



Pengaruh Film Animasi Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas IV SDN 44 Mataram Tahun 2024/2025

Rahayu Pertwi Ningsih, Nurhasanah, Baiq Yuni Wahyuningsih

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62 Gomong, Kota Mataram, Indonesia

*Correspondence e-mail: rahayupertiwiningsih23@gmail.com

Accepted: November 2025; Revised: November 2025; Published: December 2025

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan film animasi terhadap pendidikan karakter tanggung jawab peserta didik kelas IV SDN 44 Mataram tahun ajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya karakter tanggung jawab sebagian peserta didik yang tercermin dari perilaku seperti tidak menjaga kebersihan sekolah, tidak menaati tata tertib, tidak memelihara fasilitas sekolah, serta tidak melaksanakan piket sesuai jadwal yang ditetapkan. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 32 peserta didik. Data dikumpulkan melalui angket dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test) dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan film animasi terhadap peningkatan karakter tanggung jawab peserta didik. Setelah perlakuan diberikan, peserta didik menunjukkan peningkatan tanggung jawab dalam menjaga kebersihan sekolah, menaati tata tertib, memelihara fasilitas, serta melaksanakan jadwal piket dengan disiplin. Dengan demikian, film animasi dapat dibuktikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam menginternalisasikan nilai-nilai karakter tanggung jawab pada peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Film Animasi, Pendidikan Karakter, Karakter Tanggung Jawab, Sekolah Dasar.

The Influence of Animated Films on Character Education of Grade IV Students of SDN 44 Mataram In 2024/2025

Abstract

This study was conducted to analyze the effect of using animated films on the character education of responsibility among fourth-grade students at SDN 44 Mataram in the 2024/2025 academic year. The background of this research lies in the low level of responsibility character observed among some students, as reflected in behaviors such as not maintaining school cleanliness, disobeying school rules, neglecting school facilities, and failing to perform classroom duties according to the assigned schedule. A quantitative research method was applied, using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The subjects of this study consisted of 32 students. Data were collected through questionnaires and interviews, and analyzed using a paired sample t-test with the assistance of SPSS version 24. The results revealed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that there was a significant effect of using animated films on improving students' responsibility character. After the treatment was implemented, students demonstrated higher levels of responsibility in maintaining school cleanliness, following school regulations, taking care of school facilities, and performing their classroom duties according to schedule. Therefore, animated films have been proven to be an effective and engaging learning medium for internalizing the values of responsibility character among elementary school students.

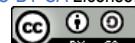
Keywords: Animated Film, Character Education, Responsibility Character, Elementary School

How to Cite: Ningsih, R. P., Nurhasanah, N., & Wahyuningsih , B. Y. . (2025). Pengaruh Film Animasi Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas IV SDN 44 Mataram Tahun 2024/2025. *Reflection Journal*, 5(2), 1081-1089. <https://doi.org/10.36312/0ts5qg48>



<https://doi.org/10.36312/0ts5qg48>

Copyright© 2025, Ningsih et al
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dalam membentuk karakter dan mengembangkan potensi peserta didik sepanjang hayat. Sebagai landasan utama dalam membangun kualitas manusia, pendidikan tidak hanya berfungsi mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan sosial yang membentuk pribadi yang berakhlak dan bertanggung jawab. Dalam konteks ini, pendidikan karakter menempati posisi sentral, karena melalui pendidikan karakter peserta

didik tidak hanya diajarkan untuk memahami apa yang benar, tetapi juga dibiasakan untuk mencintai dan melakukan hal yang benar dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan perkembangan paradigma pendidikan modern, pembelajaran kini tidak hanya difokuskan pada ranah kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang berperan penting dalam pembentukan kepribadian peserta didik. Salah satu komponen utama dari pembelajaran yang holistik tersebut adalah pendidikan karakter, yaitu proses sistematis dalam menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan tanggung jawab agar peserta didik tumbuh menjadi individu yang berintegritas. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional serta Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, setiap lembaga pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai luhur bangsa dalam kegiatan pembelajarannya.

Namun demikian, fenomena di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas kebijakan dan realitas implementasi. Karakter tanggung jawab peserta didik sekolah dasar masih perlu diperkuat. Banyak siswa yang belum menjaga kebersihan sekolah, belum menaati tata tertib, tidak memelihara fasilitas sekolah secara konsisten, serta sering mengabaikan jadwal piket. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran, khususnya yang mampu menumbuhkan karakter tanggung jawab melalui pendekatan yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan media film animasi edukatif yang interaktif dan memuat pesan moral kontekstual. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 44 Mataram pada tanggal 22 November 2024, ditemukan bahwa sekitar 35% siswa kelas IV menunjukkan karakter tanggung jawab yang masih rendah, seperti tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, tidak peduli terhadap kebersihan kelas, dan sering mengabaikan jadwal piket. Sementara itu, 65% siswa lainnya telah menunjukkan sikap tanggung jawab yang cukup baik. Guru kelas menyampaikan bahwa pembentukan karakter selama ini masih dilakukan secara konvensional, misalnya melalui teguran lisan atau nasihat. Pendekatan tersebut, meskipun relevan, memiliki efektivitas yang terbatas bagi siswa yang minat belajarnya rendah terhadap metode verbal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan agar pesan karakter dapat diterima secara efektif.

Menurut Julaiha (2014), penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, dan menumbuhkan minat belajar. Media yang menarik seperti film animasi tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk nilai dan sikap melalui pengalaman emosional dan visual yang bermakna. Hal ini sejalan dengan Nurhasanah (2023) yang menegaskan bahwa penguatan pendidikan karakter akan lebih efektif apabila disampaikan melalui media yang kontekstual dan menyenangkan. Salah satu bentuknya adalah film animasi dua dimensi (2D) yang bersifat informatif sekaligus menggugah empati dan emosi peserta didik. Film animasi memungkinkan terjadinya proses pembelajaran karakter secara alami, karena peserta didik dapat meniru perilaku positif dari tokoh yang ditampilkan dalam cerita. Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa media film dapat memengaruhi pembentukan karakter siswa. Misalnya, Ramayanti (2020) membuktikan bahwa media video mampu meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa, sedangkan Faslia (2023) menyoroti efektivitas video edukatif terhadap karakter sopan santun. Namun, penelitian yang secara spesifik meneliti penggunaan film animasi 2D dalam pembentukan karakter tanggung jawab di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menawarkan pendekatan empiris yang menggabungkan media visual dan pengukuran kuantitatif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan film animasi edukatif yang dirancang untuk menanamkan nilai tanggung jawab melalui narasi visual yang kontekstual dan menarik.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada empat indikator utama karakter tanggung jawab, yaitu: (1) menaati tata tertib sekolah, (2) memelihara fasilitas sekolah, (3) menjaga kebersihan lingkungan sekolah, dan (4) melaksanakan piket sesuai jadwal. Pembatasan ini dimaksudkan agar fokus analisis tetap terarah pada aspek karakter tanggung jawab yang dapat diobservasi secara langsung di lingkungan sekolah dasar. Dengan mempertimbangkan latar belakang dan batasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan film animasi terhadap pendidikan karakter, khususnya karakter tanggung jawab peserta didik kelas IV SDN 44 Mataram. Penelitian ini juga diarahkan untuk mengidentifikasi bagaimana media film animasi dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan kesadaran dan perilaku tanggung jawab siswa di sekolah. Melalui

pendekatan kuantitatif dan analisis statistik uji paired sample t-test, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris terhadap literatur pendidikan karakter berbasis media visual. Selain itu, temuan penelitian diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila di tingkat pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian menggunakan pre-eksperimental tipe *one-group pretest–posttest*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan karakter tanggung jawab peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan film animasi. Dalam desain ini hanya terdapat subjek penelitian eksperimen yang diberi perlakuan tanpa kelompok kontrol pembanding. Tahapan penelitian meliputi pemberian *pretest* untuk mengetahui kondisi awal karakter tanggung jawab siswa, penerapan media film animasi sebagai perlakuan (*treatment*), dan pemberian *posttest* untuk mengukur perubahan setelah perlakuan. Penggunaan desain ini dianggap efektif untuk konteks penelitian di lingkungan sekolah dasar dengan jumlah subjek terbatas, karena mampu menunjukkan peningkatan karakter secara langsung dari sebelum ke sesudah perlakuan.

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 44 Mataram pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 32 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Karena jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian dilaksanakan selama satu minggu pada bulan Agustus 2025, dengan tahapan kegiatan yang meliputi pemutaran film animasi edukatif berdurasi 5–10 menit selama empat hari berturut-turut. Setiap sesi pemutaran diikuti dengan diskusi reflektif singkat yang dipandu oleh guru untuk memperkuat pemahaman nilai-nilai karakter yang terkandung dalam film. Film animasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan film animasi edukatif populer yang diambil dari platform YouTube, dengan kriteria: (1) mengandung pesan moral dan nilai tanggung jawab, (2) menggunakan bahasa yang sesuai dengan usia peserta didik sekolah dasar, (3) memiliki visual yang menarik dan kontekstual, serta (4) berdurasi tidak lebih dari 10 menit agar tetap efektif untuk konsentrasi anak usia sekolah dasar.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara. Angket digunakan untuk mengukur tingkat karakter tanggung jawab siswa berdasarkan empat indikator utama, yaitu menaati tata tertib sekolah, memelihara fasilitas sekolah, menjaga kebersihan lingkungan, dan melaksanakan piket sesuai jadwal. Skala penilaian yang digunakan berkisar dari 1 (tidak setuju) hingga 4 (sangat setuju). Validitas isi instrumen diuji melalui *expert judgment* oleh satu dosen ahli bidang pendidikan karakter dan media pembelajaran, sedangkan validitas konstruk diuji menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan program SPSS 24, menghasilkan nilai korelasi antara 0,351–0,734 ($\text{Sig. } < 0,05$) yang menunjukkan bahwa seluruh butir angket valid. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar 0,831 yang termasuk kategori reliabilitas tinggi. Prosedur penelitian dimulai dengan *pretest*, dilanjutkan dengan penerapan media film animasi edukatif bertema tanggung jawab, kemudian diakhiri dengan *posttest* dan wawancara terhadap guru kelas untuk memperoleh data pendukung kualitatif.

Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24. Analisis dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas data dengan metode *Kolmogorov–Smirnov*, yang bertujuan memastikan sebaran data mengikuti distribusi normal. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor karakter tanggung jawab siswa antara *pretest* dan *posttest*. Kriteria pengambilan keputusan adalah: jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan film animasi terhadap karakter tanggung jawab peserta didik. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan film animasi memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas IV SDN 44 Mataram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Asumsi Statistik

Sebelum dilakukan analisis inferensial untuk menguji efektivitas penggunaan media film animasi terhadap karakter tanggung jawab siswa, terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi statistik, khususnya uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data skor pretest dan posttest berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat penggunaan uji statistik parametrik, yakni *paired sample t-test*. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk, yang keduanya umum digunakan dalam analisis data pendidikan dengan jumlah sampel kurang dari 50 responden. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

	Variabel Kolmogorov–Smirnov Statistic df	Sig.	Shapiro–Wilk Statistic df	Sig.
Pretest	0,130	32	0,184	0,972
Posttest	0,107	32	0,200	0,983

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest pada uji Kolmogorov–Smirnov adalah 0,184, sedangkan nilai signifikansi data posttest adalah 0,200. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Demikian pula pada uji Shapiro–Wilk, baik data pretest maupun posttest menunjukkan nilai signifikansi yang melebihi 0,05.

Hasil ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi. Dengan terpenuhinya asumsi ini, maka analisis statistik lanjutan dapat dilakukan menggunakan uji parametrik, khususnya *paired sample t-test*, untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor karakter tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah penerapan media film animasi.

Hasil Uji Paired Sample T-Test

Setelah dipastikan bahwa data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis inferensial menggunakan uji paired sample t-test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok yang sama, yakni siswa kelas IV SDN 44 Mataram yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran dengan media film animasi. Hasil uji *paired sample t-test* disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Variabel	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest Negatif	–	–	–	– 31	0,000	

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest karakter tanggung jawab siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, penerapan media film animasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan karakter tanggung jawab siswa kelas IV SDN 44 Mataram.

Peningkatan Karakter Tanggung Jawab Siswa melalui Media Film Animasi

Hasil penelitian ini secara umum menunjukkan adanya peningkatan yang bermakna pada karakter tanggung jawab siswa setelah diterapkannya media film animasi dalam proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan naratif mampu memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter siswa sekolah dasar. Sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar siswa masih menunjukkan perilaku yang mencerminkan rendahnya tingkat tanggung jawab, baik dalam konteks akademik maupun sosial. Perilaku tersebut antara lain terlihat dari kebiasaan datang terlambat ke sekolah, kurang konsisten dalam melaksanakan tugas piket kelas sesuai

jadwal, rendahnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan sekolah, serta kurangnya perhatian terhadap pemeliharaan fasilitas belajar di dalam kelas.

Kondisi awal tersebut menggambarkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan belum sepenuhnya mampu menanamkan nilai-nilai karakter secara optimal, khususnya karakter tanggung jawab. Pembelajaran yang lebih berorientasi pada penyampaian materi kognitif cenderung belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengalami, merefleksikan, dan menginternalisasi nilai-nilai moral secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, karakter tanggung jawab siswa berkembang secara terbatas dan belum menunjukkan konsistensi dalam perilaku nyata.

Setelah pembelajaran dengan menggunakan media film animasi diterapkan, terjadi perubahan perilaku yang cukup signifikan pada diri siswa. Siswa mulai menunjukkan kepatuhan yang lebih baik terhadap peraturan sekolah, melaksanakan tugas piket dengan lebih disiplin, menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah, serta menunjukkan kepedulian terhadap sarana dan prasarana belajar yang digunakan bersama. Perubahan ini tidak hanya terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, tetapi juga tercermin dalam aktivitas keseharian siswa di lingkungan sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai tanggung jawab yang disampaikan melalui media film animasi tidak berhenti pada tataran pemahaman, melainkan telah mulai terinternalisasi dalam perilaku nyata siswa.

Selain perubahan perilaku yang dapat diamati secara langsung, siswa juga menyampaikan respons positif terhadap penggunaan media film animasi dalam pembelajaran. Siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Media film animasi yang menampilkan visual bergerak, alur cerita yang runut, serta tokoh-tokoh yang dekat dengan kehidupan anak-anak membuat pesan moral yang disampaikan terasa lebih relevan dan bermakna. Kondisi ini memudahkan siswa untuk memahami makna tanggung jawab dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi mereka, baik di sekolah maupun di rumah.

Daya tarik visual dan narasi dalam film animasi berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa terlibat secara emosional dengan cerita dan tokoh dalam film, mereka cenderung lebih terbuka untuk menerima pesan moral yang disampaikan. Hal ini berdampak pada meningkatnya keinginan siswa untuk meniru perilaku positif yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam film animasi. Dengan demikian, media film animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran karakter yang efektif.

Efektivitas media film animasi dalam meningkatkan karakter tanggung jawab siswa dapat dijelaskan melalui Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) yang dikemukakan oleh Bandura (1986). Teori ini menekankan bahwa perilaku individu terbentuk melalui proses belajar sosial yang melibatkan observasi, peniruan (imitasi), dan internalisasi terhadap model perilaku yang diamati dalam lingkungan sosialnya. Menurut Bandura, individu, khususnya anak-anak, cenderung meniru perilaku yang mereka anggap menarik, relevan, dan memberikan dampak positif.

Dalam konteks penelitian ini, tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam film animasi berperan sebagai model perilaku positif yang dapat ditiru oleh siswa. Film animasi yang digunakan menyajikan berbagai situasi yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti menjaga kebersihan lingkungan, menyelesaikan tugas tepat waktu, bertanggung jawab terhadap kewajiban pribadi dan sosial, serta menaati aturan yang berlaku di sekolah. Melalui proses pengamatan yang berulang terhadap perilaku tokoh-tokoh tersebut, siswa ter dorong untuk meniru dan menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab secara alami dan bertahap.

Proses observasi yang disertai dengan keterlibatan emosional memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami apa yang benar dan salah, tetapi juga merasakan konsekuensi moral dari setiap tindakan yang dilakukan oleh tokoh dalam film. Dengan demikian, pembelajaran karakter melalui film animasi menjadi lebih bermakna karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku secara simultan. Hal ini sejalan dengan pandangan Bandura (1986) bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika individu terlibat secara aktif dalam proses belajar sosial.

Selain itu, media film animasi memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan unsur visual, audio, dan emosional secara harmonis. Kombinasi unsur-unsur tersebut mampu menarik perhatian siswa secara lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat

verbalistik. Pesan moral yang disampaikan melalui visual dan cerita tidak hanya diproses secara rasional, tetapi juga dirasakan secara emosional, sehingga lebih mudah tertanam dalam ingatan dan sikap siswa. Dengan kata lain, media film animasi mampu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan moral dan tindakan moral siswa.

Temuan kuantitatif dalam penelitian ini diperkuat oleh data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN 44 Mataram. Guru menyampaikan bahwa setelah penerapan media film animasi selama beberapa hari, terlihat perubahan perilaku siswa yang cukup signifikan. Guru mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih peduli terhadap kebersihan kelas, lebih disiplin dalam mengikuti aturan sekolah, dan lebih bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan. Menariknya, perubahan perilaku tersebut masih terlihat meskipun kegiatan penelitian telah selesai dilaksanakan.

Pernyataan guru tersebut menunjukkan bahwa dampak penerapan media film animasi tidak bersifat sementara, melainkan memiliki efek jangka panjang (long-term effect) terhadap pembentukan karakter tanggung jawab siswa. Efek jangka panjang ini dapat dijelaskan melalui konsep pembentukan kebiasaan (habit formation). Ketika perilaku positif dilakukan secara berulang dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, perilaku tersebut cenderung menetap dan menjadi bagian dari karakter individu. Dalam hal ini, film animasi berfungsi sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk membiasakan diri melakukan tindakan-tindakan yang mencerminkan tanggung jawab.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menekankan efektivitas media film animasi dalam pendidikan karakter. Ramayanti (2020) menemukan bahwa penggunaan film animasi *Upin dan Ipin* mampu meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. Film tersebut menyajikan cerita yang dekat dengan kehidupan anak-anak dan menampilkan tokoh-tokoh yang dapat dijadikan teladan dalam berperilaku sehari-hari. Sementara itu, Ramadanti (2022) menunjukkan bahwa film animasi *Nussa dan Rara* efektif dalam membentuk karakter anak usia dini melalui penyampaian pesan moral yang sederhana, menarik, dan kontekstual.

Penelitian lain oleh Faslia (2023) juga menegaskan bahwa video edukatif memiliki potensi besar dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter, seperti sopan santun, disiplin, dan tanggung jawab. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media visual dalam memadukan unsur kognitif dan emosional, sehingga pembelajaran karakter tidak terasa menggurui, melainkan dialami secara langsung oleh peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa film animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter positif siswa.

Lebih lanjut, temuan penelitian ini juga sejalan dengan pandangan Lickona (1992) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter yang efektif harus mengintegrasikan tiga komponen utama, yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Media film animasi mampu menghadirkan ketiga komponen tersebut secara terpadu dalam satu proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mengetahui nilai tanggung jawab, tetapi juga merasakan pentingnya nilai tersebut dan ter dorong untuk mewujudkannya dalam tindakan nyata.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media film animasi merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. Media ini relevan dengan tuntutan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan penguatan karakter, serta sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran bermakna dan kontekstual.

Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan media film animasi secara terencana dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pendidikan karakter. Pemilihan konten film yang sesuai dengan usia dan konteks kehidupan siswa, serta penguatan reflektif setelah pemutaran film, menjadi kunci agar nilai-nilai tanggung jawab dapat tertanam secara lebih mendalam dan berkelanjutan dalam diri siswa. Dengan pendekatan tersebut, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa sebagai bekal penting dalam kehidupan bermasyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media film animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap penguatan pendidikan karakter peserta didik, khususnya pada aspek tanggung jawab. Melalui media ini, peserta didik menunjukkan peningkatan kesadaran dan perilaku bertanggung jawab yang tercermin pada kepatuhan terhadap tata tertib, kepedulian terhadap kebersihan, serta partisipasi dalam menjaga fasilitas sekolah, melaksanakan tugas dengan baik dan tepat waktu . Film animasi terbukti efektif sebagai media pembelajaran kontekstual karena mampu mengintegrasikan unsur visual, emosional, dan moral dalam pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan narasi yang relevan dan karakter yang mudah diidentifikasi, siswa dapat memahami nilai-nilai moral secara konkret dan menginternalisasikannya melalui refleksi serta pembiasaan. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis film animasi layak dipertimbangkan sebagai strategi inovatif untuk memperkuat karakter tanggung jawab siswa, sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, durasi pelaksanaan yang singkat (satu minggu) belum mampu menggambarkan efek jangka panjang secara optimal. Kedua, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Ketiga, pengukuran karakter masih dominan secara kuantitatif, sehingga diperlukan pendekatan kualitatif untuk memahami perubahan sikap secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan dengan durasi lebih panjang, melibatkan lebih banyak sekolah, serta menggabungkan metode mixed methods agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.

REKOMENDASI

Hasil penelitian ini merekomendasikan agar guru dan lembaga pendidikan dasar lebih proaktif dalam mengintegrasikan media audiovisual, khususnya film animasi, ke dalam pembelajaran karakter. Guru diharapkan dapat memilih atau mengembangkan film animasi edukatif yang relevan dengan usia, konteks sosial, serta kebutuhan karakter peserta didik, sehingga proses internalisasi nilai dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan. Selain penerapan praktis tersebut, penelitian lanjutan disarankan untuk memperkuat pendekatan metodologis. Peneliti berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen acak (randomized experimental design) untuk memperoleh hasil yang lebih objektif dengan pembagian kelompok perlakuan dan kontrol secara acak. Apabila kondisi lapangan tidak memungkinkan penerapan desain acak penuh, desain kuasi-eksperimen (quasi-experimental design) dapat menjadi alternatif yang tetap memberikan validitas internal yang kuat. Penelitian di masa depan juga disarankan memperluas fokus kajian pada aspek karakter lain, seperti disiplin, kerja sama, kejujuran, dan empati, dengan durasi perlakuan yang lebih panjang untuk menilai efek jangka panjang dan stabilitas perubahan karakter. Selain itu, eksplorasi media digital interaktif lainnya—seperti gim edukatif, video pembelajaran berbasis augmented reality, atau platform pembelajaran karakter berbasis daring—dapat menjadi inovasi adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan sekaligus memperkaya literatur mengenai efektivitas media digital dalam pendidikan karakter.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Mataram, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, atas kesempatan dan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SDN 44 Mataram, guru wali kelas IV, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian. Penghargaan khusus diberikan kepada dosen pembimbing, Hj. Nurhasanah, S.Pd., M.Pd. dan Baiq Yuni Wahyuningsih, M.Pd., atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berharga selama proses penelitian dan penulisan artikel ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Konseptualisasi dan penulisan artikel dilakukan oleh Rahayu Pertiwi Ningsih. Pembimbing I, Hj. Nurhasanah, S.Pd., M.Pd., berkontribusi dalam perumusan desain penelitian dan analisis data, sedangkan Pembimbing II, Baiq Yuni Wahyuningsih, M.Pd., memberikan masukan dalam penyusunan

instrumen dan penyuntingan naskah. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyatma, F. M., Nurhasanah, N., & Saputra, H. H. (2023). Implementasi Penguanan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Kelas V SD Negeri 23 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2229-2234.
- Buhori, B. M., & AlGifari, S. M. (2024). Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar: (Study kasus di SDN Kedung Kecamata Padakembang Kab. Tasikmalaya). *Edupesantren: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Pesantren dan Madrasah*, 3(1), 45-56. Ependi, N. H., Pratiwi, D., Ningsih, A. M., Kamilah, A., Wijayanto, P. W., Dermawan, H., ... & Wibowo, T. P. (2023). *Pendidikan Karakter*. Sada Kurnia Pustaka.
- Faslia, F., Irwan, I., Agus, J., & Syahirah, Y. (2023). Edukasi Pendidikan Karakter Disiplin, Tanggung Jawab dan Rasa Hormat pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 4(1), 14-21.
- Gusparinda, W., Dewi, N. K., & Istiningish, S. (2023). Analisis Nilai Karakter Pada Buku Siswa Kelas IV Tema 7 Indahnya.
- Hawa, S. H. S. (2023). Pengaruh Film Animasi Terhadap Pendidikan Karakter Anak. *Jurnal Azkia: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 18(1), 69-80.
- Hanif, F., Negara, I. N. S., & Astuti, N. K. R. (2022). Animasi 2D sebagai media edukasi kesehatan gigi anak di PT. Pilar kreatif teknologi di denpasar. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 132-142.
- Julaiha, S. (2014). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran. *Dinamika ilmu*, 14(2), 226-239.
- Karim, N. (2010). Pendidikan karakter. *Shautut Tarbiyah*, 16(1), 69-89. Khulailah, K., & Marzuki, I. (2023). Pembentukan Karakter Religius Siswa Melalui Program Membaca Al-Qur'an Dan Sholat Dhuha Di Upt Sd Negeri 71 Gresik. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 567- 581.
- Lickona, T. (1992). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Marzuki, I. (2017). Menelusuri Konsep pendidikan karakter dan implementasinya di Indonesia. *Jurnal Didaktika*, 1(1).
- Mariana, Y. (2017). Film Animasi 3D Jurnalis Sindo. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 2(1).
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen penilaian rasa percaya diri siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133-139. Nurani, M. A. (2017). *BOOK _Tritjahjo Danny_Asesmen Non-tes dalam Bimbingan dan Konseling_Bab 10.pdf* (pp. 64-100).
- Peraturan Presiden No. 87 tahun 2017 Tentang Penguanan Pendidikan Karakter.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Ramayanti, T. (2020). *Pengaruh Menonton Film Animasi UpinIpin Terhadap Karakter Siswa SD Negeri 24 Seluma* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Ramadanti, A. W. (2022). Pengaruh Film Animasi Nussa dan Rara dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(01), 95-102.
- Siregar, S. K., Permana, S. D., Lubis, A. K., Hutabarat, A. N., & Siregar, H. L. (2025). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Sikap Toleransi Siswa Kelas V Sdn 064976: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 8561-856
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Timur, M. P., Purbosari, P. M., & Sisiwi, D. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(2), 586-610.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146..
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1-16.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1>.