

PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI KARTUN BING BANI “KUCING”

Amanda Puspa Sapitri^a Fuaddilah Ali Sofyan^b

^a Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

^b Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: amandapuspasapitri@gmail.com, fuadpgmi_uin@radenfatah.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received:

01 Mei 2022

Revised

07 Mei 2022

Accepted:

25 Mei 2022

Online available:

10 Juni 2022

Keywords :

Nilai Karakter, Audio Visual

Character value, Audio Visual

***Correspondence:**

Name : Amanda Puspa

Sapitri

E-mail: amandapuspa

sapitri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui animasi kartun bing bani yang meliputi penanaman sifat disiplin, jujur, bertanggung jawab, saling menyayangi, religious, pemberani, dan pantang menyerah. Jenis penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data dan sumber datanya diperoleh langsung dari animasi kartun bing bani. Hasil dari penelitian ini adalah penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini yang dilaksanakan melalui media audio visual yang diharapkan dapat memberikan pengaruh langsung terhadap anak mengenai berbagai karakter yang ada di dalam animasi kartun tersebut. Solusi yang bias diberikan guru terhadap peserta didik agar anak-anak tidak ketergantungan menonton animasi kartun tersebut guru harus memberikan batasan kepa anak saat menonton animasi tersebut dan guru juga harus memberikan bimbingan, pendampingan, dan pembiasaan kepada anak.

Abstract

This study aims to describe the cultivation of character values in early childhood through the cartoon animation of Bing Bani which includes the cultivation of discipline, honesty, responsibility, mutual love, religious, courageous, and unyielding. This type of research is a qualitative approach with data collection techniques and the data source is obtained directly from the Bing Bani cartoon animation. The result of this research is the inculcation of character values in early childhood which is carried out through audio-visual media which is expected to have a direct influence on children regarding the various characters in the animated cartoon. The solution that teachers can give to students so that children are not dependent on watching cartoon animations, the teacher must provide limits to children when watching the animation and the teacher must also provide guidance, assistance, and habituation to children.

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi saat ini, apapun dan siapapun akan dekat dengan adanya internet. Tidak hanya orang dewasa saat ini anak-anak juga dapat mengakses internet, ditambah dengan adanya berbagai aplikasi yang mendukung anak untuk melihat ataupun menonton apa yang diinginkan. Tidak dipungkira lagi bahwa saat ini televisi sudah tidak digemari anak-anak untuk menonton berbagai animasi kartun, anak lebih memilih dan tertarik menonton animasi kartun melalui aplikasi YouTube. YouTube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bias diandalkan. Situs ini dapat dikatakan situs audio visual yang dapat memberikan edukasi pada anak jika digunakan dengan benar (Baskoro, 2009).

Terdapat berbagai macam tayangan yang ada di youtube mulai dari yang mendidik bahkan yang tidak mendidik juga ada di aplikasi ini, salah satu diantaranya yang sering ditonton oleh anak-anak itu ialah video animasi kartun baik itu kartun yang berasal dari Negara sendiri maupun Negara luar semuanya ada di youtube. Menurut Departement Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah rangkaian tulisan atau gambaran yang digerakan secara mekanis elektronis sehingga tampak dilayar menjadi gerak. Animasi ini termasuk kedalam media audio visual yang dimana media audiovisual ini dapat menyajikan gambar dan suara secara bersamaan sehingga dapat merangsang anak pada saat melihatnya.

Dalam penelitian ini peneliti menjadikan animasi kartun bing bani sebagai media dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak. Dimana saat ini nilai karakter pada anak sudah sedikit menghilang dan tidak lagi dijadikan sebagai kepentingan, untuk itu kita sebagai orang dewasa sangat perlu menanamkan nilai-nilai karakter pada anak sejak dini agar nantinya anak yang tumbuh dan berkembang tersebut memiliki nilai karakter yang dapat menjadikannya cerminan dimasyarakat.

Menurut Lickonal dalam suyadi pendidikan karakter memiliki tiga pokok yakni mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*) (Suyadi, 2013). Dimana dengan tertanamnya ketiga pokok tersebut dalam diri anak akan menjadikan anak lebih memahami nilai karakter yang ada dan tumbuh pada dirinya tersebut.

Tujuan utama pendidikan karakter adalah memfasilitasi dan menguatkan dalam mengembangkan nilai-nilai karakter sehingga dapat mewujudkan perilaku anak yang baik dan sopan, baik dalam proses sekolah maupun proses diluar sekolah (Kesuma, 2012). Tidak hanya itu tujuan dari penanaman nilai karakter melalui media audiovisual animasi bing bani diharapkan bahwa anak dapat memilih kartun yang sesuai dengan usianya dan tentunya animasi kartun yang memiliki pesan moral di setiap kejadiannya.

Melalui tontonan animasi kartun bing bani ini diharapkan dapat memberikan makna positif bagi setiap anak yang menontonnya sehingga dapat bertingkah laku yang baik dan sopan pada saat anak berada di lingkungan sosial,

tingkah laku anak merupakan pilar yang menjadi cerminan terhadap apa yang didapat anak setelah menonton kartun animasi tersebut. Anak harus diupayakan untuk memiliki kesadaran terhadap nilai karakter yang dimilikinya seperti anak dapat bersifat baik, jujur, disiplin, menghargai orang lain, dan tentunya memiliki moral sebagai keteladanan.

Melalui kebiasaan anak saat ini peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian terhadap anak melalui animasi bing bani. Apakah animasi bing bani ini dapat memberikan pengaruh kepada nilai-nilai karakter yang dimiliki anak. Nilai-nilai karakter yang ditanamkan pada anak sejak usia dini merupakan fondasi penting bagi terbentuknya tatanan kehidupan masyarakat yang beradab dan berakhlak mulia serta memiliki sifat yang menguntungkan bagi orang lain (Revell, 2007).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif agar dapat menciptakan fenomena-fenomena baru dari fenomena sebelumnya terkait animasi kartun. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena-fenomena, peristiwa, aktivitas sosial secara alamiah (Sutama, 2012). Sementara menurut Moleong metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang mendeskripsikan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2014).

Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan langsung melalui cara menonton animasi kartun bing bani, dengan mengamati bagaimana karakter setiap tokoh yang ada dalam animasi tersebut. Kemudian mengamati setiap perilaku dan kejadian-kejadian yang terdapat di dalam alur cerita animasi tersebut sehingga dapat memberikan arahan bagaimana cara menerapkan nilai-nilai karakter yang ada pada animasi kartun bing bani tersebut.

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan bahwa media audio visual dapat berpengaruh dalam menanamkan karakter pada anak usia dini. Menurut Barbara dalam yang dikutip oleh fitria mengemukakan bahwa media audiovisual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan melalui gambar dan suara (Fristiani, 2016). Oleh karena itu melalui media ini akan dapat mempermudah guru dalam memberikan atau menanamkan nilai-nilai karakter pada anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang peneliti lakukan ini merupakan jenis penelitian kualitatif, dimana data penelitian yang digunakan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dirasakan oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, serta tindakan dan lain sebagainya, secara keseluruhan baik dalam bentuk kata-kata maupun bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Sugiyono, 2013). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui pengamatan langsung terhadap kartun animasi Bing Bani,

dimana sumber data yang diperoleh melalui internet dengan menggunakan aplikasi atau situs yang bernama YouTube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam animasi bing bani ini terdapat beberapa katakter diantaranya seekor kelinci yang berwarna hitam, panda, semut, kelinci berwarna putih, dan seekor tikus. Pada bagian awal animasi ini diperlihatkan bahwa seekor kelinci berwarna hitam ini sedang berlari bersama teman-temannya namun saat berlari kelinci hitam ini terjatuh, dan semua teman-temannya bertanya apakah terjadi sesuatu dan berkata apakah kau baik-baik saja bing. Dari sini dapat kita lihat bahwa yang dilakukan teman-teman bing merupakan salah satu cara dalam menanamkan nilai karakter pada anak. Penanaman secara etimologi berasal dari kata tanam yang berarti benih, yang semakin jelas dengan mendapat imbuhan me-kan menjadi menanamkan yang memiliki arti menaburkan ajaran, paham, dan lain sebagainya. Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa Latin character, yang berarti tabiat, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian serta akhlak. Penanaman nilai-nilai karakter dan pembentukan kepribadian yang berbudi luhur pada peserta didik sejak usia dini merupakan usaha yang strategis dan tepat dilakukan agar terbentuk perilaku yang bermoral dan berbudi luhur pada anak, terutama pada anak sejak usia dini yang sangat membutuhkan perhatian dan bimbingan yang intensif dari berbagai pihak (Subianto, 2013).

Animasi bing bani yang berjudul "Kucing", di saat bing dan temannya flod sedang berjalan bani melihat seekor kucing yang bernama Arlo. Bani dan flod menyapa arlo kemudian arlo mendekat kepada bing dan sepertinya kucing ini menyukai bing. Bing dan flod asik bermain dengan arlo. Melalui karakter bing dapat kita lihat bahwa mencintai dan menyayangi antar sesame itu merupakan hal yang sangat baik. Dengan adanya animasi yang menunjukkan rasa saya antara sesame ini dapat memberikan pengaruh yang baik dalam menumbuhkan nilai karakter pada anak. Terdapat beberapa metode untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak yaitu diantaranya :

1. Metode pembiasaan adalah membiasakan anak untuk melakukan sikap dan perilaku yang mengandung nilai-nilai karakter yang mulia secara berulang-ulang dan terus menerus sampai sikap/perilaku tersebut tertanam kuat dalam diri .anak dan menjadi sesuatu yang biasa dilakukan oleh anak secara sadar tanpa paksaan dari siapapun karena mengetahui, mencintai dan merasakan bahwa sikap/perilaku tersebut merupakan suatu kebaikan yang harus dilakukan.
2. Metode peneladanan mengharuskan guru memberikan contoh suatu sikap dan perilaku yang mengandung nilai-nilai karakter pada anak.
3. Metode cerita adalah guru menceritakan suatu kisah, baik itu kisah nyata maupun berupa dongeng yang mengandung nilai-nilai karakter dan agama di dalamnya. Lewat suatu cerita, guru dapat menyisipkan pesan-pesan moral dan agama pada anak. Yang terpenting adalah guru harus mampu mengemas dan

- menyampaikan cerita tersebut dengan cara yang menarik dan menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas sehingga dapat menarik perhatian anak dan mudah dimengerti maknanya oleh mereka.
4. Metode demonstrasi adalah guru memperagakan atau mempertunjukkan perilaku nilai-nilai karakter yang hendak ditanamkan pada anak dihadapan mereka sendiri. Selain bermanfaat memberikan ilustrasi dalam menjelaskan suatu informasi, metode ini juga dapat membantu meningkatkan daya pikir mereka dalam mengenali, mengingat dan berpikir evaluatif. Apa bila ada yang keliru, maka akan dikoreksi oleh guru tersebut dan memberi penjelasan-penjelasan sehingga anak tidak lagi melakukan kesalahan di dalam mengambil kesimpulan.
 5. Metode bermain digunakan karena anak-anak yang masih dalam kategori usia dini senang bermain dan banyak menghabiskan waktunya dengan permainan. Bermain akan melatih anak untuk menggunakan kemampuan kognitifnya dan dapat mengembangkan kreatifitasnya dengan melakukan eksplorasi.
 6. Metode karyawisata adalah guru mengajak anak untuk mengunjungi suatu tempat yang mengandung nilai-nilai pendidikannya, kemudian melakukan observasi terhadap apa yang terdapat pada tempat tersebut.

Pendidikan karakter dan penanaman nilai-nilai karakter sangatlah penting diberikan pada anak sejak usia dini, karena pada usia dini merupakan awal yang paling baik dan mudah untuk membentuk karakter anak (Zelvi, 2017).

Pada sin selanjutnya bing yang sedang asik bermain bersama arlo, tiba-tiba arlo pergi meninggalkan bing namun bing dan flod mengejar arlo yang sedang berlari. Pada saat yang bersamaan bing dan flod melihat seekor kucing yang tengah tertidur diatas kursi dan ternyata itu arlo, karena kucing tersebut sedang tertidur bing dan arlo segera pergi meninggalkan kucing tersebut. Sifat yang ditunjukkan oleh bing ini merupakan sikap yang mencerminkan bagaimana melampiasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku yang baik (Aulina, 2013).

Pada saat yang bersamaan bing melihat ada seekor kucing yang sedang berada di bawah tangga, kucing itu terlihat seperti Arlo. Kemudian bing mengajak Flod untuk mendekatinya namun sepertinya kucing baru ini tidak menyukai bing namun bing sangat ingin bermain bersamanya tetapi kucing baru ini terus pergi meninggalkan bing dan flod. Disini terlihat bahwa bing tidak ingin menyerah dalam melakukan apapun sekalipun dia disakiti oleh kucing tersebut, nilai karakter yang terlihat disini bahwa sifat pantang menyerah yang ditunjukkan bing sangat mempengaruhi karakter anak, selain sifat pantang menyerah nilai-nilai karakter pada anak juga dapat dilihat dari berbagai sifat lainnya yaitu karakter jujur, toleransi, disiplin, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau berkomunikasi, peduli lingkungan dan sosial dan rasa tanggung jawab yang besar (Permana, 1961).

Bing mengetahui bahwa kucing itu bukan lah arlo, ternyata kucing itu hanyalah mirip dengan arlo. Ternyata kucing itu adalah Miten kucing dari tetangganya. Setelah bing mengetahui semuanya bahwa Miten bukanlah kucing yang jahat seperti dugaannya sebelumnya. Miten merasa bahwa bing akan berbuat jahat terhadap anak-anaknya oleh karena itu miten berperilaku jahat dan marah terhadap bing, pada akhirnya bing dan miten juga berteman dengan baik. Dari kejadian ini kita dapat belajar bahwa kita harus selalu bersikap baik terhadap siapapun dan apapun. Nilai-nilai karakter yang paling mendasar dan utama yang harus ditanamkan serta dikembangkan pada peserta didik yang meliputi : kejujuran, kesopanan, keikhlasan hati, empati, tanggung jawab, kemandirian, kedisiplinan, keberanian, kasih sayang, pengendalian diri, gotong royong dan semangat serta bersungguh-sungguh dalam belajar dan berkarya (Megawangi, 2004).

Melalui animasi kartun bing bani ini terdapat beberapa cara dalam membangun atau menumbuhkan nilai karakter pada anak, salah satunya dengan mengajak anak menonton animasi tersebut, dengan menggunakan media audio visual anak akan merasa tertarik dan tidak bosan cara ini juga dapat mempermudah guru dalam memberikan stimulasi kepada anak. Media audio visual merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video, Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video player (Hafied, 2006).

Pemilihan media Audio Visual sebagai media dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini diharapkan agar mempermudah pengenalan nilai karakter yang sesungguhnya pada anak. kartun animasi Bing dengan judul kucing mengajarkan kepada anak bahwa sikap peduli terhadap sesama maupun terhadap hewan sangat diperlukan, melalui kartun ini bukan hanya sifat peduli yang harus di tanamkan namun banyak sekali sifat yang dapat menumbuhkan karakter pada anak seperti sifat saling menyayangi, mudah bergaul, jujur dan rasa ingin tahu terhadap apa pun. maka diharapkan melalui media audio visual ini penanaman nilai karakter pada anak dapat lebih mudah dilakukan.

KESIMPULAN

Penanaman Nilai-nilai karakter pada anak usia dini sangat diperlukan karena melalui penanaman karakter diharapkan dapat memberikan anak kesempatan dalam mengembangkan dirinya. Penanaman karakter pada anak usia dini dapat menggunakan beberapa metode dimana setiap metode mempunyai cara tersendiri dalam memberikan stimulasi kepada anak tentang penanaman nilai karakter pada anak. Nah penanaman nilai karakter ini juga dapat melalui berbagai media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media audio visual. Media audio visual ini sangat efektif karena melalui suara dan gambar anak lebih mudah memahami nilai karakter yang ada di kartun Animasi Bing Bani yang telah ditontonnya. Dalam animasi kartun bing bani sangat banyak nilai positifnya,

dan juga banyak nilai moral di setiap karakternya sehingga melalui animasi ini dapat diharapkan memberikan kesempatan bagi guru atau orang tua dalam menanamkan nilai karakter pada anak. Oleh karena itu penanaman nilai-nilai karakter melalui media audio visual ini diharapkan membantu para guru atau orang tua dalam melatih setiap sifat yang dimiliki anak.

REKOMENDASI

Peneliti sangat merekomendasikan animasi kartun bing bani ini untuk ditonton dan dilihat anak usia dini, karena didalam animasi tersebut banyak mengandung nilai-nilai karakter sehingga melalui animasi tersebut dapat memberikan stimulasi secara langsung kepada anak. Dan saya sangat merekomendasikan animasi kartun bing bani ini untuk para orang tua dan lembaga PAUD agar memberikan tontonan yang beredukasi serta mengandung nilai-nilai yang baik untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, C, N. 2013. Penanaman disiplin Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogik*, Vol 1, No 2.
- Baskoro, Adi. 2009. *Panduan Praktis searching di Internet*. Jakarta: PT Trans Media
- Dharma Kesuma.2012. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Rwmaja Rosdakarya.
- Felly Permanan, 1961. *Moral Education*. PT gelora aksara Pratama.
- Fristiana Iriana. 2016, *Pengembangan Kurikulum teori, Konsep Dan aplikasi*. Yogyakarta: Dua satria Obset.
- Hafied, Cangara, 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PR Raja Grafindo. <https://youtu.be.com/watch?v=bMR7rg1jNgU&feature=share>
- Megawangi, R. 2004. *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Haritage Foundation.
- Mischo, C, et all. (2014). Does Early Childhood Teacher Education Affect Students 'Cognitive Orientations? The Effect of Different Education Tracks in Teacher Education on Prospective Early Childhood Teachers' Cognitive Orientations in Germany. *The Journal of Education and Training Studies*, Vol 2, No 1.
- Moleong, J. 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Revell, L and James, A. (2007). Character Education in Schools and the Education of Teachers. *The Journal of Moral Education*, Vol 36, No. 1.
- Subianto, J. 2013. Peran Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat dalam Pembentukan Karakter Berkualitas. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam vol 8, No 2*
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet

- Sutama. 2012. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Surakarta:Fairus Media
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Zelvi, A. 2017. Proses Penanaman Nilai-nilai Agama Pada Anak Usia Dini dalam Keluarga Di Kampung Gembira Pendeyan Umulharjo. *Jurnal Pendidikan anak Usia Dini, Vol 1, No 6*.