius nyiapin pertunjukan.” (Namira, siswa, wawancara, 2026).

Nafiza, siswa lain mengatakan,

“Film itu ngajarin kalau hasil itu nggak datang tiba-tiba, jadi aku mau lebih rajin ngerjain tugas tepat waktu.” (Nafiza, siswa, wawancara, 2026).

Hasil Osbservasi di kelas menunjukkan bahwa setelah diskusi, beberapa siswa secara aktif mengaitkan adegan latihan

dengan pengalaman mengikuti lomba sekolah. Ibu Trisnawati, guru kelas V menegaskan,

“Beberapa anak langsung menghubungkan cerita film dengan kewajiban mereka sebagai siswa, terutama soal disiplin dan tanggung jawab belajar.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Temuan ini memperlihatkan bahwa nilai tanggung jawab mulai diterjemahkan ke dalam komitmen terhadap tugas akademik dan kegiatan sekolah. Sebagian siswa juga menunjukkan internalisasi nilai melalui perubahan cara mereka menilai diri sendiri dan orang lain. Fathin, seorang siswa menyampaikan,

“Aku belajar kalau tiap orang punya kelebihan walaupun kelihatan beda, jadi nggak boleh remehin diri sendiri sama orang lain.” (Fathin, siswa, wawancara, 2026).

Rizal, siswa lain menambahkan,

“Film ini bikin aku mikir supaya bisa menerima diri sendiri terus nggak terlalu mikirin omongan jelek dari teman.” (Rizal, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa nilai penghargaan terhadap diri dan orang lain mulai tertanam dalam pola pikir siswa. Mereka memahami bahwa perbedaan bukan alasan untuk merendahkan, melainkan bagian dari keberagaman yang harus dihargai. Perubahan ini tampak pada cara siswa mengungkapkan pentingnya menghormati perasaan dan potensi masing-masing individu dalam pergaulan sehari-hari. Internalisasi nilai dalam pandangan dan sikap siswa menunjukkan adanya pergeseran dari

sekadar memahami menjadi berkomitmen untuk menerapkan.

Hizam, seorang siswa menyimpulkan,

“Menurut aku, film ini nggak cuma cerita biasa, tapi kayak nasihat biar kita bisa lebih baik ke teman sama ke diri sendiri.” (Hizam, siswa, wawancara, 2026).

Azra, siswa lain mengatakan,

“Habis nonton film ini, aku pengen berubah sedikit demi sedikit biar lebih berani sama nggak nyakitin orang lain.” (Azra, siswa, wawancara, 2026).

Guru kelas V, Ibu Trisnawati juga menegaskan,

“Walaupun perubahannya belum kelihatan sepenuhnya, tapi sudah ada kesadaran awal dari cara mereka berbicara dan menanggapi diskusi.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa film Jumbo tidak hanya diterima sebagai tontonan, tetapi mulai membentuk kesadaran moral yang tercermin dalam niat dan sikap siswa.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa resepsi siswa terhadap film Jumbo tidak hanya berhenti pada tahap pemahaman, tetapi berkembang menjadi kesadaran moral yang mulai tampak dalam cara mereka berbicara dan merefleksikan pengalaman pribadi. Guru kelas V, Ibu Trisnawati menyampaikan,

“Setelah menonton dan berdiskusi, saya lihat beberapa anak jadi lebih hati-hati saat berkomentar ke temannya dan lebih peduli juga, walaupun memang pelan-pelan.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut diperkuat oleh studi dokumentasi berupa lembar refleksi tertulis yang dikumpulkan siswa setelah kegiatan

menonton dan diskusi berlangsung. Dalam dokumen tersebut, sebagian besar siswa menuliskan kembali nilai-nilai seperti keberanian, tidak mengejek teman, serta pentingnya saling membantu sebagai pelajaran yang mereka peroleh dari film. Selain itu, terdapat notulen singkat hasil diskusi kelas yang mencatat poin-poin utama yang disepakati bersama mengenai sikap yang perlu diterapkan di lingkungan sekolah. Data dokumentasi tertulis tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa tidak bersifat spontan semata, tetapi juga terformulasi dalam bentuk pernyataan yang lebih terstruktur. Hal ini memperkuat bahwa proses menonton yang diikuti dengan refleksi dan pencatatan hasil diskusi menjadi bagian penting dalam memperdalam pemahaman sekaligus mendorong internalisasi nilai karakter pada diri siswa.

4.1.3 Respons Emosional dan Kognitif Siswa Kelas V SDN Tragung 01 terhadap Film Animasi 'Jumbo'

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons emosional dan kognitif siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi Jumbo muncul secara nyata selama proses pemutaran maupun setelah kegiatan diskusi berlangsung. Respons tersebut terlihat dalam bentuk ekspresi spontan, komentar langsung, serta kemampuan siswa mengungkapkan pemikiran dan kesimpulan mereka terhadap isi cerita. Data diperoleh melalui observasi saat film diputar di kelas menggunakan proyektor, wawancara dengan siswa, wawancara dengan guru kelas, serta telaah

terhadap lembar refleksi tertulis. Secara umum, siswa menunjukkan keterlibatan emosional yang cukup kuat pada adegan-adegan tertentu, khususnya saat tokoh utama mengalami perundungan dan ketika muncul momen haru dalam cerita. Di sisi lain, setelah pemutaran film, siswa mampu menguraikan kembali pesan yang mereka tangkap dengan bahasa sederhana namun terarah. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman menonton tidak hanya memunculkan reaksi perasaan, tetapi juga mendorong proses berpikir yang berkembang melalui diskusi dan refleksi bersama di kelas.

1. Respon Emosional Siswa

Respons emosional siswa tampak jelas sejak awal pemutaran film, terutama ketika alur mulai memperlihatkan konflik yang dialami tokoh utama. Ibu Trisnawati, guru kelas V menyampaikan,

“Waktu adegan ejekan pertama muncul, saya lihat beberapa anak langsung berubah ekspresinya. Mereka jadi serius dan tidak bercanda seperti sebelumnya.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Namira, seorang siswa juga mengatakan,

“Aku ngrasa nggak enak lihat Don dipanggil pakai kata-kata jelek. Rasanya kayak pengen nolong, tapi nggak bisa.” (Namira, siswa, wawancara, 2026).

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak bersikap pasif saat menonton, melainkan ikut merasakan ketidaknyamanan yang dialami tokoh. Respons ini memperlihatkan adanya empati spontan yang muncul tanpa arahan terlebih dahulu dari guru. Emosi yang muncul bukan hanya simpati biasa, tetapi perasaan terlibat

dalam situasi yang digambarkan dalam cerita. Pada adegan yang menampilkan kesedihan dan kehilangan, suasana kelas terlihat lebih hening dibandingkan saat adegan petualangan. Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa tampak menunduk dan memperhatikan layar dengan serius, tanpa komentar seperti sebelumnya. Nafiza, seorang siswa mengungkapkan,

“Bagian itu bikin aku hampir nangis, soalnya aku membayangkan kalau aku ada di posisi tokohnya.” (Nafiza, siswa, wawancara, 2026).

Ibu Trisnawati, guru kelas V turut menyampaikan,

“Ada anak yang biasanya aktif bicara, tapi saat adegan sedih justru diam dan fokus nonton.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Temuan observasi ini menunjukkan bahwa film mampu membangun suasana emosional yang memengaruhi perhatian dan ekspresi siswa secara nyata. Demikian juga respons emosional juga tampak dalam bentuk kebanggaan dan rasa senang ketika tokoh utama menunjukkan keberanian. Fathin, seorang siswa mengatakan,

“Aku senang sama bangga waktu Don akhirnya berani tampil terus nggak peduli lagi sama ejekan teman-temannya.” (Fathin, siswa, wawancara, 2026).

Guru kelas V, Ibu Trisnawati menguatkan dengan menyampaikan,

“Saat adegan keberhasilan muncul, beberapa anak langsung tepuk tangan sendiri.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Respons ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya merasakan kesedihan dalam konflik, tetapi juga merasakan

kegembiraan atas pencapaian tokoh. Emosi positif tersebut menjadi bagian dari pengalaman menonton yang menyeluruh, di mana siswa ikut merasakan perjalanan emosional tokoh dari kondisi tertekan menuju keberhasilan. Selain empati dan kebanggaan, muncul pula rasa kesal terhadap karakter yang dianggap berperilaku tidak baik.

Rizal, seorang siswa menyampaikan,

“Aku jadi kesal lihat tokoh yang terus ngremehin temannya, soalnya itu nggak adil sama bikin orang sedih.” (Rizal, siswa, wawancara, 2026).

Hizam, siswa lain menambahkan,

“Menurut aku, dia harusnya sadar sih kalau perbuatannya bisa nyakitin orang lain.” (Hizam, siswa, wawancara, 2026).

Guru kelas V, Ibu Trisnawati menyatakan,

“Beberapa anak sempat berkomentar pelan saat adegan itu muncul, tanda mereka tidak suka dengan perilaku tokoh tersebut.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Respons emosional berupa ketidaksenangan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki sensitivitas moral yang muncul secara spontan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pada adegan-adegan ringan dan lucu, suasana kelas berubah menjadi lebih santai dan penuh tawa. Azra, seorang siswa berkata,

“Bagian itu lucu banget, jadi suasana yang tadi tegang jadi hilang, hehe.” (Azra, siswa, wawancara, 2026).

Guru kelas V, Ibu Trisnawati menambahkan,

“Perubahan dari adegan sedih ke lucu bikin anak-anak tetap fokus karena perasaan mereka ikut mengikuti ceritanya.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Observasi mencatat bahwa dinamika emosi tersebut menjaga perhatian siswa tetap stabil sepanjang film. Respons tawa dan senyum yang muncul menunjukkan bahwa siswa menikmati alur cerita secara utuh. Perpindahan dari emosi sedih, marah, hingga senang memperlihatkan keterlibatan emosional yang dinamis dan tidak monoton. Beberapa siswa juga menunjukkan respons emosional dalam bentuk refleksi perasaan pribadi setelah film selesai diputar. Namira, seorang siswa menyampaikan,

“Habis nonton, perasaanku campur aduk. Ada sedih, ada senang, tapi yang paling terasa pengen jadi lebih baik.” (Namira, siswa, wawancara, 2026).

Siswa lain, Nafiza juga mengatakan,

“Film ini bikin aku mikir gimana perasaan teman kalau diperlakukan nggak baik.” (Nafiza, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa emosi yang muncul tidak berhenti saat film selesai, tetapi berlanjut menjadi perasaan yang mendorong kesadaran. Respons emosional yang berlanjut ini menandakan bahwa pengalaman menonton memiliki dampak batin yang cukup kuat dan tidak sekadar bersifat sesaat. Respons emosional siswa terhadap film Jumbo menunjukkan keterlibatan perasaan yang autentik dan beragam. Ibu Trisnawati, selaku guru kelas V menyimpulkan,

“Anak-anak benar-benar mengikuti cerita pakai perasaan, bukan cuma melihat gambar di layar.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Fathin, seorang siswa juga menyatakan,

“Aku merasa seperti ikut masuk ke dalam ceritanya soalnya emosinya krasa nyata.” (Fathin, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa film mampu membangun koneksi emosional antara cerita dan penonton. Variasi respons seperti empati, kesedihan, kebanggaan, ketidaksenangan, dan kegembiraan menunjukkan bahwa siswa mengalami pengalaman emosional yang utuh selama proses menonton.

2. Respons Kognitif

Selanjutnya adaah respons kognitif siswa terhadap film Jumbo yang dapat terlihat dari kemampuan mereka mengidentifikasi pesan utama secara runtut setelah pemutaran selesai. Rizal, seorang siswa menyampaikan,

“Menurut aku, intinya tuh cerita film ini tentang keberanian jadi diri sendiri walaupun banyak orang yang ngeremehin.” (Rizal, siswa, wawancara, 2026).

Siswa lain, Hizam menambahkan,

“Aku nangkapnya sih kalau tiap masalah di film itu selalu ada pelajarannya, biar kita nggak gampang nyerah sama tetap berusaha.” (Hizam, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menyusun kembali makna cerita dalam bentuk kesimpulan sederhana namun terarah. Mereka tidak hanya mengingat adegan, tetapi mampu merumuskan inti pesan yang terkandung dalam konflik dan penyelesaiannya. Hal ini menunjukkan adanya proses berpikir yang aktif dalam memahami hubungan sebab-akibat dalam

alur cerita. Respons kognitif juga terlihat ketika siswa mampu menjelaskan alasan di balik tindakan tokoh. Ibu Trisnawati, guru kelas V menyampaikan,

“Waktu saya tanya kenapa tokoh utama tetap berusaha walaupun diejek, beberapa siswa bisa menjelaskan bahwa dia ingin membuktikan kemampuannya.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Azra, seorang siswa mengatakan,

“Dia nggak berhenti soalnya mau nunjukin kalau ejekan itu nggak nentuin masa depannya.” (Azra, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menilai tindakan sebagai baik atau buruk, tetapi juga mencoba memahami motivasi di balik tindakan tersebut. Kemampuan menjelaskan alasan ini menandakan adanya proses analisis sederhana yang berkembang melalui dialog kelas setelah menonton. Selain itu, siswa juga menunjukkan respons kognitif melalui kemampuan membandingkan situasi dalam film dengan kehidupan nyata. Namira, seorang siswa menyampaikan,

“Menurut aku, kejadian di film itu mirip kayak di sekolah, soalnya kadang ada teman yang merasa minder.” (Namira, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu melakukan transfer pemahaman dari cerita fiktif ke konteks kehidupan sehari-hari. Kemampuan menyusun kembali alur cerita secara sistematis juga menjadi indikator respons kognitif siswa. Guru kelas V, Ibu Trisnawati menyampaikan,

“Beberapa anak bisa menceritakan lagi urutan ceritanya dengan cukup jelas, dari masalah awal sampai akhirnya selesai.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Nafiza, seorang siswa menjelaskan,

“Awalnya Don nggak percaya diri, terus dapat masalah, tapi dia latihan terus, sampe akhirnya berhasil tampil.” (Nafiza, siswa, wawancara, 2026).

Kemampuan merangkai kembali peristiwa tersebut menunjukkan bahwa siswa memahami struktur narasi dan hubungan antar peristiwa. Hal ini menandakan bahwa proses menonton tidak hanya menghasilkan reaksi emosional, tetapi juga membangun pemahaman logis terhadap alur cerita secara menyeluruh.

Studi dokumentasi berupa lembar refleksi tertulis siswa memperkuat temuan ini. Dalam lembar tersebut, sebagian besar siswa menuliskan kesimpulan pribadi mengenai pelajaran yang diperoleh dari film, dengan kalimat yang menunjukkan proses berpikir, seperti pentingnya percaya diri, tidak meremehkan teman, dan berani mencoba hal baru. Dokumentasi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menyalin pendapat teman, melainkan menyampaikan gagasan dengan bahasa mereka sendiri. Catatan refleksi itu memperlihatkan bahwa proses kognitif berlangsung tidak hanya secara lisan dalam diskusi, tetapi juga terformulasi secara tertulis. Hal ini menjadi bukti bahwa pemahaman mereka memiliki struktur dan arah yang jelas.

Secara keseluruhan, respons kognitif siswa terhadap film Jumbo menunjukkan adanya keterlibatan berpikir yang aktif dan terarah. Guru kelas V, Ibu Trisnawati menyimpulkan,

“Anak-anak bisa menjelaskan kembali pesan film dengan alasan yang masuk akal, walaupun bahasanya masih sederhana sesuai usia mereka.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Seorang siswa lain, Fathin juga menyatakan,

“Kalau dipikir-pikir, film ini nggak cuma film aja, tapi ngajarin gimana cara sikap kita di kehidupan sehari-hari.” (Fathin, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa mampu memahami pesan secara baik, dan telah melalui proses penalaran yang membuat mereka mampu menyimpulkan makna cerita secara lebih mendalam dan relevan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa respons emosional dan kognitif siswa terhadap film Jumbo saling berkaitan dan membentuk pengalaman belajar yang utuh. Keterlibatan perasaan yang muncul selama pemutaran film menjadi pintu masuk bagi berkembangnya proses berpikir dan pemaknaan setelahnya.

Guru kelas V, Ibu Trisnawati menyampaikan,

“Saya lihat anak-anak tidak hanya tersentuh perasaannya, tapi juga bisa menjelaskan pelajaran yang mereka dapat dengan cukup runtut dan masuk akal.” (Trisnawati, guru kelas, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa emosi yang muncul bukan sekadar reaksi sesaat, melainkan berlanjut menjadi refleksi dan pemahaman yang lebih terarah. Respons yang muncul selama dan setelah pemutaran film menunjukkan bahwa siswa aktif secara afektif sekaligus kognitif dalam menerima pesan yang disampaikan melalui media audio-visual tersebut. Secara keseluruhan, film animasi Jumbo mampu menghadirkan stimulus yang mendorong siswa untuk merasakan sekaligus memikirkan makna cerita dalam konteks kehidupan mereka. Rizal, seorang siswa menyampaikan,

“Film ini bikin aku mikir gimana caranya bersikap ke teman sama gimana ngadepin rasa takut.” (Rizal, siswa, wawancara, 2026).

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa pengalaman menonton tidak berhenti pada aspek hiburan, tetapi berkembang menjadi proses refleksi diri. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara alur cerita yang menyentuh, visual yang menarik, serta diskusi kelas setelah pemutaran berperan penting dalam memperkuat respons emosional dan kognitif siswa secara bersamaan.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Analisis Resepsi Siswa Kelas V SDN Tragung 01 Terhadap Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Disampaikan Melalui Film Animasi 'Jumbo'

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi 'Jumbo' sebagai media pendidikan karakter berlangsung secara aktif dan multidimensi. Siswa terlibat dalam proses memahami, menafsirkan, dan menginternalisasi nilai-nilai moral seperti keberanian, empati, persahabatan, serta anti-perundungan yang tersaji dalam alur cerita. Pemahaman tersebut terbentuk melalui interaksi dinamis antara teks visual dengan pengalaman pribadi siswa, sehingga pesan karakter tidak sekadar diketahui secara kognitif tetapi juga dimaknai secara emosional. Narasi visual yang kuat menuntun siswa untuk membangun makna secara mandiri tanpa paksaan, sehingga nilai karakter melekat lebih kuat dalam memori jangka panjang mereka.

Temuan ini mengindikasikan bahwa film animasi lokal mampu menjadi stimulus efektif dalam membangkitkan kesadaran moral siswa, di mana nilai-nilai luhur berhasil diterima dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari di sekolah. Proses resepsi ini menjadi fondasi penting dalam membentuk sikap dan perilaku siswa, membuktikan bahwa media audiovisual memiliki peran strategis dalam penguatan pendidikan karakter sejak usia dasar secara bermakna.

1. Analisis Pemahaman Siswa Terhadap Nilai Karakter

Pemahaman siswa terhadap nilai karakter dalam film 'Jumbo' terlihat dari kemampuan mereka mengidentifikasi pesan moral utama melalui perkembangan tokoh utama. Mayoritas siswa mampu menangkap nilai keberanian dan kepercayaan diri yang ditunjukkan oleh tokoh Don, di mana mereka memahami bahwa keberanian bukan sekadar tampil di depan umum, melainkan kemampuan menghadapi rasa takut dan tekanan sosial secara positif. Selain itu, nilai persahabatan juga dipahami secara mendalam melalui interaksi antar tokoh, di mana siswa menyadari bahwa teman sejati adalah mereka yang saling mendukung dan tidak meninggalkan saat kesulitan terjadi. Pemahaman ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menonton secara dangkal, tetapi mampu menangkap transformasi karakter sebagai inti cerita yang relevan dengan kondisi psikologis mereka.

Pemahaman siswa mencakup nilai empati, anti-perundungan, dan tanggung jawab yang dihubungkan langsung dengan kehidupan sekolah. Siswa mampu merasakan dampak emosional dari tindakan perundungan sehingga menyadari bahwa mengejek teman adalah perilaku yang menyakitkan dan harus dihindari. Mereka juga memahami tanggung jawab sebagai kesediaan untuk berproses dan berusaha sungguh-sungguh demi mencapai tujuan, sebagaimana dicontohkan melalui adegan latihan tokoh utama. Hal ini

memperlihatkan bahwa pemahaman nilai karakter tidak berhenti pada aspek kognitif semata, tetapi telah menyentuh aspek afektif yang mendorong siswa untuk membedakan perilaku positif dan negatif serta mengaitkannya dengan norma sosial yang berlaku di lingkungan pergaulan sehari-hari.

Temuan ini sejalan dengan teori pendidikan karakter Thomas Lickona mengenai *Moral Knowing* (2013), yang menekankan bahwa pemahaman moral adalah dasar kognitif dimana siswa harus tahu mana yang benar dan salah sebelum menerapkannya. Hasil penelitian ini juga memperkuat studi terdahulu oleh Lailiyah dan Sukartiningsih (2022) yang menemukan bahwa film animasi efektif dalam mengenalkan nilai karakter melalui tokoh yang dapat dicontoh, serta penelitian Prihartini, Makki, dan Erfan (2023) yang menyatakan bahwa media animasi lokal mampu meningkatkan pemahaman nilai karakter siswa secara signifikan. Konsistensi temuan ini mengonfirmasi bahwa film 'Jumbo' berhasil menjalankan fungsi edukatifnya dalam membangun fondasi pemahaman moral yang kuat sebagai langkah awal pembentukan karakter siswa sekolah dasar.

2. Analisis Pola Penafsiran Siswa Terhadap Pesan Moral

Pola penafsiran siswa terhadap pesan moral dalam film 'Jumbo' menunjukkan kecenderungan dominan pada pemahaman literal yang sesuai dengan maksud pembuat film. Mayoritas siswa mampu

menangkap pesan utama secara langsung melalui tindakan tokoh dan alur cerita yang sederhana namun jelas. Mereka mengidentifikasi nilai keberanian dan anti-perundungan berdasarkan konflik yang terlihat secara visual tanpa memerlukan penjelasan rumit. Meskipun demikian, terdapat variasi dimana sebagian siswa awalnya lebih terpicat pada unsur hiburan dan petualangan, namun melalui proses refleksi tetap mampu menyimpulkan nilai moral yang terkandung di balik keseruan cerita. Hal ini mengindikasikan bahwa struktur narasi film yang linier memudahkan siswa dalam mengakses makna dasar yang ingin disampaikan (Awalia, et al., 2025).

Di sisi lain, sebagian siswa menunjukkan pola penafsiran yang lebih reflektif dengan mengaitkan pesan film pada pengalaman pribadi mereka sehari-hari. Mereka tidak hanya memahami cerita sebagai fiksi, tetapi menjadikan konflik tokoh sebagai cermin untuk evaluasi diri terkait perilaku pertemanan di sekolah. Penafsiran ini terlihat dari kemampuan siswa membedakan secara tegas antara karakter protagonis dan antagonis sebagai standar perilaku yang boleh dan tidak boleh ditiru. Selain itu, muncul orientasi masa depan dalam pemaknaan mereka, dimana pesan moral diterjemahkan sebagai motivasi untuk memperbaiki sikap dan menjadi lebih berani di kemudian hari. Variasi kedalaman penafsiran ini membuktikan bahwa resepsi siswa bersifat aktif dan dipengaruhi oleh latar

belakang pengalaman serta keterlibatan emosional masing-masing individu.

Temuan ini sejalan dengan Teori *Encoding-Decoding* Stuart Hall (2019) yang menjelaskan bahwa audiens dapat berada pada posisi *dominant reading* saat menerima pesan sesuai maksud produser, maupun *negotiated reading* saat memodifikasi makna berdasarkan pengalaman pribadi. Keberagaman pola penafsiran ini juga memperkuat konsep *Active Audience* dalam studi resepsi, dimana siswa bukan penerima pasif melainkan konstruktor makna yang aktif. Hasil penelitian ini konsisten dengan studi Lailiyah dan Sukartiningsih (2022) yang menemukan bahwa film animasi efektif mengenalkan nilai karakter melalui tokoh yang dapat dicontoh, serta penelitian Prihartini, Makki, dan Erfan (2023) yang menyatakan bahwa media animasi lokal mampu meningkatkan pemahaman nilai karakter siswa secara signifikan. Selain itu, temuan ini juga mendukung penelitian Rukmana (2022) yang menegaskan bahwa film animasi bukan sekadar hiburan, tetapi media edukatif yang efektif dalam membentuk kepribadian moral siswa melalui proses penafsiran yang bermakna.

3. Analisis Internalisasi Nilai dalam Pandangan dan Sikap Siswa

Internalisasi nilai terlihat pada munculnya niat dan motivasi siswa untuk mengubah sikap pribadi pasca menonton film. Siswa memahami nilai keberanian dengan mulai menjadikannya sebagai

standar perilaku baru yang ingin dicapai dalam kehidupan sehari-hari. Siswa menempatkan tokoh Don sebagai *role model* yang menginspirasi untuk mengatasi rasa malu dan takut gagal dalam kegiatan sekolah, sehingga muncul komitmen sukarela untuk lebih percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa pesan film telah berhasil menembus batas pemahaman semata dan masuk pada tahap keinginan untuk bertindak, di mana siswa secara sadar berkomitmen untuk tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan akademik maupun sosial di lingkungan sekolah.

Lebih jauh, internalisasi nilai juga tercermin dalam kesadaran siswa untuk menyesuaikan perilaku sehari-hari, khususnya terkait sikap anti-perundungan dan empati. Siswa mulai melakukan evaluasi diri terhadap kebiasaan bercanda yang sebelumnya mungkin berlebihan, serta menunjukkan kepekaan lebih tinggi terhadap teman yang sedang mengalami kesulitan. Perubahan sikap ini tidak bersifat instan, namun terlihat dari adanya kehati-hatian dalam berinteraksi dan kemauan untuk membela teman yang diperlakukan tidak adil. Temuan ini mengindikasikan bahwa film animasi mampu memicu refleksi moral yang mengarah pada pembentukan kebiasaan positif, di mana nilai-nilai karakter mulai diterjemahkan menjadi tindakan nyata dalam pergaulan sesama teman sebaya.

Fenomena internalisasi nilai ini sejalan dengan Teori Pendidikan Karakter Thomas Lickona (2013) pada pilar *Moral Action*, yang menekankan bahwa karakter terbentuk ketika pemahaman dan perasaan moral diwujudkan dalam tindakan nyata secara konsisten. Proses ini juga didukung oleh Teori Encoding-Decoding Stuart Hall (2019), dimana siswa melakukan *negotiated reading* dengan mengaitkan pesan film dengan konteks kehidupan mereka sehingga makna tersebut terinternalisasi menjadi panduan perilaku. Kombinasi kedua teori ini menjelaskan bahwa keberhasilan internalisasi tidak hanya bergantung pada kualitas pesan film, tetapi juga pada kemampuan siswa mengonstruksi makna tersebut menjadi komitmen pribadi untuk berubah, sehingga pendidikan karakter melalui media audiovisual menjadi efektif ketika menyentuh aspek konatif atau kehendak bertindak (Santoso, et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan studi terdahulu oleh Yulianti dan Hidayat (2020) yang menemukan bahwa media film animasi efektif menginternalisasi nilai karakter melalui strategi keteladanan tokoh yang relevan dengan dunia anak. Temuan ini juga memperkuat penelitian Prihartini, Makki, dan Erfan (2023) yang menyatakan bahwa respons emosional terhadap film menjadi jembatan penting menuju perubahan perilaku siswa secara berkelanjutan. Namun, hasil ini menunjukkan perbedaan dengan

penelitian Setyawan (2020) yang memperingatkan bahwa ketergantungan pada unsur hiburan sering kali mengalihkan fokus anak dari pesan moral ke aspek komedi semata sehingga internalisasi nilai terhambat. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa film 'Jumbo' memiliki keseimbangan narasi yang lebih baik atau mediasi guru dalam penelitian ini berhasil mengatasi hambatan tersebut, sehingga internalisasi nilai tetap terjadi secara optimal meskipun unsur hiburan hadir di dalamnya.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa resepsi siswa terhadap film animasi 'Jumbo' berlangsung melalui proses aktif yang selaras dengan Teori Encoding-Decoding Stuart Hall (2019) dan Teori Pendidikan Karakter Thomas Lickona (2013). Siswa melakukan decoding berdasarkan pengalaman hidup mereka sehingga nilai karakter berhasil bergerak dari tahap Moral Knowing menuju Moral Action. Hasil ini konsisten dengan penelitian Lailiyah dan Sukartiningsih (2022) yang menyatakan bahwa film animasi efektif mengenalkan nilai karakter melalui tokoh yang dapat dicontoh, serta penelitian Rukmana (2022) yang menegaskan bahwa film animasi bukan sekadar hiburan, tetapi media edukatif yang efektif dalam membentuk kepribadian moral siswa. Keselarasan antara temuan lapangan dengan kerangka teoretis dan studi empiris sebelumnya menunjukkan bahwa mekanisme resepsi siswa terhadap media

audiovisual memiliki pola yang dapat diprediksi dan diarahkan untuk tujuan pendidikan karakter yang optimal.

Di sisi lain, keberhasilan internalisasi nilai dalam penelitian ini juga didukung oleh keterlibatan emosional yang terbangun selama proses menonton, sebagaimana dijelaskan dalam studi Wehbe (2019) mengenai dampak video animasi terhadap perhatian dan pemahaman audiens. Emosi positif dan negatif yang dialami siswa menjadi katalisator yang mempercepat proses kognitif dalam memaknai pesan moral, sehingga perubahan sikap terjadi lebih natural dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil temuan ini penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan berupa bukti empiris spesifik mengenai efektivitas film animasi lokal 'Jumbo' dalam konteks resepsi siswa sekolah dasar di Indonesia. Berbeda dengan studi sebelumnya yang lebih dominan pada analisis isi film, penelitian ini menawarkan perspektif mendalam tentang bagaimana siswa secara aktif mengonstruksi makna dan menginternalisasi nilai, sehingga dapat menjadi rujukan strategis bagi pengembangan media pendidikan karakter berbasis kearifan lokal yang lebih relevan dengan kondisi budaya siswa.

4.2.2 Analisis Respons Emosional dan Kognitif Siswa Kelas V SDN Tragung 01 terhadap Film Animasi 'Jumbo'

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa respons siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi 'Jumbo' terbangun melalui interaksi dinamis antara keterlibatan perasaan dan proses berpikir yang saling memperkuat. Siswa bukan sekedar hanya merespons secara spontan saat menonton, tetapi juga memproses makna cerita secara mendalam setelahnya, di mana emosi menjadi pintu masuk bagi pemahaman kognitif yang lebih utuh. Temuan ini sejalan dengan klaim penelitian Suryadi (2021) yang menyatakan bahwa kombinasi unsur audio-visual dalam animasi efektif meningkatkan respons emosional dan kognitif secara simultan. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan studi Wehbe (2019) yang menemukan bahwa video animasi mampu membangun atraksi dan perhatian emosional audiens sehingga pesan edukatif lebih mudah diresapi. Dengan demikian, kombinasi respons afektif dan kognitif ini membuktikan bahwa film animasi memiliki kapasitas strategis dalam menyentuh aspek perasaan dan pikiran siswa secara bersamaan untuk tujuan pendidikan karakter.

1. Analisis Respon Emosional Siswa

Respons emosional siswa yang muncul selama proses pemutaran film dianalisis ke dalam beberapa aspek utama yang mencerminkan keterlibatan afektif siswa secara menyeluruh. Pengelompokan ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk

ekspresi emosi yang ditunjukkan siswa sebagai bagian dari proses internalisasi nilai karakter yang disampaikan melalui media film. Adapun aspek-aspek respons emosional tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Ekspresi Afektif melalui Perubahan Wajah dan Sikap

Respons emosional siswa tampak jelas sejak awal pemutaran film, terutama ketika alur mulai memperlihatkan konflik perundungan yang dialami tokoh utama. Siswa menunjukkan empati spontan melalui perubahan ekspresi wajah menjadi serius dan perasaan tidak nyaman saat melihat tokoh diejek, yang mengindikasikan adanya keterlibatan perasaan yang autentik tanpa arahan guru. Kondisi ini memperlihatkan bahwa siswa tidak bersikap pasif, melainkan ikut merasakan ketidaknyamanan yang dialami tokoh sehingga muncul keinginan untuk menolong. Temuan ini relevan dengan pilar *Moral Feeling* dari Thomas Lickona (2013) yang menekankan bahwa pendidikan karakter harus menyentuh aspek empati dan kepedulian emosional sebagai dasar pembentukan moral.

b. Afeksi Positif: Kebanggaan dan Kepuasan Emosional

Respons emosional juga terlihat dalam bentuk kebanggaan dan rasa senang ketika tokoh utama berhasil mengatasi masalah dan menunjukkan keberanian. Suasana kelas berubah menjadi lebih hidup dengan adanya tepuk tangan spontan dan senyum

kepuasan saat tokoh meraih keberhasilan setelah berjuang keras. Emosi positif tersebut menjadi bagian dari pengalaman menonton yang menyeluruh, dimana siswa ikut merasakan perjalanan emosional tokoh dari kondisi tertekan menuju pencapaian tujuan. Hal ini menunjukkan bahwa film mampu memberikan penguatan emosional positif yang memotivasi siswa untuk meniru perilaku berhasil yang ditampilkan tokoh utama dalam cerita.

c. Reaksi Afektif Negatif terhadap Perilaku Antagonis

Selain empati dan kebanggaan, muncul pula rasa kesal atau ketidaksetujuan terhadap karakter yang dianggap berperilaku tidak baik selama film berlangsung. Siswa menunjukkan sensitivitas moral melalui komentar spontan yang menyatakan ketidaksukaan terhadap perilaku antagonis yang merendahkan orang lain. Respons ini menunjukkan bahwa siswa memiliki standar moral internal yang aktif menilai baik buruknya tindakan tokoh secara langsung. Keberadaan reaksi negatif terhadap perilaku buruk ini penting karena menandakan bahwa siswa tidak hanya menerima cerita secara utuh, tetapi juga memiliki kemampuan kritis untuk menolak nilai-nilai negatif yang ditampilkan dalam media.

d. Dinamika Emosional melalui Variasi Alur dan Suasana Cerita

Dinamika emosi siswa juga terjaga secara optimal melalui variasi suasana cerita yang memadukan adegan tegang dengan momen lucu dan ringan secara seimbang. Perubahan suasana dari haru menjadi tawa membuat siswa tetap fokus karena emosinya ikut bergerak mengikuti alur cerita tanpa merasa bosan atau jenuh selama pemutaran. Observasi mencatat bahwa perpindahan dari emosi sedih, marah, hingga senang memperlihatkan keterlibatan emosional yang dinamis dan tidak monoton sepanjang film. Kondisi ini mendukung teori Suryadi (2021) yang menyatakan bahwa ekspresi karakter dan musik latar membantu membangun keterlibatan emosional siswa sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan berkesan. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan pandangan Varensia (2018) yang menekankan bahwa kesesuaian musik, warna, dan ekspresi wajah karakter dalam animasi mampu menciptakan keterlibatan emosional yang kuat. Kombinasi unsur audio-visual tersebut memicu respons perasaan yang autentik, memastikan bahwa siswa terlibat secara psikologis dalam setiap konflik yang disajikan, sehingga pesan moral lebih mudah diterima tanpa paksaan dan melekat lebih dalam pada memori jangka panjang mereka.

e. Keberagaman Respons Emosional

Temuan variasi respons seperti empati, kesedihan, kebanggaan, ketidaksenangan, dan kegembiraan menunjukkan bahwa siswa mengalami pengalaman emosional yang utuh selama proses menonton. Temuan ini konsisten dengan studi Wehbe (2019) mengenai dampak video animasi terhadap perhatian dan pemahaman audiens yang dipengaruhi oleh keterlibatan emosional. Wehbe menemukan bahwa emosi positif dan negatif yang terbangun selama menonton menjadi katalisator yang mempercepat proses kognitif dalam memaknai pesan moral. Hasil ini juga memperkuat penelitian Yulianti dan Hidayat (2020) yang menemukan bahwa media film animasi efektif menginternalisasi nilai karakter melalui strategi yang menyentuh emosi penonton. Mereka menegaskan bahwa tanpa sentuhan emosional, nilai karakter hanya akan berhenti pada pengetahuan semata.

Keberhasilan film 'Jumbo' dalam membangkitkan emosi yang luas membuktikan bahwa animasi lokal mampu menjadi instrumen strategis dalam menyentuh hati siswa untuk perubahan perilaku yang lebih berkelanjutan dan bermakna bagi kehidupan mereka.

2. Analisis Respons Kognitif Siswa

Respons kognitif siswa terhadap film *Jumbo* menunjukkan adanya proses berpikir aktif yang melibatkan kemampuan

memahami, menganalisis, dan mengaitkan informasi yang diperoleh dari tayangan. Siswa tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, tetapi juga mampu mengolah pesan moral yang disampaikan melalui alur cerita secara logis dan terstruktur. Berdasarkan hasil temuan penelitian, respons kognitif siswa dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek sebagai berikut:

a. Kemampuan Identifikasi dan Pemahaman Struktur Naratif

Respons kognitif siswa terhadap film 'Jumbo' terlihat jelas dari kemampuan mereka mengidentifikasi pesan utama secara runtut setelah pemutaran selesai. Siswa mampu menyusun kembali makna cerita dalam bentuk kesimpulan sederhana namun terarah, menunjukkan bahwa mereka tidak hanya mengingat adegan visual semata. Mereka dapat merumuskan inti pesan yang terkandung dalam konflik dan penyelesaiannya, seperti pentingnya keberanian menjadi diri sendiri dan ketahanan mental menghadapi tekanan sosial.

Hal ini menunjukkan adanya proses berpikir yang aktif dalam memahami hubungan sebab-akibat dalam alur cerita yang disajikan. Kemampuan merangkai kembali peristiwa tersebut menunjukkan bahwa siswa memahami struktur narasi dan hubungan antar peristiwa secara logis, menandakan bahwa proses menonton tidak hanya menghasilkan reaksi emosional, tetapi juga membangun pemahaman logis terhadap alur cerita

secara menyeluruh. Temuan ini mengindikasikan bahwa film animasi berhasil memberikan stimulasi kognitif yang memungkinkan siswa memproses informasi moral menjadi pengetahuan yang terstruktur dalam memori mereka.

b. Kemampuan Analisis dan Evaluasi terhadap Tindakan Tokoh

Respons kognitif juga terlihat ketika siswa mampu menjelaskan alasan di balik tindakan tokoh dengan argumentasi yang masuk akal. Siswa mampu menilai tindakan sebagai baik atau buruk dan juga mencoba memahami motivasi di balik tindakan tersebut secara mendalam. Mereka mampu menganalisis mengapa tokoh utama tetap berusaha meskipun diejek, yaitu karena keinginan untuk membuktikan kemampuan dan tidak ingin menyerah pada keadaan.

Kemampuan menjelaskan alasan ini menandakan adanya proses analisis sederhana yang berkembang melalui dialog kelas setelah menonton. Respons ini memperlihatkan tingkat pemahaman yang melampaui hafalan cerita, menuju pada pemahaman nilai yang mendasari perilaku tokoh. Siswa menunjukkan kemampuan kritis untuk menelaah karakterisasi tokoh dan mengaitkannya dengan konsep moral yang mereka ketahui sebelumnya. Karena demikian, film berfungsi sebagai kasus studi nyata yang memicu aktivitas berpikir kritis siswa

dalam menilai kompleksitas perilaku manusia dan konsekuensi moral yang menyertainya dalam kehidupan sosial.

c. Kemampuan Transfer Pemahaman dan Artikulasi Kontekstual

Selain itu, siswa juga menunjukkan respons kognitif melalui kemampuan membandingkan situasi dalam film dengan kehidupan nyata secara kontekstual. Mereka mampu melakukan transfer pemahaman dari cerita fiktif ke konteks kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah tanpa kesulitan yang berarti. Siswa menganggap film sebagai cermin yang menunjukkan bagaimana mereka harus bersikap di kelas, terutama terkait isu perundungan dan kepercayaan diri.

Studi dokumentasi berupa lembar refleksi tertulis siswa memperkuat temuan ini karena sebagian besar menuliskan kesimpulan pribadi dengan kalimat yang menunjukkan proses berpikir terstruktur. Dokumentasi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menyalin pendapat teman, melainkan menyampaikan gagasan dengan bahasa mereka sendiri yang mencerminkan pemahaman personal. Catatan refleksi itu memperlihatkan bahwa proses kognitif berlangsung tidak hanya secara lisan dalam diskusi, tetapi juga terformulasi secara tertulis dengan baik. Hal ini menjadi bukti bahwa pemahaman mereka memiliki struktur dan arah yang jelas, sehingga nilai karakter

tidak hanya berhenti sebagai informasi sesaat tetapi menjadi pengetahuan yang siap diaplikasikan dalam situasi nyata.

Temuan respons kognitif ini sejalan dengan Teori Pendidikan Karakter Thomas Lickona pada pilar *Moral Knowing* (2013), yang menekankan bahwa pemahaman moral adalah dasar kognitif dimana siswa harus tahu mana yang benar dan salah sebelum menerapkannya. Proses ini juga didukung oleh Teori Encoding-Decoding Stuart Hall (2019), dimana siswa melakukan *decoding* secara aktif untuk membongkar makna pesan moral dari simbol visual film. Hasil penelitian ini konsisten dengan studi Prihartini, Makki, dan Erfan (2023) yang menyatakan bahwa media animasi lokal mampu meningkatkan pemahaman nilai karakter siswa secara signifikan melalui alur cerita yang relevan. Selain itu, temuan ini juga memperkuat penelitian Wehbe (2019) mengenai dampak video animasi terhadap perhatian dan pemahaman audiens yang dipengaruhi oleh keterlibatan kognitif. Wehbe menemukan bahwa animasi meningkatkan *recall* dan *knowledge* pengguna secara efektif. Dengan demikian, respons kognitif yang muncul membuktikan bahwa film 'Jumbo' berhasil menjalankan fungsi edukatifnya dalam membangun fondasi pemahaman moral yang kuat sebagai langkah awal pembentukan karakter siswa sekolah dasar yang komprehensif dan terukur.

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa respons emosional dan kognitif siswa terhadap film animasi 'Jumbo' berlangsung secara simultan dan saling memperkuat sebagaimana dijelaskan dalam teori pendidikan karakter Thomas Lickona. Pilar *Moral Feeling* yang terbangun melalui empati, kesedihan, dan kebanggaan menjadi fondasi afektif yang krusial bagi berkembangnya *Moral Knowing* berupa pemahaman pesan moral yang mendalam dan terstruktur. Hasil ini konsisten dengan studi Wehbe (2019) mengenai dampak video animasi terhadap perhatian dan pemahaman audiens yang sangat dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan emosional penonton. Wehbe menemukan bahwa emosi positif dan negatif yang terbangun selama menonton berfungsi sebagai katalisator yang mempercepat proses kognitif dalam memaknai pesan moral secara efektif. Selain itu, temuan ini juga memperkuat penelitian Prihartini, Makki, dan Erfan (2023) yang menyatakan bahwa media animasi lokal mampu meningkatkan pemahaman nilai karakter siswa secara signifikan melalui alur cerita yang relevan dengan dunia anak. Kombinasi kedua aspek ini menjadikan film animasi efektif dalam menyampaikan nilai karakter karena menyentuh aspek afektif dan kognitif secara bersamaan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Tabel 4.5 Respons Emosional dan Kognitif Siswa Terhadap Film ‘Jumbo’

Aspek Respons	Indikator Temuan Lapangan
Respons Emosional	<ul style="list-style-type: none"> - Muncul empati spontan ketika tokoh mengalami ejekan. - Timbul rasa bangga saat tokoh mencapai keberhasilan. - Terlihat kesedihan pada adegan yang menyentuh. - Adanya ketidaksenangan terhadap perilaku negatif tokoh.
Respons Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan mengidentifikasi pesan utama cerita. - Mampu menjelaskan alasan di balik tindakan tokoh. - Mentransfer nilai cerita ke dalam kehidupan nyata. - Menyusun kembali alur cerita secara runtut dan logis.

Keberhasilan integrasi respons dalam penelitian ini juga didukung oleh keterlibatan emosional yang terbangun selama proses menonton, sebagaimana dijelaskan dalam studi Suryadi (2021) mengenai keunggulan film animasi yang secara spesifik meningkatkan respons emosional dan kognitif siswa secara simultan. Emosi menjadi pintu masuk bagi pemahaman kognitif, sehingga perubahan sikap terjadi lebih natural dan mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menekankan aspek hafalan. Berdasarkan sintesis tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan berupa bukti empiris spesifik mengenai efektivitas film animasi lokal 'Jumbo' dalam konteks resepsi siswa sekolah dasar di Indonesia.

Berbeda dengan studi sebelumnya yang lebih dominan pada analisis isi film atau pemisahan aspek afektif dan kognitif, penelitian ini menawarkan perspektif mendalam tentang bagaimana siswa secara aktif mengonstruksi makna dan menginternalisasi nilai melalui keterkaitan

erat antara perasaan dan pikiran. Hasil ini menjadi rujukan strategis bagi pengembangan media pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal yang tidak hanya mencerahkan pikiran tetapi juga menyentuh perasaan siswa untuk perubahan perilaku yang lebih berkelanjutan dan bermakna bagi kehidupan mereka sehari-hari di lingkungan sekolah maupun masyarakat.



BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Penggunaan film animasi Jumbo sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa kelas V. Film ini mampu menyampaikan pesan moral secara kontekstual melalui tokoh dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Resepsi siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui film animasi 'Jumbo' dapat disimpulkan bahwa siswa mampu menerima dan menafsirkan nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui film animasi 'Jumbo'. Siswa mampu mengenali perilaku positif tokoh utama, seperti keberanian, empati, tanggung jawab, kerja sama, dan anti-bullying. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memahami pesan moral film dengan baik, terutama melalui interaksi tokoh dan konflik yang ditampilkan. Diskusi pasca-nonton yang dipandu guru turut memperkuat pemahaman mereka sehingga siswa tidak hanya menonton sebagai hiburan, tetapi juga mampu mengaitkan nilai karakter dalam film dengan pengalaman nyata di sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan analisis resepsi yang menunjukkan bahwa siswa melakukan decoding aktif, menafsirkan pesan moral sesuai pengalaman dan konteks sosial mereka, sehingga film menjadi media efektif dalam menanamkan nilai karakter.

2. Respons emosional dan kognitif siswa kelas V SDN Tragung 01 terhadap film animasi 'Jumbo' menunjukkan bahwa siswa menunjukkan respons emosional yang kuat terhadap film 'Jumbo'. Mereka merasa senang, terharu, dan antusias selama menonton, terutama pada adegan yang menampilkan konflik atau keberhasilan tokoh utama. Secara kognitif, siswa mampu mengidentifikasi alur cerita, tokoh, dan pesan moral dengan baik, serta mampu menghubungkannya dengan pengalaman pribadi. Analisis respons emosional dan kognitif mengungkapkan bahwa keterlibatan emosional siswa memperkuat pemahaman kognitif, sehingga nilai-nilai karakter lebih mudah diinternalisasi. Guru memegang peran penting sebagai mediator untuk menegaskan dan meluruskan pemahaman siswa terhadap pesan moral, sehingga film animasi tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga sarana pendidikan karakter yang efektif. Temuan ini menegaskan bahwa film animasi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan refleksi moral siswa dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

1.2 Saran

1. Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis audiovisual, seperti film animasi, sebagai sarana penguatan pendidikan karakter siswa. Selain itu, sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung serta mendorong integrasi penggunaan media film dalam kegiatan pembelajaran dan program pengembangan karakter di lingkungan sekolah.

2. Guru kelas

Guru disarankan memanfaatkan film animasi sebagai media pembelajaran yang tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai-nilai pendidikan karakter. Penggunaan film sebaiknya disertai dengan kegiatan diskusi, refleksi, dan tanya jawab agar siswa mampu memahami serta menginternalisasi pesan moral yang terkandung dalam cerita.

3. Siswa

Siswa diharapkan mampu mengambil nilai-nilai positif yang disampaikan dalam film animasi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga perlu mengembangkan sikap reflektif dengan mengaitkan pesan moral dalam film dengan perilaku di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan lokasi penelitian yang lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan metode yang berbeda, seperti pendekatan kuantitatif atau eksperimen, untuk mengkaji pengaruh media film animasi terhadap pembentukan karakter siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, M. K. (2014). *Potret Megamind Dalam Bingkai Heroisme Film Hollywood (Analisis Semiologi Representasi Hero Dalam Film Megamind)* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Albab, U., Nurkhamidi, A., Tarifin, A., Hasanah, F. N., & Panaemalae, A. (2023). Professional Leadership Capabilities of Progressive Islamic Education Teachers. *Research Journal on Teacher Professional Development*, 1(2), 121-134.
- Albab, U., Ta'rifin, A., Novianti, D., & Safitri, H. H. (2025). Exploring the impact of augmented reality on meaningful learning in Islamic religious education: A quantitative analysis. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 23(1), 1-25.
- Alwi, S. (2021). Perilaku Bullying Di Kalangan Santri Dayah Terpadu Kota Lhokseumawe.
- Amalia, L., & Yulianti, S. (2022). Pengaruh lingkungan sosial terhadap perkembangan karakter anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 55–62.
- Ambarita, J., Siahaya, A., & Ririhena, I. (2022). Meningkatkan Keterampilan Guru PAUD Melalui Pelatihan Pembuatan Film Animasi di Negeri Waraka. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 6(1), 12-25.
- Anggita, A., Amelia, S., Restya, H., & Asmiranda, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan karakter religius siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 88–96.
- Antara News. (2024, Januari 12). *BKKBN: Anak usia dini mulai terpengaruh konten rokok*. <https://www.antaraneews.com/berita/3900107/bkkbn-anak-usia-dini-mulai-terpengaruh-konten-rokok>
- Awalia, N. A., Alami, E., Nazilah, F., Amaliah, N., & Ruwanda, M. (2025). Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Teks Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(3), 331-336.
- Azizah, N., & Putri, M. D. (2021). Kemampuan kognitif siswa dalam memahami nilai moral pada media animasi. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 88–95.
- Bakhita, A. (2018). *Pemaknaan Santri Mengenai Wacana Poligami Pada Film Surga Yang Tak Dirindukan 2* (Doctoral dissertation, Faculty of Social and Political Sciences).

- Bakhita, S. (2018). *Analisis resepsi audiens remaja terhadap pesan media digital*. Jakarta: Pustaka Media.
- CNN Indonesia. (2024, Januari 15). *Siswa SD bawa sajam ke sekolah karena teguran guru*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20240115103000-20-1054427/siswa-sd-bawa-sajam-ke-sekolah-karena-teguran-guru>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- de Sudarta, D. (2024). *Penerimaan generasi Z mengenai karakter gay dalam film animasi disney: Strange World (2022)* (Doctoral dissertation, Widya Mandala Surabaya Catholic University).
- Eco, U. (1989). *The Open Work*. Cambridge: Harvard University Press.
- Efendi, R., Ningsih, A. R., & SS, M. (2022). *Pendidikan karakter di sekolah*. Penerbit Qiara Media.
- Fajri, M. (2019). *Pengembangan moral dan karakter di Sekolah Dasar*. Guepedia.
- Farindhni, R. A. (2018). *Pengembangan media video animasi untuk peningkatan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa kelas V SD*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 123–132.
- Fauyan, M., & Wati, K. (2021). Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Pola Pendekatan Pembelajaran Tematik Integralistik. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 57-74.
- Fornäs, J. (2024). Stuart Hall (1973) 'Encoding and Decoding'. In *Classics in Media Theory* (pp. 151-165). Routledge.
- Garcia, A. (2019). Media literacy and audience reception in digital contexts. *Journal of Communication Inquiry*, 43(3), 213–229.
- Hall, S. (1980). *Encoding/decoding*. In Centre for Contemporary Cultural Studies (Ed.), *Culture, Media, Language* (pp. 128–138). London: Routledge.
- Hall, S. (2019). Encoding—decoding (1980). In *Crime and media* (pp. 44-55). Routledge.
- Hanifah, H., Salsabillah, L., Fitri, A. T., Febriani, R. M., & Hidayatullah, R. (2025). Landasan Teori, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 391-404.
- Hasanah, U. (2016). Model-model pendidikan karakter di sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 18-34.

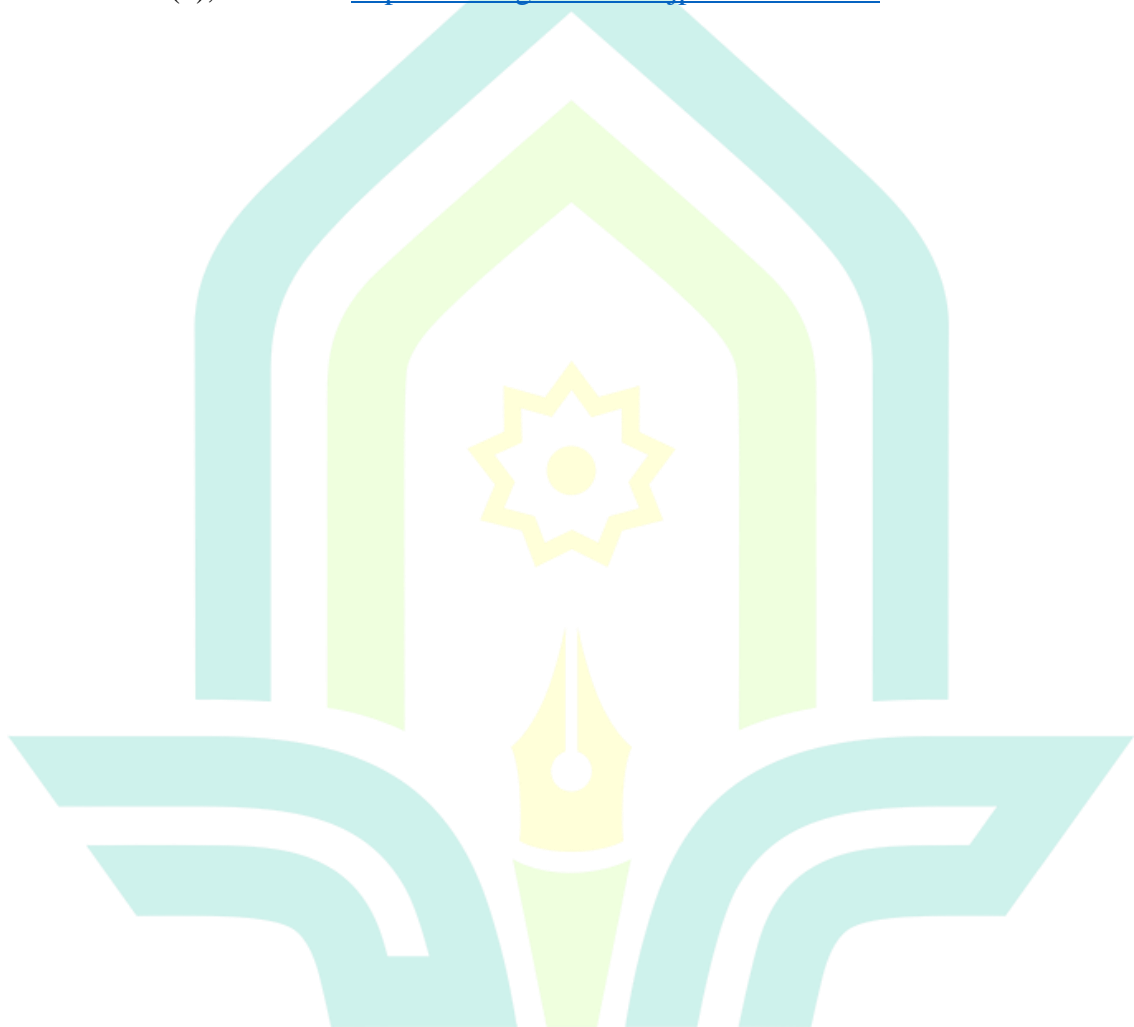
- Hidayat, A. (2022). Peran guru dalam penguatan karakter siswa melalui media audiovisual. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 66–74.
- Hidayatullah, M. (2022). *Film animasi religius dalam pembentukan karakter spiritual siswa*. *Jurnal Studi Islam dan Pendidikan*, 7(1), 67–78.
- Idris, S., & Aceh, B. (2017). Konsep penguatan pendidikan karakter. *Dipetik Desember, 21*, 2021.
- Ikhsan, M. A. (2020). *Analisis Pesan Moral Dalam Film Dua Garis Biru (Studi Kasus Semiotika Roland Barthes)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Kasih, F. R. (2017). Pengembangan film animasi dalam pembelajaran fisika pada materi kesetimbangan benda tegar di SMA. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 41-47.
- Kasingku, J., & Lotulung, M. S. D. (2024). Disiplin Sebagai Kunci Sukses Meraih Prestasi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4785-4797.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Survei konsumsi konten digital di kalangan siswa SD*. <https://www.kemdikbud.go.id/>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2011). *Panduan pengembangan pendidikan karakter*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Nasional. <https://repositori.kemdikbud.go.id/28137/1/PANDUANG%20PENGEMBANGAN%20PENDIDIKAN%20KARAKTER.pdf>
- Kurniasari, L., & Ahmad, A. (2023). Strategi guru dalam menyikapi perbedaan persepsi siswa terhadap media belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 144–152.
- Kurniawati, R., & Santoso, D. (2023). Dinamika pemaknaan pesan media oleh anak-anak usia SD. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 11(2), 33–41.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2022). *Nilai-nilai karakter dalam film animasi 'Up' dan relevansinya dengan pendidikan karakter siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 972–978.
- Latifah, L. (2024). Penggunaan Cerita Jataka Melalui Platform Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha. *Jurnal Hasta Wiyata*, 7(III), 66–78.

- Lestari, D., & Kusumawardani, F. (2019). Pengaruh media animasi terhadap keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 45–56.
- Lickona, T. (2013). Moral development in the elementary school classroom. In *Handbook of moral behavior and development* (pp. 143-162). Psychology Press.
- Livingstone, S. (2017). *Audiences and publics: When cultural engagement matters for the public sphere*. Routledge.
- Maghfiroh, N. L. (2024). *Nilai-nilai Moral dalam Film Animasi Coco Produksi Walt Disney's Pictures dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Kerja Keras bagi Siswa SD/MI* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Masri, S. (2020). *Multicultural Awareness, Teknik Cinemedication, Dan Bibliotherapy*. Penerbit Aksara Timur.
- Morley, D., & Robins, K. (2013). *Spaces of identity: Global media, electronic landscapes and cultural boundaries*. Routledge.
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61-72.
- Nugroho, R., & Hapsari, T. (2020). Resepsi audiens anak terhadap tayangan edukatif di televisi. *Jurnal Media Anak*, 4(1), 12–20.
- Nuryanti, N., Murhayati, S., & Zaitun, Z. (2024). Membangun Kurikulum Integrasi di Sekolah:: Langkah Strategis Menuju Pendidikan Holistik. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2217-2222.
- Prasetya, B., & Cholily, Y. M. (2021). *Metode Pendidikan karakter Religius paling efektif di sekolah*. Academia Publication.
- Prasetyo, A. (2020). Efektivitas film animasi dalam meningkatkan pemahaman nilai moral siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 123–134.
- Pratama, D. R., & Ardoni, A. (2018). Pembuatan film animasi sebagai media pendidikan literasi bagi anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 7(2), 1-11.
- Prihartini, D. R., Makki, M., & Erfan, M. (2023). Efektivitas penggunaan film animasi 'Nussa dan Rara' dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter siswa kelas 2. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 45–54.
- Prihatin, M. (2022). *Literasi Dalam Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Muhammadiyah Toyareka*

- Purbalingga* (Master's thesis, Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)).
- Putri, S. J., & Nadlif, A. (2023). Penerapan Film Animasi Nussa Dan Rara Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 1140-1149.
- Ramadhan, Y. L. (2022). *Pendidikan karakter persepektif Thomas Lickona (analisis nilai religius dalam buku educating for character)* (Master's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Republika.co.id. (2024, Februari 20). *Siswa SD di Jatim dikeluarkan karena bullying*. <https://www.republika.co.id/berita/rxv3jq327/siswa-sd-di-jatim-dikeluarkan-karena-bullying>
- Rindawati, T., Thamrin, L., & Lusi, L. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa SD LKIA. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 1-10.
- Rukmana, Y. (2022). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi Upin Ipin Sebagai Media Pembelajaran* (Disertasi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Salvadhya, A. F. (2024). *Analisis Resepsi Srikanthi UII Terhadap Patriarki dalam Film (Studi Analisis Resepsi Film Habibie & Ainun 3)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Santoso, S. Z. P., Anam, A. K., Handoko, A. R., Prabupasha, M. F. R., Anjani, M. T., Ramadhanti, D., ... & Achmad, A. (2025). Tayangan Animasi Adit Sopo Jarwo Dalam Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
- Saputra, A. D., & Tunnaflia, A. (2024). Penguatan pendidikan karakter pada anak sekolah dasar. *PHENOMENON: Multidisciplinary Journal Of Sciences and Research*, 2(02), 69-92.
- Saputra, A. D., Mudzanatun, M., & Arisyanto, A. (2024). *Nilai-nilai karakter dalam film animasi 'Si Entong' bagi penerapan karakter siswa*. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 60–68.
- Saputro, R. E. (2022). *Nilai-nilai pantang menyerah dan kreativitas pada film Tanah Cita-cita serta relevansinya dalam membangun karakter siswa SD/MI*. (Tesis, IAIN Ponorogo).
- Searcy, L., & Allred, J. B. (2018). An "Encoding/Decoding" Analysis of Animal Farm. *Critical Approaches to Teaching the High School Novel: Reinterpreting Canonical Literature*, 32, 145.

- Sen, M., & Yener, Y. (2022). An Examination of Animated Movies within the Scope of Values Education in Basic Education. *International Online Journal of Educational Sciences*, 14(4).
- Setyawan, F. (2020). Ketergantungan anak terhadap unsur hiburan pada media animasi. *Jurnal Psikologi Anak*, 5(2), 101–110.
- Shulhi, M. I. U. (2023). Resepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mojokerto terhadap Cerpen-cerpen Karya AA Navis. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 3(1), 43-51.
- Sripoku.com. (2024, Februari 13). *Sejumlah siswa SD di Palembang tertangkap merokok di sekolah*. <https://palembang.tribunnews.com/2024/02/13/sejumlah-siswa-sd-di-palembang-tertangkap-merokok-di-sekolah>
- Steiner, L. (2016). “Wrestling with the Angels”: Stuart Hall's Theory and Method. *Howard Journal of Communications*, 27(2), 102-111.
- Suryadi, B. (2021). Media film animasi sebagai sarana edukasi karakter pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 9(3), 201–210.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *TARBIYAH: Journal of Educational Science and Teaching*, 2(1), 160-166.
- Universitas Negeri Jakarta. (2023). *Laporan Penelitian: Pengaruh film kartun terhadap perilaku agresif siswa SD*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, UNJ.
- Varensia, Y. (2018). *Visualisasi Karakter Fantasi Dalam Penyutradaraan Film Fiksi "Penyelamat Dunia"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Vereş, S. A. N. D. A., & Magdaş, I. O. A. N. A. (2020). The Use of the Educational Animated Film in Primary Education in Romania. Literature Review. *Romanian Review of Geographical Education*, 9(2).
- Wahyuningsih, S. (2019). *Film Dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Media Sahabat Cendekia.
- Waliulu, Y. S., Arianto, T., Septriani, S., Alfathoni, M. A. M., Dewi, N. P. S., Hamzaini, H., ... & Musawir, L. O. A. (2024). *TV dan Film*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Wasesa, S. A. (2018). *Personal branding*. Noura Books.

- Wehbe, M. (2019). *The impact of animated videos on attraction, attention, understanding, recall and knowledge of Lebanese online users* (Doctoral dissertation, Notre Dame University-Louaize).
- Xie, Y., Yasin, M. A. I. B., Alsagoff, S. A. B. S., & Hoon, L. (2022). An overview of Stuart Hall's encoding and decoding theory with film communication. *Multicultural Education*, 8(1), 190-198.
- Yulianti, E., & Hidayat, D. N. (2020). *Internalisasi nilai-nilai karakter melalui media film animasi pada siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 203–215. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.33987>



Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Dyah Kusuma Dewi
Tempat/Tanggal Lahir : Batang, 11 Desember 2003
Alamat : Desa Tragung RT 08 RW 04 Kecamatan Kandeman
Kabupaten Batang
Email : dyahkd02@gmail.com
No. Telepon : 085728436546

Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri Tragung 01
SMP/MTs : SMP Negeri 1 Kandeman
SMA/MA : SMA Negeri 2 Batang
Sarjana (S1) : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Pengalaman Organisasi

- Anggota Himpunan Mahasiswa PGMI UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan (Departemen PSDM) Tahun 2023–2024.
- Ketua Organisasi Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (IPPNU) Tahun 2022–2024.
- Wakil Ketua PIK-Remaja SMANDA Tahun 2021–2022.
- Anggota Generasi Berencana (GenRe) Kabupaten Batang yang aktif melakukan sosialisasi edukasi kepada remaja.

Pengalaman Kegiatan

- Presenter dan Host BatikTV.
- Host Podcast UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Moderator Seminar Nasional PGMI Tahun 2023 dan 2024.
- Master of Ceremony (MC) dalam berbagai kegiatan kampus, seminar, dan acara umum.

Prestasi

- Juara 1 Lomba Video Pendek Pekan BLU UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Tahun 2024.
- Juara 1 Mbak Yu PGMI UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Tahun 2023.
- Duta Genre Putri Kabupaten Batang Tahun 2021.
- Protokoler Terbaik Hari Santri Nasional Tahun 2021.
- 5 Besar Presenter Terbaik Bulan Bahasa UPGRIS.

Minat dan Bakat

- Public Speaking (Host, Moderator, Master of Ceremony).
- Public Relation dan komunikasi publik.
- Kegiatan sosial dan pengembangan masyarakat.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jl. Pahlawan-Rowolaku KM.5 Kajen.Telp.(0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website : perpustakaan.uingusdur.ac.id Email : perpustakaan@uingusdur.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **DYAH KUSUMA DEWI**

NIM : **20322151**

Fakultas/Prodi : **FTIK / PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

**FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER:
STUDI RESEPSI SISWA KELAS V SDN TRAGUNG 01 TERHADAP
FILM 'JUMBO'**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksektif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 25 Maret 2026

DYAH KUSUMA DEWI