Volume 1 Nomor 2, Juli 2023 E ISSN : 2985-5500

JURNAL ILMIAH EKSPRESI ESTETIK
ISSN 2985-5500

https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalekspresiestetik/index

# DAYA TANGKAP SISWA KELAS V PADA FILM ANIMASI *A BUG'S LIFE*

**Ulifah Rachmi Hartati[1)], Singgih Adhi Prasetyo[2)], Mei Fita Asri Untari[3)]**

[1] Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
[2] Universitas PGRI Semarang
[3] Universitas PGRI Semarang

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa karakter siswa sekolah dasar mulai memudar. Karakter kurang percaya diri, tidak membantu temannya yang kesusahan dan tidak mau bekerja sama atau bergotong royong dengan teman. Hal tersebut yang menjadikan dasar peneliti untuk menganalisis nilai-nilai karakter pada film animasi *A Bug's Life*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui daya tangkap siswa sekolah dasar dalam menangkap nilai-nilai karakter pada film animasi *A Bug's Life*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, simak catat, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Rejosari 03 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V. Peneliti melakukan analisis terdapat lima belas nilai karakter dari delapan belas nilai karakter acuan yang terkandung dalam film animasi *A Bug's Life*. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa setiap siswa dapat menangkap satu sampai empat karakter. Hampir setiap siswa dapat menemukan nilai karakter kreatif, kerja keras dan peduli sosial dalam film. Kesimpulannya film animasi *A Bug's Life* dapat dijadikan sebagai contoh penanaman nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar dan dapat dijadikan sebagai media dalam mengembangkan nilai-nilai karakter dengan tetap memerlukan pendampingan dari guru dan orang tua.

**Kata Kunci**: Daya Tangkap, Film Animasi, Film A Bug's Life

**History Article**
Received 21 Juli 2023
Approved 28 Juli 2023
Published 31 Juli 2023

**How to Cite**
Hartati, Ulifah. Prasetyo, Singgih. & Untari, Mei. (2023). Daya Tangkap Siswa Kelas V pada Film Animasi *A Bug's Life*. JEE-Potlot Publisher, 1(2), 85-96

**Coressponding Author:**
Desa Pangempon, Purbalingga, Indonesia.
E-mail: [1] ulifahrachmi12@gmail.com

## PENDAHULUAN

Menurut Undang Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 menyebutkan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Mengutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam rangka mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan sangat penting ditanamkan sejak dini karena dengan adanya pendidikan yang baik akan melahirkan anak anak yang cerdas, bermoral, dan berkarakter baik. Hal itu sesuai dengan Undang Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang fungsi Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam prosesnya, pendidikan menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual yang menjadi tonggak pembentukan karakter yang baik pada setiap anak. Oleh sebab itu, pendidikan harus dirancang dan dilaksanakan secara terpadu dan sistematis sehingga tujuan pendidikan nasional tercapai dengan baik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter memiliki arti adalah tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Jadi, karakter merupakan pembeda atau menjadi karakter khas seseorang dengan yang lainnya. Karakter bersifat tetap, oleh karena itu karakter menjadi penanda seseorang apakah orang tersebut memiliki karakter baik atau buruk. Adapun menurut Maksudin (2013:3) karakter adalah ciri khas individu yang berkenaan dengan jati dirinya (daya qalbu) yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohaniah, cara berpikir, berperilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara. Masing-masing manusia memiliki karakter yang berbeda. Karakter juga didefinisikan sebagai akhlak yang melekat erat dalam diri seseorang yang diawali dari kesadaran seseorang dalam cara berpikir, bertindak dan berperilaku atas dasar moralitas umum pendidikan dengan kebiasaan-kebiasaan yang melatih kepekaan siswa terhadap nilai- nilai moral di lingkungan tempat tinggalnya (Mustoip, Sofyan et al., 2018:53). Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak atau perilaku yang dimiliki seseorang sejak lahir atau bawaan dan menjadi pembeda dari yang lainnya, namun apabila karakter dibentuk sesuai nilai nilai karakter yang baik dan berada di lingkungan yang baik pula maka sesorang akan tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik begitu juga sebaliknya.

Karakter dipandang sebagai kesadaran batin yang khas pada manusia dalam pikiran dan tindakannya. Baik buruknya karakter seseorang tergantung dari pengaruh yang diterimanya. Ketika seseorang dipengaruhi secara positif, maka orang tersebut cenderung memiliki kepribadian yang baik. Namun sebaliknya apabila seseorang dipengaruhi secara negatif, maka orang tersebut cenderung memiliki kepribadian yang buruk. Pengaruh dari luar berperan sangat penting dalam pembentukan karakter. Oleh karena itu, sejak dini disarankan untuk melatih kepribadian individu melalui kebiasaan-kebiasaan yang baik melalui contoh- contoh konkrit yang dapat dilihat oleh anak-anak

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

sehingga karakter tersebut dapat ditangkap atau diserap oleh anak dan dapat mengaktualisasikan dalam kehidupannya hingga dewasa.

Daya tangkap berasal dari kata “daya” yang berarti kemampuan/kekuatan dan “tangkap” yang berarti menerima. Daya tangkap dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan untuk mengungkap dan memahami sebuah informasi yang diterima dengan benar. Daya tangkap/serap adalah kemampuan mengambil, menyimpan, merespons apa yang dipelajari dari orang lain, seperti guru atau yang lainnya (Thorifin dan Ni’amul Huda dalam Fauzi, 2017). Daya serap juga dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan yang dimiliki anak dalam dalam menyerap atau memahami materi yang diajarkan dan tingkat pemahaman tersebut dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Hadari Nawawi dalam Dhana, 2022). Sedangkan menurut Liberti, S dalam (Kholisho, 2020) daya serap merupakan suatu bentuk perasaan semangat, kemauan menyimak, kemampuan berfikir, kekuatan mengingat, dan tenaga yang dimiliki oleh peserta didik, untuk melakukan usaha menyerap pelajaran yang memiliki tujuan untuk mencapai keberhasilan belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa daya tangkap/daya serap adalah kemampuan untuk menyerap, mengingat, dan memahami informasi yang diterima menggunakan pancaindra dengan benar.

Pendidikan karakter semakin hari semakin memudar dalam diri manusia. Berdasarkan pengamatan lapangan saat Magang 3 di SD Negeri Rejosari 03 kelas V, pudarnya pendidikan karakter dapat dilihat dengan banyak munculnya anak anak yang kurang percaya diri ketika diminta untuk berpendapat dalam berdiskusi atau presentasi pasti selalu meminta temannya yang pintar untuk mewakili maju kedepan, kemudian enggan membantu temannya yang kesusahan saat mengerjakan tugas sehingga bila pekerjaannya sudah selesai maka akan mengobrol dengan teman lainnya, lalu enggan bekerja sama atau bergotong royong dengan teman dalam berkelompok hanya anak anak yang rajin dan pintar saja yang mau mengerjakan tugas kelompok sedangkan anak yang lainnya hanya diam atau mengobrol dengan temannya dimana semua itu berasal dari kelemahan karakter.

Fakta ini sangat disayangkan karena generasi muda adalah milik bangsa yang akan memimpin dan menjalankan bangsa di masa depan. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang harus dilakukan untuk memperbaiki kelemahan karakter yang melanda pada anak anak. Salah satu cara untuk menanamkan nilai karakter pada anak yaitu dengan penayangan film. Film adalah sekumpulan gambar didalam frame dimana frame diproyeksikan dengan lensa proyektor secara mekanis sehingga gambar yang ada didalamnya terlihat hidup, bergerak cepat dan memberikan visualisasi berkelanjutan (Kustandi, 2013:64). Jadi, film dapat diartikan sebagai gambar hidup yang dapat ditayangkan dalam sebuah layar contohnya yaitu layar lebar (bioskop) dan televisi.

Banyak dari film-film yang dirilis di Indonesia maupun luar negeri memiliki tema pendidikan yang dapat dijadikan inspirasi dan dijadikan pelajaran bagi penontonnya,

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

misalnya film animasi. Film animasi merupakan film yang disukai semua kalangan, terutama anak-anak. Selain hiburan, film animasi biasanya mengandung nilai karakter dan pesan moral. Oleh karena itu, film animasi dapat digunakan untuk menanamkan nilai karakter yang baik kepada anak-anak (Munawaroh, 2019). Salah satunya yaitu film animasi *A Bug's Life* Produksi Pixar Animation Studios. Film animasi ini cocok untuk ditonton anak anak karena menceritakan tentang kehidupan binatang yang masih jarang ditemukan di Indonesia. Selain itu, dapat digunakan sebagai media penanaman nilai karakter anak karena di dalamnya terdapat banyak sekali nilai karakter terutama tentang peduli sosial.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "Daya Tangkap Siswa Kelas V SD Negeri Rejosari 03 terhadap Nilai Karakter pada Film Animasi *A Bug's Life*". Dalam penelitian ini diharapkan siswa dapat menanamkan nilai-nilai karakter di dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan rumah, sekolah, maupun di masyarakat. Fokus penelitian ini difokuskan pada nilai karakter yang terdapat pada film animasi *A Bug's Life*. Berdasarkan fokus penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk memaparkan nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *A Bug's Life*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi/gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017:9). Dalam penelitian kualitatif ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini untuk mendekripsikan data-data mengenai nilai karakter yang terkandung dalam film animasi *A Bug's Life*. Penelitian tentang Analisis Daya Tangkap Siswa terhadap Nilai Karakter pada Film Animasi *A Bug's Life* dilakukan di SD Negeri Rejosari 03 Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang Semester II Tahun Ajaran 2022/2023 dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V.

Menurut Moleong (2013:215) data dalam penelitian kualitatif bersifat deskripstif bukan angka, hitungan, maupun kuantitas. Data berupa gejala gejala, kejadian, dan peristiwa. Data dalam penelitian ini berupa kutipan kata kata tiap adegan, deskripsi dari perilaku/tindakan, dan peristiwa yang dialami oleh setiap tokoh pada film animasi *A Bug's Life*. Data yang digunakan adalah film animasi *A Bug's Life* dan hasil wawancara dengan siswa kelas V. Pada penelitian ini menggunakan prosedur pengumpulan data berupa observasi, simak catat, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur, dengan melakukan pengamatan bebas di kelas V dan mencatat hal apa saja yang menarik. Kemudian teknik simak catat, dilakukan dengan menganalisis dan menyimak sumber data dalam film animasi *A Bug's Life* lalu mencatat hasil analisis dengan menggunakan tabel nilai karakter. Wawancara ditujukan kepada siswa kelas V digunakan untuk mengetahui informasi

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

mengenai nilai karakter yang ditangkap. Dokumentasi berupa foto/gambar wawancara siswa.

Peneliti menggunakan uji keabsahan data berupa perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan triangulasi. Perpanjang pengamatan dilakukan dengan mengamati kembali dan menganalisis nilai nilai karakter yang terdapat pada film animasi *A Bug's Life* secara berulang ulang. Peneliti juga melakukan peningkatan ketekunan dengan melakukan pengamatan lebih cermat dan berkesinambungan seperti membaca buku dan jurnal yang relevan sehingga kepastian data dan urutan peristiwa yang diperoleh lebih akurat dan sistematis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik dimana data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama yaitu film aninmasi *"A Bug's Life"* dengan teknik yang berbeda.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dengan model Miles and Huberman. Menurut Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2013: 246) terdapat tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), *verification and conclusion drawing* (kesimpulan). Data yang akan dianalisis sebelumnya dikumpulkan, data tersebut merupakan data yang berasal dari hasil observasi, simak catat, wawancara, dan dokumentasi dari siswa mengenai hasil analisis film animasi *A Bug's Life* kelas V SD Negeri Rejosari 03.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Obyek dari penelitian ini adalah film animasi *A Bug's Life* buatan Amerika Serikat yang ceritanya digarap oleh Andrew Stanto, Don McEnery, dan Bob Shaw, diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures pada tanggal 25 November 1998. Film animasi *A Bug's Life* menceritakan tentang dunia serangga yang berdurasi 94 menit dengan menggunakan Bahasa Inggris. Film ini pernah tayang di stasiun TV Indonesia yang sering menayangkan film animasi seperti RCTI dan Global TV menggunakan versi dubbing dalam Bahasa Indonesia. Pengisi suara dari film animasi *A Bug's Life* yaitu Dave Foley sebagai Flik, Kevin Spacey sebagai Hopper, Julia Louis sebagai Putri Atta, John Ratzenberger sebagai P.T Flea, Brad Garrett sebagai Dim, Denis Leary sebagai Francis, Jonathan Harris sebagai Manny, Phyllis Diller sebagai ratu semut, Hayden Panettiere sebagai Dot, dan Joeranft sebagai Heimlich.

Film animasi *A Bug's Life* menceritakan tentang kehidupan serangga yaitu semut dan belalang. Film ini mengisahkan kehidupan seekor semut yang bernama Flik yang harus berpetualang untuk menyelamatkan kawanannya dari gerombolan belalang. Tentang kejujuran, kekreatifan, peduli terhadap sesama, dan kerja keras muncul pada tokoh tokoh karakter film animasi ini.

Animasi *A Bug's Life* menceritakan tentang penduduk negeri semut yang selalu mencari makan secara bersama sama dan bergotong royong. Tetapi, makanan yang

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

sudah dikumpulkan itu, sering dijarah oleh gerombolan belalang yang dipimpin oleh Hopper. Salah satu warga semut yang bernama Flik pergi mencari pertolongan untuk melawan Hopper. Namun, yang dibawa pulang Flik hanyalah serangga pemain sirkus yang dikira prajurit perang oleh penduduk semut. Kemudian, Flik yang memiliki ide cemerlangpun berpikiran membuat burung bohongan untuk menakut-nakuti gerombolan belalang. Tapi rencana itu gagal karena P.T.Flea, si pemimpin sirkus tiba-tiba datang. Warga semut marah melihat kejadian tersebut, sehingga Flik dan serangga sirkus itu pun diusir.

Atas permintaan Putri Dot, Flik kembali lagi ke negeri asalnya bersama serangga sirkus. Flik, dot dan teman temannya menerbangkan burung bohongan yang telah mereka buat untuk menyerang gerombolan belalang, mereka lari kocar-kacir ketakutan. Namun, permasalahan terjadi ketika burung bohongan itu jatuh terbakar. Hopper pun marah ketika sadar bahwa dirinya telah dibohongi. Akhirnya, Flik memberanikan diri untuk menantang Hopper. Dengan keberaniannya, Flik ternyata menyadarkan warga semut untuk bersatu melawan gerombolan belalang. Belalangpun terbang pergi ketakutan dan tersisa Hopper. Hooper membawa pergi Flik namun Putri Atta menyelamatkannya, Hopperpun mengejar mereka hingga tak sadar bahwa yang ada di depannya ada burung sungguhan. Akhirnya Hopperpun mati termakan burung. Penduduk negeri semut pun merasa senang atas kemenangannya.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas V SD Negeri Rejosari 03 berjumlah dua puluh dua siswa. Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa, belum ada siswa yang pernah menonton film animasi *A Bug's Life*, namun sebagian besar siswa merasa senang dan tertarik ketika menonton film animasi ini. Berdasarkan catatan lapangan selama penelitian ada beberapa siswa yang fokus dan antusias dalam menonton film animasi *A Bug's Life* dan ada juga yang menonton sambil tiduran sehingga membuat siswa tidak dapat menyebutkan semua nilai-nilai karakter.

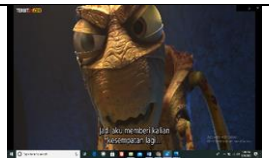
Berdasarkan temuan peneliti mengenai nilai karakter pada film animasi *A Bug's Life* ditemukan lima belas nilai karakter seperti jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab. Kelima belas nilai-nilai karakter tersebut disampaikan melalui kutipan kata kata tiap adegan, deskripsi dari perilaku/tindakan, dan peristiwa yang dialami oleh setiap tokoh pada film animasi *A Bug's Life*. Melalui munculnya nilai karakter yang menjadi acuan dalam hasil analisis menjadikan film animasi *A Bug's Life* layak digunakan sebagai salah satu media penanaman nilai karakter anak.

Nilai karakter pada film animasi *A Bug's Life* yang sering muncul adalah kreatif dan peduli sosial yang masing masing ditunjukkan dengan sembilan adegan. Diikuti dengan nilai karakter kerja keras dan rasa ingin tahu yang ditunjukkan dengan tujuh adegan. Kemudian nilai karakter menghargai prestasi dan bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan dengan tiga adegan. Lalu nilai karakter mandiri dan cinta damai yang ditunjukkan dengan dua adegan. Serta nilai karakter jujur, toleransi, disiplin,

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

demokratis, semangat kebangsaan, cinta tanah air, dan tanggung jawab memiliki gambaran nilai karakter yang paling sedikit yaitu masing masing satu adegan.

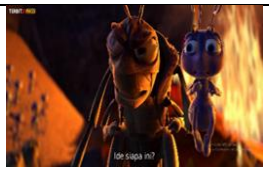
**Tabel 1**. Nilai Karakter Film Animasi *A Bug's Life*

| No | Nilai Karakter | Menit ke- | Bukti Adegan | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Jujur | 1:17:56 |  | Ketika Hopper bertanya siapa yang memiliki ide membuat burung bohongan Flikpun menjawab :<br>Flik : "Burung itu ideku. Akulah yang kau mau." |
| 2 | Toleransi | 13:24 |  | Hopper memberikan kesempatan kepada semut untuk mengumpulkan kembali makanannya dua kali lipat |
| 3 | Kreatif | 04:39 |  | Flik menebang tanaman gandum menggunakan alat pemotong berupa gergaji |
| | | 15:53 |  | Flik memiliki ide untuk pergi dari pulau semut mencari serangga penolong |
| | | 47:22 |  | Flik memiliki ide membuat burung bohongan untuk menakuti Hopper dan mendiskusikannya dengan serangga sirkus |

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

| No | Nilai Karakter | Menit ke- | Bukti Adegan | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 4 | Kerja Keras | 02:01 |  | Para semut bergotong royong mengumpulkan makanan |
| | | 50:42 |  | Semut dan serangga sirkus bergotong royong membuat burung bohongan |
| | | 52:13 |  | Para semut dan serangga sirkus bergotong royong menaikkan burung bohongan ke atas pohon |
| 5 | Peduli Sosial | 31:07 |  | Serangga pemain sirkus mau membantu Flik yang meminta pertolongan kepadanya |
| | | 43:37 |  | Flik dan serangga sirkus menyelamatkan Dot dari serangan burung |
| | | 1:22:51 |  | Putri Atta menyelamatkan Flik yang dibawa terbang Hopper |
| 6 | Disiplin | 1:56 |  | Para semut berbaris rapi membawa hasil panennya untuk dikumpulkan |
| 7 | Mandiri | 17:58 |  | Flik pergi dari pulau semut sendirian untuk mencari penolong |

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

| No | Nilai Karakter | Menit ke- | Bukti Adegan | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| | | 1:06:55 |  | Dot mencari Flik yang telah diusir sendirian |
| 8 | Demokraktis | 16:59 |  | Flik yang melakukan kesalahan karena telah menjatuhkan makanan yang sudah dikumpulkan kemudian diadili oleh Ratu semut. |
| 9 | Rasa Ingin Tahu | 40:54 |  | Putri Atta penasaran ketika Flik membawa pergi serangga pemain sirkus dari pesta |
| | | 41:26 |  | Dot penasaran apa yang terjadi diantara Flik dengan para serangga pemain sirkus |
| | | 1:17:44 |   | Hopper marah dan bertanya kepada semut siapa yang membuat ide untuk melawan Hopper |
| 10 | Bersahabat/Komunikatif | 48:19 |  | Flik berteman baik dengan serangga pemain sirkus |

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

| No | Nilai Karakter | Menit ke- | Bukti Adegan | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| | | 28:50 |  | Para serangga pemain sirkus saling berteman baik |
| | | 18:28 |  | Dot dan Flik berteman baik |
| 11 | Cinta Damai | 36:20 |  | Semut mengadakan pesta bersama para serangga pemain sirkus. |
| | | 1:26:14 |  | Semut merasa senang karena Hopper telah mati dan mereka merasa bahagia. |
| 12 | Semangat Kebangsaan | 1:20:27 |  | Karena semut geram kepada Hopper, semutpun bersatu untuk menyerangnya |
| 13 | Cinta Tanah Air | 1:25:27 |  | Flik tetap tinggal di pulau semut walau ia sudah berhasil melawan Hopper. |
| 14 | Menghargai Prestasi | 44:59 |  | Gerombolan semut memberikan tepuk tangan kepada Flik karena telah berhasil membawa serangga penolong. |

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

| No | Nilai Karakter | Menit ke- | Bukti Adegan | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| | | 45:29 |  | Francis yang berhasil menyelamatkan Dot dari serangan burung diberi penghargaan sebagai ibu sarang semut. |
| 15 | Tanggung Jawab | 09:33 |  | Flik menarik makanan yang jatuh karenanya |

Berdasarkan hasil analisis daya tangkap siswa kelas V SD Negeri Rejosari 03 terhadap nilai karakter dalam film animasi *A Bug's Life* memuat sembilan nilai karakter yaitu disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, bersahabat/komunikatif, cinta damai, dan peduli sosial. Sembilan nilai karakter tersebut muncul pada setiap adegan dan dialog dengan acuan delapan belas nilai karakter menurut Kurniawan.

Mayoritas siswa (10 siswa) menyebutkan adanya nilai karakter kreatif, kerja keras, dan peduli sosial dalam film animasi *A Bug's Life*. Nilai karakter kreatif muncul pada adegan Flik yang menebang tanaman gandum dengan alat buatannya berupa gergaji yang terbuat dari kayu, kemudian karakter kreatif dapat terlihat pada adegan dimana Flik ketika di sidang oleh ratu semut karena kesalahannya menumpahkan makanan yang di sediakan untuk belalang, dengan adanya hal tersebut Flik menemukan ide sebagai solusi dari masalah tersebut yaitu dengan pergi mencari bantuan dari serangga lain. Selain itu karakter kreatif juga muncul pada adegan Flik yang mendapatkan ide membuat burung bohongan untuk menakuti Hopper dan gerombolannya.

Nilai karakter kerja keras muncul pada adegan ketika Flik dan gerombolan semut mengumpulkan makanan. Selanjutnya terlihat pula pada adegan ketika para semut dan serangga pemain sirkus saling bergotong royong membuat burung bohongan dari daun dan ranting. Setelah itu mereka menaikkan burung tersebut ke atas pohon untuk menyembunyikan dari Hopper supaya ketika gerombolan Hopper datang para semut langsung menerbangkan burung bohongannya.

Nilai karakter peduli sosial ditunjukkan pada adegan ketika serangga sirkus menyetujui untuk membantu Flik dan gerombolan semut dalam melawan gerombolan belalang. Karakter ini ditunjukkan pula pada adegan Flik dan serangga pemain sirkus

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

yang menyelamatkan Dot dari serangan burung. Dilanjut dengan aksi Putri Atta yang menyelamatkan Flik ketika dibawa terbang oleh Hopper.

Akan tetapi terdapat beberapa siswa yang dapat menganalisis nilai karakter yang tidak semua siswa bisa menyebutkan yaitu nilai karakter bersahabat/komunikatif, cinta damai, dan semangat kebangsaan. Nilai karakter bersahabat/komunikatif hanya dijawab oleh Alphin dan Putra. Menurut mereka nilai karakter bersahabat/komunikatif muncul pada adegan dimana Flik yang berteman baik dengan serangga sirkus. Nilai karakter cinta damai dijawab oleh Arrauf dan Chelsea yaitu pada adegan ketika gerombolan semut merasa senang karena terbebas dari perbuatan semena mena belalang. Nilai karakter semangat kebangsaan hanya dijawab oleh satu siswa yang bernama Reyhandra. Menurutnya, nilai karakter ini muncul di tengah adegan perlawanan semut dan belalang dimana Flik menyadarkan gerombolannya bahwa hidup semut tidak untuk melayani belalang sehingga mereka bersatu untuk melawan belalang.

Selain itu, ada tujuh siswa yang dapat menyebutkan nilai karakter disiplin. Kemudian, sebanyak enam siswa dapat menyebutkan nilai karakter mandiri. Terakhir, lima siswa dapat menyebutkan nilai karakter rasa ingin tahu.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan pada film animasi *A Bug's Life*, siswa kelas V SD Negeri Rejosari 03 dapat menangkap sembilan nilai karakter seperti disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, bersahabat/komunikatif, cinta damai, dan peduli sosial. Kesembilan nilai karakter tersebut muncul dalam setiap adegan dengan acuan delapan belas nilai karakter. Nilai karakter yang sering muncul adalah nilai karakter kerja keras, kreatif, dan peduli sosial yang dapat disebutkan oleh sepuluh siswa, diikuti nilai karakter disiplin yang dapat disebutkan oleh tujuh siswa, kemudian nilai karakter mandiri yang dapat disebutkan oleh enam siswa, lalu nilai karakter rasa ingin tahu yang dapat disebutkan oleh lima siswa. Nilai karakter bersahabat/komunikatif yang dapat disebutkan oleh dua siswa. Terakhir, nilai karakter semangat kebangsaan yang dapat disebutkan oleh satu siswa. Nilai karakter tersebut disampaikan melalui adegan adegan serta tokoh yang berperan dalam film animasi *A Bug's Life*. Melalui munculnya nilai karakter yang menjadi acuan dalam hasil analisis menjadikan film animasi *A Bug's Life* layak digunakan sebagai salah satu media penanaman nilai karakter anak.

## DAFTAR PUSTAKA

Dhana, M. S., Mappeasse, M. Y., & Nasrun, N. (2022). Peningkatan Daya Serap Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Siswa Kelas X TKJ SMK Yos Sudarso Ende. Jurnal MediaTIK, 5(1), 13-16.

Fauzi, A. (2017). Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksonomi Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pusaka, 4(2), 50-67.

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Kholisho, Y. N., & Marfuatun, M. (2020). Daya Serap Pelaksanaan Mata Kuliah Kependidikan di Tengah Pandemi Covid-19. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 4(1), 131-140.

Maksudin.Pendidikan Karakter Non-Dikotomik (Yogyakarta:Pustaka Pelajar.2013), h.3

Moleong, Lexy.(2013). Metodelogi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Moleong, Lexy.(2017). Metodelogi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munawaroh, R. L., & Prasetyo, S. A. (2019). Nilai Karakter dalam Film Animasi “Horton Hears A Who” Sudut Pandang. Indonesian Values and Character Education Journal, 2(1), 19-27.

Mustoip, Sofyan, dkk. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter. Surabaya. CV Jakad Publishing Surabaya.hlm 53

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.Bandung: Alfabeta. hlm 246

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.Bandung: Alfabeta.hlm 9

Undang Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1. Tentang Hak Pendidikan.

Undang Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3. Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Copyright © 2023. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)