

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Seni dan sastra merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Seni dan sastra merupakan hasil pemikiran manusia, sehingga keduanya selalu berubah mengikuti perubahan zaman. Ada banyak jenis seni dan sastra yang dapat kita ketahui dan nikmati. Seni dan sastra pun terbagi dalam beberapa kategori berdasarkan usia penikmatnya, seperti sastra dewasa, sastra remaja, dan sastra anak.

Sastra anak adalah kumpulan jenis sastra yang ditujukan atau disesuaikan dengan usia anak. Biasanya, sastra anak mengandung jalan cerita dan konflik yang dapat dimengerti oleh anak dengan batasan usia tertentu, serta memiliki alur yang tidak terlalu panjang sehingga tidak menimbulkan kejenuhan bagi anak. Sastra anak merupakan sebuah sarana bimbingan bagi orang dewasa ketika menuliskan karya kepada anak-anak melalui bacaan yang dibacanya (Davis, 1967). Sastra anak-anak adalah pencerminan anak-anak, baik yang ia lihat, pahami, rasakan, maupun ia alami (Norton, 1988). Sastra anak bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam mengapresiasi rasa keindahan, meningkatkan pemahaman multilingual dan multikultural, bereksperimen, dan menambah minat baca anak (Nurgiyantoro, 2004, hlm 220).

Sastra anak dapat dijadikan pilihan sebagai bahan pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah dasar. Pemilihan bahan sastra untuk pembelajaran bahasa di sekolah dasar, dilakukan setelah adanya penelitian lebih rinci terhadap unsur-unsur yang lazim ada dalam setiap bacaan cerita (fiksi). Unsur-unsur terdiri atas alur/jalan cerita, tema yang digunakan dalam penulisan cerita, tokoh beserta karakternya, gaya penulisan yang mempengaruhi suasana cerita, sudut pandang yang digunakan dalam penulisan, serta ilustrasi dan format buku cerita yang disesuaikan dengan usia pembaca. Jenis sastra anak yang dapat digunakan untuk pembelajaran sastra di sekolah dasar, diantaranya buku bergambar, fiksi realistik (*realistic fiction*), fiksi sejarah, fiksi ilmu (*science fiction*), fantasi, biografi, dan film.

Film merupakan kumpulan gambar hidup yang memiliki alur cerita (Kamus Besar Bahasa Indonesia. Film merupakan gabungan dari budaya, teknologi, dan eksperimen kesenian yang bisa mengkomunikasikan kepada massa (Effendi, 1986, hlm 239). Film merupakan alat berkomunikasi kepada masyarakat luas yang memiliki sifat audio visual (Kridalaksana, 1984, hlm 32). Jadi, film merupakan gambar hidup yang memuat sebuah cerita dengan disertai teknologi agar menarik minat massa.

Pada saat ini, film merupakan hasil seni dan sastra yang paling digemari oleh sebagian besar masyarakat. Berdasarkan data dari Pusat Pengembangan Film Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Pusbangfilm Kemdikbud) Indonesia, pada tahun 2015, jumlah penonton film lokal sebanyak 16,2 juta penonton. Pada tahun 2016 terdapat 37,2 juta penonton, pada tahun 2017 terdapat 42,65 juta penonton, dan pada tahun 2018 terdapat 42,73 juta penonton. Dikutip dari laman CNBC Indonesia, tercatat sebanyak 15.105.815 orang menonton film hasil karya anak bangsa. Kepala Badan Ekonomi Kreatif, Triawan Munaf, mengatakan di akhir 2017 jumlah penonton film Indonesia mencapai 42,7 Juta penonton atau naik signifikan dari 16 Juta penonton di 2015.

Film dinilai dapat menyampaikan keseluruhan isi cerita tanpa mengalami kebosanan karena didramatisir oleh visualisasi-audio, sehingga penonton dapat ikut merasakan atau ikut terhanyut dalam cerita yang sedang ditampilkan. Film terdiri dari berbagai genre sesuai dengan jenis cerita yang disajikan, sehingga bukan hal aneh jika film pun dapat menyentuh kalangan anak-anak. Adapun manfaat film antara lain dapat menjadi pengusir rasa stress, menjadikan penonton dapat mempelajari suatu hal baru, memberikan kesadaran sosial dikarenakan diangkat dari isu sosial, menjadi terapi bagi penderita depresi dan gangguan mood, serta dapat memberikan dampak baik bagi otak karena melepas senyawa kimia berupa dopamin, serotonin, dan glutamat.

Bagi anak-anak, sebagian besar dari mereka menyukai film animasi yang mempunyai karakter tokoh unik, sehingga mampu memancing jiwa imajinatif mereka. Banyak jenis film yang termasuk ke dalam kategori film anak. Film anak berupa kartun atau animasi, sering sekali dianggap hanya sekedar tontonan

hiburan saja. Padahal, apabila kita memperhatikan dengan lebih jelas, film-film tersebut juga memiliki nilai-nilai positif yang dapat dipelajari.

Contohnya adalah film animasi “Lorong Waktu” yang digunakan oleh peneliti sebagai objek penelitian. Film animasi “Lorong Waktu” pertama kali bergabung di situs *Youtube* pada tanggal 12 Mei 2019, dan hingga saat ini memiliki 22,3 ribu *subscribers* (pengikut), dan secara keseluruhan telah ditonton sebanyak 3.148.429 kali. Dalam film animasi tersebut, terdapat beberapa nilai positif berupa nilai karakter yang dapat ditanamkan kepada anak-anak. Seperti salah satu adegan dalam episode pertama berjudul “Rantang Amanah” yang diunggah pada tanggal 14 Mei 2019, telah ditonton sebanyak 153.749 kali, dan 1,1 ribu *like* (suka). Salah satu adegannya, yaitu dimana ketika Zidan dan Pak Ustad Addin hendak memasuki Laboraturium untuk menemui Pak Haji, mereka mengucapkan salam terlebih dahulu. Selepas melaksanakan shalat dzuhur, Zidan dan Ustad Addin mendatangi ruang laboraturium. Di sana, sudah ada Pak Haji Husin yang menunggu kedatangan mereka.

Zidan + Ustad Addin : “*Assalamualaikum.*” (menghampiri Pak Haji kemudian mencium tangannya)  
 Pak Haji : “*Waalaiumsalam warahmatullahi wabarakatuh. Rantang mane rantang? Rantang?!*” (membenarkan letak sorban)

Dialog tersebut dapat dijadikan pencerminan/percontohan dari nilai karakter religius, berupa selalu mengucapkan salam ketika bertemu seseorang/hendak memasuki sebuah ruangan. Kemudian, contoh lainnya dalam episode yang sama, terdapat contoh nilai karakter tanggung jawab.

Ustad Addin : “Zidan, memberi makan fakir-miskin itu mulia. Tapi, cara kamu salah.”  
 Zidan : (Menganggukkan kepalanya) “Ooohh. Jadi Zidan kudu nyuapin ibu itu?”  
 Ustad Addin : (Tertawa kecil) “Bukan. Rantang yang berisi makanan itu, dikirim ibu kamu untuk Pak Haji. Kalau kamu mau ngasih ke orang lain, harus ijin dulu ke beliau.”

Dari penggalan adegan diatas, dapat disimpulkan bahwa kita harus bertanggung jawab dalam melaksanakan sebuah tugas yang diberikan kepada kita, dan apabila kita hendak melakukan sesuatu kepada barang yang dititipkan harus meminta ijin terlebih dahulu kepada pemiliknya.

Nilai-nilai positif seperti contoh di ataslah yang harus ditanamkan pada anak sedini mungkin melalui pembelajaran di sekolah dasar. Mengacu kepada Undang-Undang Republik Indonesia Bab II Pasal 3 No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mana pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, maka sudah sepatutnya jika nilai-nilai karakter diterapkan dalam pendidikan karakter di sekolah dasar.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, nilai-nilai positif tersebut tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, namun juga bisa disampaikan melalui sebuah drama. Drama merupakan salah satu jenis karya sastra yang dibuat untuk dipentaskan atau dipertontonkan kepada publik. Drama juga sering diartikan sebagai sandiwaranya pendek. Seperti karya sastra lainnya, drama juga termuat dalam kurikulum sekolah dasar sebagai bentuk penguasaan keterampilan berbicara. Drama di sekolah dasar dimuat dalam bentuk percakapan sederhana atau bentuk praktis dari suatu materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain keterampilan berbicara, drama juga bisa merangkum keterampilan sastra lainnya.

Pembelajaran drama termasuk ke dalam salah satu bentuk pengembangan dari pembelajaran apresiasi sastra. Standar kompetensi kemampuan sastra di sekolah dasar mencakup kemampuan mengapresiasi sastra, kemampuan berekspresi sastra, dan kemampuan menelaah hasil sastra. Kegiatan untuk memperoleh kemampuan mengapresiasi sastra) adalah mendengarkan hasil sastra berupa mendengarkan pembacaan puisi, mendengarkan pembacaan cerita pendek, mendengarkan penuturan dongeng, mendengarkan pembacaan/pembawaan dialog/drama, dan mendengarkan pembacaan kutipan novel; menonton hasil sastra berupa membaca puisi, membaca cerita pendek, membaca drama, membaca novel, membaca kritis tentang hasil sastra, dan membaca resensi tentang sastra (Rusyana, 2002).

Kemampuan berekspresi sastra dapat dilakukan melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa bercerita (menuturkan dongeng), berdeklamasi, membaca nyaring novel, membawa dialog, dan mementaskan drama; menulis karya sastra

berupa menulis puisi, menulis cerpen, menulis dongeng, menulis dialog, dan menulis drama pendek. Sedangkan untuk memperoleh kemampuan menelaah hasil sastra dapat dilakukan melalui kegiatan menilai hasil sastra, meresensi buku sastra, dan menganalisis hasil sastra.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memilih judul penelitian “Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi “Lorong Waktu” dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Drama Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

### **B. Rumusan Masalah Penelitian**

1. Bagaimana nilai-nilai karakter yang terdapat pada Film “Lorong Waktu”?
2. Bagaimana pemanfaatan film animasi “Lorong Waktu” dalam pembelajaran drama bagi siswa di sekolah dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam kajian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan apresiasi sastra siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan film anak. Secara rinci tujuan yang di maksud adalah:

1. Untuk mengetahui nilai-nilai karakter yang terdapat dalam Film “Lorong Waktu”.
2. Untuk mengetahui pemanfaatan film animasi “Lorong Waktu” dalam pembelajaran drama bagi siswa di sekolah dasar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Secara umum, manfaat dari penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan apresiasi sastra siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan adaptasi analisis nilai karakter dalam film anak. Dengan rinci, manfaat yang didapat adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu menambah literatur analisis nilai-nilai karakter yang terdapat pada sebuah film animasi dan, dapat menjadi referensi untuk analisis film animasi yang akan diadaptasi kedalam sebuah pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi siswa
  - 1) Meningkatkan minat siswa dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
  - 2) Meningkatkan kemampuan apresiasi sastra pada siswa sehingga siswa tidak hanya mengenal sastra melalui tulisan namun juga melalui film yang sesuai dengan usianya, terutama melalui film animasi.
  - 3) Memudahkan siswa untuk mendalami materi mengenai drama, sehingga siswa mampu menentukan karakter yang dimiliki oleh tokoh dalam cerita.
- b. Bagi guru
  - 1) Menjadi bahan referensi bagi guru untuk memodifikasi materi dan media pembelajaran yang lebih mudah digunakan.
  - 2) Memudahkan guru dalam melatih kemampuan bahasa dan sastra pada anak melalui materi pembelajaran drama.
- c. Bagi peneliti
  - 1) Menambah wawasan baru dan pengalaman mengenai mengadaptasi nilai karakter dalam sebuah film animasi untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran drama mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
  - 2) Meningkatkan kemampuan menganalisis yang dimiliki oleh peneliti, baik dalam hal literasi maupun berupa film animasi.
- d. Bagi sekolah
  - 1) Membantu guru dalam mengembangkan minat dan bakatnya, dalam menentukan media pembelajaran yang dimodifikasi menjadi mudah didapat dan diterapkan ke dalam sebuah materi pembelajaran.
  - 2) Memudahkan guru maupun staf sekolah dalam mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.
  - 3) Membuat siswa menjadi lebih fokus dan berperan aktif dalam pembelajaran.
  - 4) Memudahkan guru dalam menemukan minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa, sehingga guru dapat memaksimalkan minat dan bakat siswa dalam kegiatan yang diadakan oleh sekolah.

## **E. Sistematika Penulisan**

Skripsi ini tersusun diawali dengan halaman judul hingga daftar pustaka. Selain itu, skripsi ini tersusun atas lima bab. Kelima bab tersebut akan dijabarkan satu per satu di bawah ini.

BAB I Pendahuluan yang berisikan: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II Kajian Pustaka di dalamnya berisikan teori-teori tentang: pengertian pendidikan karakter, tujuan & fungsi pendidikan karakter, pengertian karakter, nilai-nilai pendidikan karakter, prinsip dasar pemebntukkan karakter, film animasi sebagai media transformasi nilai, film animasi “Lorong Waktu”, pemanfaatan film animasi “Lorong Waktu” sebagai pembelajaran drama di sekolah dasar, penelitian relevan, apresiasi sastra di sekolah dasar, dan pembelajaran drama di sekolah dasar.

BAB III Metode Penelitian yang di dalamnya berisikan: desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data, serta instrumen penelitian.

BAB IV Temuan dan pembahasan. Di dalam bab ini membahas tentang temuan dari penelitian dan pembahasan hasil analisis data dengan berbagai kemungkinan, serta menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini, membahas mengenai kesimpulan akhir hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah penelitian, implikasi secara teoritis maupun praktis dari hasil penelitian, serta rekomendasi berupa saran yang diberikan oleh peneliti.