

DAYA SERAP SISWA TERHADAP NILAI KARAKTER PADA FILM PENDEK NILEP

Aldika Muhammad Arif ¹⁾

Singgih Adhi Prasetyo ²⁾

Ari Widyaningrum ³⁾

¹⁾Mahasiswa PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

^{2),3)}Dosen Universitas PGRI Semarang

ABSTRAK

Konteks penelitian ini didasari oleh banyak dijumpai anak menyukai tayangan yang kurang sesuai dengan usianya, tentu dampak buruknya adalah anak mencontoh adegan dari tayangan tersebut, jika tayangannya mengandung hal baik pengaruhnya akan baik pula, namun sebaliknya jika tayangannya banyak hal negatif ini berbahaya untuk perkembangan anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui nilai karakter yang terkandung dalam film nilep, dan untuk mengetahui daya serap siswa terhadap nilai karakter pada film nilep. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Data pada penelitian ini diperoleh dari wawancara, dokumentasi dan simak catat. Hasil penelitian ini ditemukan sebelas nilai karakter yang terdapat pada film nilep yaitu: Religius, jujur, toleransi, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli soisal, bertanggung jawab.

Kata kunci: *Daya Serap, Nilai Karakter, Film Nilep*

LATAR BELAKANG

Pendidikan sejatinya merupakan suatu proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu, dalam pendidikan terdapat banyak ilmu dan penanaman nilai-nilai yang berguna untuk membekali anak pada saat tumbuh dan berkembang menuju dewasa nantinya, nilai-nilai tersebut tidak hanya untuk dirinya sendiri melainkan juga bermanfaat bagi lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar, sesuai yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa "Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sebuah suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat dan bangsa negara".

Pendidikan tidak semata-mata diajarkan disekolah saja, namun dalam lingkungan paling kecil yaitu keluarga pun pendidikan sudah diajarkan, karena sejatinya lingkungan keluarga memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi anak bisa melalui pendidikan karakter yang didalamnya banyak berkaitan dengan nilai-nilai karakter, yang diharapkan dapat memberikan dampak kearah fundamental anak secara intelektual dan nilai-nilai kebaikan untuk bangsa dan negara yang lebih bermartabat dan berkualitas. Seperti yang Ratna Megawangi (dalam Purwanti dwi, 2017: 16) kemukakan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu upaya untuk mendidik anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak kemudian mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Namun penanaman nilai-nilai pendidikan karakter perlu peran

banyak pihak tidak hanya dari guru dan lingkungan sekolah saja, melainkan peran dari lingkungan rumah, keluarga dan teman juga memiliki peran yang besar untuk mengembangkan nilai-nilai tersebut. Tentu saja tiap anak memiliki daya serap yang berbeda, Thorifin dan Ni'amul Huda (dalam Fauzi ahmad, 2016: 52) mengatakan bahwa daya serap merupakan suatu kemampuan untuk mengambil, menyimpan, merespon apa yang dipelajari dari orang lain, seperti guru dan yang lainnya.

Upaya lain untuk belajar meneladani nilai karakter bisa dengan menggunakan media film, pilihan film yang berkualitas dan mengandung nilai kebaikan mudah ditemui jika memang ingin mencari yang sesuai dengan umur pada anak. Sugihartono (dalam Fawarida, 2018: 1019) mengatakan bahwa film dipakai untuk memenuhi kebutuhan umum yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan sifat hiburanya, film telah diterima sebagai salah satu media visual yang paling populer dan digemari. Selain sebagai hiburan film juga bisa dijadikan sebagai sarana hiburan, salah satunya adalah film *Nilep* yang berbahasa jawa ini juga diperankan oleh anak-anak, sehingga dapat menarik perhatian anak untuk melihat film ini karena diperankan oleh seumuran anak sekolah dasar.

Berdasarkan observasi di lingkungan desa srikandang pada kelompok bermain anak usia sekolah dasar kebanyakan anak menyukai film yang bukan sesuai usia mereka, dan lebih menyukai sinetron yang ditujukan untuk orang dewasa, kondisi ini tentu kurang baik jika dibiarkan tanpa pengawasan orang tua, karena anak sering meniru apa yang mereka lihat. Berangkat dari kondisi tersebut peneliti bermaksud untuk memberi pilihan tayangan yang tetap menghibur namun terdapat nilai-nilai kebaikan di dalamnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai karakter yang terdapat di dalam film *nilep* dan juga untuk mengetahui kemampuan daya serap siswa terhadap nilai karakter yang terdapat pada film *nilep* dengan judul penelitian "Daya Serap Siswa Terhadap Nilai Karakter Pada Film Pendek *Nilep*"

METODE

Penelitian ini dilakukan di lingkungan sekitar RT 02 RW 05 Desa Srikandang, Kecamatan Bangsri, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah dengan subyek penelitian yaitu siswa jenjang pendidikan sekolah dasar sejumlah 13 anak. Penelitian menggunakan penelitian kualitatif dan dengan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (dalam Pratiwi 2017: 211) data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan simak catat. Observasi sebelum penelitian dilakukan, kemudian wawancara ditujukan pada siswa sekolah dasar berjumlah 13 siswa dan siswi, dokumentasi untuk mendapatkan informasi pendukung saat wawancara, simak catat saat menganalisis nilai karakter pada film dengan teman sebaya. Analisis data dengan menggunakan model interaktif Reduksi data, Penyajian data, dan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan hasil penelitian ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu film *nilep*, unsur instrinsik dan nilai karakter di dalam film *Nilep*.

Film Nilep

Film ini mengisahkan empat orang anak yang sedang bermain di pos ronda, keempat anak tersebut bernama ipeh, ridho, pandhi dan bayu. Cerita dimulai ketika ipeh dan ridho membeli lotre pada pedagang mainan, tanpa diketahui pandhi dan bayu mencuri mainan yang juga oleh oleh pedagang tersebut. Setelah kejadian itu mereka berdebat dan saling menyalahkan satu sama lain, kemudian ipeh berinisiatif untuk mengajak pandhi dan bayu mengembalikan mainan tersebut cerita yang ringan juga sederhana ini dikemas dengan apik dan banyak nilai yang terdapat di dalamnya.

Unsur intrinsik

Alur cerita

Pada film pendek *Nilep* ini menggunakan alur cerita maju. Pada awal film menampilkan tokoh pada film kemudian disajikan konflik yang menjadi bagian dari film yakni bayu mencuri mainan lalu dari konflik tersebut dicari solusi atau klimaks nya dengan mainan yang dicuri bayu itu dikembalikan kepada penjual mainan yang menjadikan alur cerita film ini adalah alur cerita maju.

Tema

Tema merupakan salah satu yang melatarbelakangi sebuah ide menjadi suatu karya dan keseluruhan cerita pada film ini, dalam film pendek *Nilep* ini tema yang diangkat adalah pentingnya nilai kejujuran dan tanggung jawab yang diceritakan oleh anak-anak dengan tingkah laku yang polos dan kenakalan sesuai dengan usianya.

Latar

Latar menjelaskan kapan dimana kejadian tersebut terjadi, *setting* tempat film ini ada di dua tempat, yakni di pos kamling desa dan di rumah penjual mainan, lalu setting waktu ini pada siang hari. Kemudian latar belakang sosial budaya ini menggunakan kehidupan anak di jawa sebagai latar sosial budayanya.

Bahasa

Bahasa pada film ini kebanyakan menggunakan bahasa jawa khas daerah jogja namun ada bagian dimana saat itu ipeh dan bayu menggunakan bahasa inggris untuk kata "*google maps*", selebihnya menggunakan bahasa jawa.

Plot

Plot merupakan urutan kejadian yang ada pada film, pada film ini plotnya yaitu saat bayu mencuri mainan itu kemudian ipeh dan rindho berupaya merayu bayu agar mau mengembalikan mainan tersebut, setelah dipaksa bayu pun mau untuk mengembalikan mainan tersebut, setelah itu bayu tidak berani mengembalikan mainan itu secara langsung pada penjual tersebut malah saling berdebat dan menyalahkan dengan pandi, meskipun tidak dikembalikan secara langsung akhirnya mainan itu tetap dikembalikan dengan bantuan tukang pos yang bayu dan pandi temui di pos kamling tadi.

Tokoh

Tokoh adalah pemeran yang bermain pada film tersebut, dicerita ini terdapat enam tokoh yang bermain yaitu: Ipeh, Rindho, Bayu, Pandi, Penjual Mainan Pak Sumartono, dan

Tukang pos. Ipeh merupakan teman yang bijaksana dan jujur juga tidak menyukai temannya mencuri sehingga ia mengajak bayu untuk mengembalikan mainan yang dicurinya. Kemudian Rindho tipikal teman yang memiliki toleransi tinggi karena tidak menyukai temannya juga ikut sedih ketika ipeh sedih. Bayu anak yang keras kepala meskipun begitu ia juga memiliki rasa takut. Pandhi merupakan teman bermain bayu yang juga merencanakan mencuri mainan, sama dengan bayu pandi pun memiliki rasa takut. Sementara pak sumartono sebagai penjual mainan merupakan tipikal yang bijaksana. Dan pak pos memiliki sifat yang patuh.

Sudut pandang

Pada film ini sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang pertama sebagai sarana menunjukkan tokoh, latar, tindakan, dan cerita yang membentuk menjadi suatu karya.



Nilai moral







Nilai moral merupakan suatu pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya, dalam film ini ada beberapa nilai moral yang jelas sekali dapat dilihat yaitu: janganlah mencuri barang milik orang lain, kemudian akuilah jika itu memang bukan barang milik kita dan beranilah untuk bertanggung mengembalikan barang tersebut kepada pemiliknya.






Nilai karakter




Berdasarkan analisis yang dilakukan ditemukan sebelas nilai karakter yang terdapat dalam film nilep ini, kesebelas nilai tersebut adalah: nilai religius, jujur, toleransi, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Kesebelas nilai karakter tersebut bisa ditemukan pada film nilep tersebut yang dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Hasil Analisis Nilai Karakter Pada Film *Nilep*

No	Nilai Karakter	Gambar	Deskripsi
1.	Religius	 <p>Waktu 3: 23</p>	Ipeh menjelaskan sesuai dengan agamanya bahwa balasan seorang pencuri lelaki maupun wanita yaitu akan dipotong tangannya sebagai siksaan dan balasan dari Allah SWT
2.	Jujur	 <p>Waktu 3: 00</p>	Pada adegan itu ipeh menanyakan apakah bayu mencuri, dan bayu mengakui perbuatannya.

<p>3.</p>	<p>Toleransi</p>	<div data-bbox="571 271 999 510">  <p>Kamu jangan sedih, kalau kamu sedih aku ikut sedih</p> </div> <p>Waktu 2: 37</p> <div data-bbox="571 551 960 766">  <p>Tidak boleh begitu, kasihan penjualnya</p> </div> <p>Waktu 3: 07 Waktu 4: 35</p> <div data-bbox="571 817 999 1057">  <p>Oh iya kasihan ya rumah penjualnya, kecil, kumuh, lusuh, anaknya juga memelas</p> </div> <p>Waktu 5: 16 Waktu 6: 14</p> <div data-bbox="571 1064 976 1256">  <p>Pada anak kecil juga eh, Kok memelas sekali</p> </div> <p>Waktu 5: 16 Waktu 6: 14</p> <div data-bbox="549 1332 999 1585">  <p>Wenangnya seperti rumah kasihan penjualnya</p> </div>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ridho ikut sedih karena ipoh sedih tidak mendapatkan apapun dari lotre yang dibeli. 2. Ipeh kasihan kepada penjual mainan karena bayu mencuri mainan yang dijual. 3. Ridho merasa kasihan karena melihat anak pak sumartono penjual mainan yang dicuri bayu. 4. Ridho kasihan melihat rumah pak sumartono yang kecil, kumuh, dan anaknya yang membuat ridho kasihan. 5. Ipeh merasa kasihan karena bayu tidak berani mengembalikan mainan tersebut namun malah mengajak pulang.
<p>4.</p>	<p>Kerja Keras</p>	<div data-bbox="593 1637 992 1861">  <p>Yaudah bapak mau lanjut kerjain lagi ya</p> </div> <p>Waktu 2: 46</p>	<p>Pada percakapan ini menunjukkan pak sumartono adalah pekerja keras yang mau melanjutkan pekerjaan dengan berkeliling lagi.</p>

5.	Kreatif	 <p style="text-align: center;">Waktu 7: 06</p>  <p style="text-align: center;">Waktu 4: 50</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada adegan ini menunjukkan anak-anak kreatif karena mengirimkan barang yang dicuri melalui tulang pos agar tidak diketahui siapa yang telah mencurinya. 2. Ipeh waktu mencari lokasi rumah pak sumartono menggunakan Google maps merupakan suatu ide yang kreatif karena memanfaatkan teknologi dengan bijak.
6.	Mandiri	<p style="text-align: center;">Waktu 4: 32</p> 	<p>Adegan ini menunjukkan sekumpulan ini mandiri yaitu mencari sendiri rumah penjual mainan dan menemukannya.</p>
7.	Rasa Ingin Tahu	 <p style="text-align: center;">Waktu: 4: 36</p>	<p>Setelah sampai dirumah penjual mainan pandi melihat anak kecil dan bertanya "siapakah anak kecil itu?", menunjukkan adanya rasa ingin tahu.</p>
8.	Bersahabat/ komunikatif	 <p style="text-align: center;">Waktu 1: 01</p>	<p>Menunjukkan bayu, pandi bersahabat dengan ipeh dan ridho yang ditunjukkan dengan adegan bayu dan pandi berusaha menghilangkan lamunannya ipeh dan ridho.</p>

9.	Cinta Damai	<p style="text-align: center;">Waktu 7: 54</p>  <p style="text-align: center;">Plis tolong pak, aku jangan dipukul</p>	<p>Pada adegan ini bayu meminta agar dirinya tidak dipukuli oleh penjual yang menunjukkan ia cinta damai.</p>
10.	Peduli Sosial	 <p style="text-align: center;">Tahu pak, ini jurus saja</p> <p style="text-align: center;">Waktu 1: 45</p>	<p>Bayu dan pandi memberi tahu alamat yang dicari pak pos dan memberi tips ketika datang ke tempat yang dituju pak pos menunjukkan mereka peduli dengan sesama.</p>
11.	Tanggung Jawab	 <p style="text-align: center;">Pak, ini aku kembalikan gigi drakulamu...</p> <p style="text-align: center;">Waktu 7: 44</p>	<p>Pada bagian ini menunjukkan bayu berani untuk bertanggung jawab mengembalikan mainan yang dicurinya dengan pesan yang ditulis dikertas.</p>

Pembahasan

Film ini terdapat sebelas nilai karakter di dalamnya yang menunjukkan bahwa film ini layak untuk ditonton kelompok anak usia sekolah dasar, selain itu cerita yang disajikan secara ringan dan sederhana ini tentu lebih menarik bagi anak. Kesebelas nilai karakter tersebut yaitu: Religius, Jujur, Toleransi, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Rasa Ingin Tahu, Bersahabat/komunikatif, Cinta Damai, Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab. Namun kebanyakan sisiwa hanya menjawab beberapa nilai karakter saja paling banyak jawaban yang sisiwa dapat temukan Antara lain: Jujur, dan tanggung jawab menjadi nilai karakter yang paling sering ditemukan kemudian toleransi dan cinta damai juga oleh beberapa anak dapat menemukan karakter tersebut.

Subyek penelitian yang berjumlah tiga belas siswa terdiri dari kelas tinggi dan rendah dilingkungan Desa Srikandang ini mendapati hasil yakni siswa memiliki intensitas waktu menonton televisi yang cukup dengan memperhatikan waktu belajar, kebanyakan anak lebih suka untuk belajar dahulu baru setelah itu menonton televisi. Beberapa anak menyukai film Upin Ipin, Doraemon, Boboiboy, dan spongebob, namun ada juga yang lebih menyukai tayangan Ikatan cinta, Samudra cinta, Cinta Mulia, Suara hati istri, cinta dibawah sinar rembulan, putri untuk pangeran, yang mana film tersebut diperuntukkan bagi orang

dewasa, namun beberapa siswa yang mengatakan menyukai film tersebut pada saat menonton film tersebut didampingi oleh orang tua.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian tersebut, film *nilep* mengandung sebelas nilai karakter yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Kerja Keras, (5) Kreatif, (6) Mandiri, (7) Rasa Ingin Tahu, (8) Bersahabat/komunikatif, (9) Cinta Damai, (10) Peduli Sosial, (11) tanggung Jawab. Dari penelitian terhadap siswa kelas rendah dan tinggi, didapatkan data bahwa anak kebanyakan hanya mampu menyerap paling banyak 6 Nilai karakter saja antara lain: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Bersahabat, (5) Cinta Damai, dan (6) Tanggung jawab.

Selain mengandung nilai karakter dan pesan moral, film ini bisa dijadikan untuk sarana hiburan siswa dan edukasi dalam penanaman nilai karakter pada siswa yang terkandung didalam film melalui adegan-adegan yang ada pada film *Nilep*. Sebagai orang tua harus mengenali dan paham apa tayangan yang dilihat anak dan untuk mendampingi dan mengarahkan anak saat menonton tayangan yang ada di televisi maupun platform digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, A. (2016). Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksonomi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pusaka*, 52.
- Fawarida, N. (2018). Analisis Film Animasi Up Produksi Pixar Animation Studios. *Sendika*, 1019.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 211.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Implementasinya. *Dwijacendekia*, 16.