

## **ANALISIS DAYA TANGKAP ANAK TERHADAP NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI DORAEMON NOBITA DAN LEGENDA RAJA MATAHARI**

**<sup>1</sup>Dwi Retnani Cahyaningtyas, <sup>2</sup>Singgih Adhi Prasetyo, <sup>3</sup>Henry Januar Saputra**  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang Indonesia

Diterima : 22 April 2021

Disetujui : 12 Mei 2021

Dipublikasikan : Juli 2021

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi tontonan film yang kurang mendidik pada anak usia sekolah dasar yang menyebabkan turunya moral anak sehingga perlu adanya pendidikan karakter. Pendidikan karakter diperlukan untuk membekali mereka dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat agar menjadi manusia yang berakhlak. Pendidikan karakter dapat diajarkan pada anak sekolah dasar melalui film, namun tetap dalam pengawasan orang tua dan guru dalam menonton tayangan televisi. Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji Nilai Karakter dari delapan belas nilai karakter menurut Kemendiknas 2010 seperti Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa ingin tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta tanah air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta damai, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab, yang terdapat dalam film animasi Doraemon Nobita dan Legenda Raja Matahari. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Digunakannya metode kualitatif dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang diperoleh dari fenomena yang terjadi dengan menggunakan beberapa metode yang ada. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, dokumentasi serta metode simak catat. Keabsahan data dalam penelitian ini meliputi diskusi teman sejawat. Dari penelitian yang dilakukan, diperoleh jika film animasi Doraemon memiliki nilai karakter peduli sosial, kreatif, bersahabat, jujur, toleransi, tanggung jawab, mandiri, cinta damai, kerja keras, menghargai prestasi, disiplin, religious, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, gemar membaca. Ke lima belas nilai karakter tersebut muncul dalam setiap adegan dengan acuan delapan belas nilai karakter menurut Kemendiknas 2010. Film ini dapat dijadikan sebagai wahana pendidikan karakter siswa SD dalam proses pembelajaran disekolah-sekolah. Pengajaran nilai-nilai karakter melalui film dapat dilakukan dengan cara menampilkan film animasi Doraemon Nobita dan Legenda Raja Matahari pada salah satu pelajaran yang sesuai.

**Kata Kunci:** Daya Tangkap, Film Animasi, Doraemon Nobita dan Legenda Raja Matahari

### **Abstract**

This research is motivated by watching films that do not educate elementary school age children which causes a decline in children's morale so that character education is needed. Character education is needed to equip them to face social life in order to become morally human beings. Character education can be taught to elementary school children through films, but still under the supervision of parents and teachers in watching television. This research is focused on examining the Character Value of eighteen character values according to the Ministry of National Education 2010 such as Religious, Honest, Tolerance, Discipline, Hard Work, Creative, Independent, Democratic, Curiosity, National Spirit, Love the Fatherland, Respect for

Achievement, Friendly / Communicative. , Love peace, Love reading, Care for the environment, Care about social, Responsibility, which is contained in the animated film Doraemon Nobita and the Legend of the Sun King. This type of research is a qualitative research. The use of qualitative methods in this research is to obtain in-depth data, data obtained from phenomena that occur using several existing methods. The data in this study were obtained through interviews, documentation and note-taking methods. The validity of the data in this study includes peer discussion. From the research conducted, it was found that the animated Doraemon film has the character values of social care, creative, friendly, honest, tolerance, responsibility, independence, peace-loving, hard work, respect for achievement, discipline, religious, curiosity, national spirit, fondness. read. The fifteen character values appear in each scene with reference to the eighteen character values according to the Ministry of National Education 2010. This film can be used as a vehicle for character education for elementary students in the learning process in schools. Teaching character values through films can be done by presenting the animated film Doraemon Nobita and the Legend of the Sun King in one of the appropriate lessons

**Keywords:** Capability, Animated Film, Doraemon Nobita and the Legend of the Sun King

## PENDAHULUAN

Pandemi Corona mengharuskan siswa untuk belajar di rumah, tetapi waktu yang dilakukan anak-anak saat di rumah adalah untuk bermain gadget dan menonton film sepanjang hari kemudian mengabaikan tugas sekolah yang diberikan guru. Menonton film memang tidaklah salah, akan tetapi ada anggapan bahwa film-film tersebut kurang mendidik bagi anak-anak. Tayangan televisi sekarang menayangkan tayangan yang kurang mendidik, hal tersebut tentu sangat merugikan terutama untuk anak-anak yang sedang pada masa pertumbuhan. Mayoritas anak akan meniru apa yang mereka tonton, seperti cara berbicara, kelakuan dan sifat-sifat yang ada pada adegan filmnya. Dalam keadaan pandemi ini menjadi kesempatan orangtua untuk mengawasi buah hatinya selama belajar di rumah. Mengawasi dalam hal belajar maupun tontonan yang mereka lihat sehari-hari.

Tayangan Televisi dengan genre Sinetron tentu bukan tayangan yang cocok untuk anak-anak pada masa pertumbuhan. Karena di dalam sinetron banyak unsur-unsur kekerasan dan juga adegan yang kurang mendidik. Untuk itu orangtua perlu mengawasi dan memberikan tontonan yang

baik dan banyak mengandung nilai-nilai karakter untuk anak yang dapat di praktikan dalam kehidupan sehari-hari.

Muslich (2011:35) mengatakan karakter bangsa merupakan aspek penting dari kualitas SDM karena kualitas karakter bangsa menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Lickona dalam bukunya (2012:8) menyebutkan muatan karakter yang baik adalah kebajikan. Kebajikan seperti kejujuran, keadilan, keberanian, dan belas kasih adalah watak untuk berkelakuan baik secara moral. Kebajikan adalah kualitas manusiawi yang objektif, baik bagi kita entah kita mengetahuinya atau tidak. (Daryanto,2013:65) mengatakan bahwa Pendidikan bukan sekedar berfungsi sebagai media mengembangkan kemampuan semata, melainkan juga berfungsi untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, oleh karena itu sebagai fungsi yang melekat pada keberadaan pendidikan nasional untuk membentuk watak dan peradaban bangsa, pendidikan karakter merupakan manifestasi dari peran tersebut. Untuk itu pendidikan karakter menjadi tugas

dari semua pihak yang terlibat dalam usaha pendidikan (pendidik).

Kunci keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter tidak hanya ditentukan oleh keterlibatan orang-orang dalam, melainkan ia juga ditentukan keterlibatan orang luar sekolah. Mereka adalah orangtua siswa dan komunitas karakter. Orangtua perlu menanamkan nilai-nilai karakter yang baik untuk anak, salah satunya melalui media Film, orangtua perlu memilih film yang baik dan mengandung pesan-pesan kehidupan yang baik dan bisa di pahami anak untuk nantinya bisa di implementasikan dalam kehidupan anak itu sendiri, dengan menggunakan film, mendidik menjadi lebih mudah dan tentunya tidak membosankan bagi anak-anak, film yang digemari anak-anak dan tentunya mengandung nilai-nilai yang baik yaitu film animasi.

Menurut Darajah dalam (Hasanah 2015:2) media film animasi merupakan media audio visual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada frame dan diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga tampak hidup pada layar. Oleh karena keunikan dimensi dan sifat hiburannya, saat ini banyak bermunculan film animasi di televisi. Akan tetapi, kebanyakan dari semua film-film animasi tersebut belum ada yang mengarah pada edukasi ilmiah. Kebanyakan film-film animasi yang ditayangkan di televisi, hanya bertujuan untuk hiburan semata. Meskipun, ada beberapa diantara film-film animasi tersebut yang menyampaikan pesan moral dalam ceritanya. Ketertarikan pada film animasi, tidak hanya dialami anak-anak, namun saat ini para remaja bahkan orang dewasa, tidak sedikit yang tertarik menyaksikan film animasi.

Salah satu film animasi yang menyenangkan untuk di tonton yaitu Film animasi Doraemon yang memiliki beberapa episode petualangan menarik salah satunya

yaitu Doraemon Nobita dan legenda Raja Matahari yang di produksi oleh shin Ei Animation. Dan diperankan oleh Doraemon - Nobuyo Ōyama, Nobita Nobi - Noriko Ohara , Shizuka Minamoto - Michiko Nomura , Suneo Honekawa -, Giant - Kazuya Tatekabe.

Dikutip dari Wikipedia Doraemon 2005 adalah serial anime terbaru berdasarkan manga Fujiko F. Fujio dari nama yang sama. Diproduksi oleh Shin-Ei Animation, Doraemon 2005 mulai ditayangkan di TV Asahi pada 15 April 2005. Film animasi Doraemon bercerita tentang sebuah robot kucing jantan dari masa depan abad 22 bernama Doraemon yang ditugaskan oleh pemiliknya ( sewashi) untuk membantu leluhurnya di masa kini yang bernama Nobita Nobi, Nobita adalah seorang anak laki-laki usia sekolah dasar kelas 4 yang malas, bodoh, berkacamata minus , ceroboh, suka bermain-main, lemah ,sering sial, tidak beruntung, dan sering menjadi Objek kenakalan teman-teman se permainannya nya bernama Giant dan Suneo. selain dengan Giant dan Suneo Nobita juga bermain dengan Shizuka yang di masa depan adalah istri Nobita.Pada episode Doraemon “Nobita dan Legenda Raja Matahari” menceritakan Nobita dan kawan-kawan bertualang di negeri Mayana, Ratu Negeri itu sedang sakit keras karena kutukan nenek jahat mantan kepala tabib istana yang diusir karena mengembangkan sihir kegelapan, demi mencari cara mengalahkan penyihir tersebut Pangeran mahkota yang wajahnya sangat mirip Nobita meminta Nobita bertukar tempat.

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini yang digunakan adalah metode kualitatif. Salah satu alasan penulis menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang diperoleh dari fenomena yang terjadi dengan menggunakan beberapa metode yang

ada. Metode Penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian Naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Sugiyono, 2016:14). Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif karena peneliti ingin meneliti suatu karya sastra dengan mencari nilai-nilai karakter yang terkandung didalamnya. Pelaksanaan penelitian ini dengan mengamati sebuah film serta meneliti nilai karakter yang terkandung di dalam film tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data kajian pustaka serta wawancara kepada narasumber yaitu guru Sekolah Dasar dan siswa Sekolah Dasar. Latar tempat penelitian ini dilakukan di daerah sekitar lingkungan peneliti tepatnya bertempat di kediaman peneliti, kampung kedung malang no 305A RT03/RW01 Kelurahan Krangturi kota Semarang. Latar waktu penelitiannya pada tanggal 9 Desember 2020.

Informan dalam penelitian ini adalah 7 Siswa yaitu 1 siswa dari SD Kartini, 1 Siswa dari SDN Karangtempel, 1 siswa dari SDN Rejosari 02, 4 Siswa dari SDN Rejosari 01., dan Guru ibu Oktaviani dari SDN 02 Kembangan kabupaten Purbalingga, dan Imam Abdullah dari SDN 02 Kalikabong kabupaten Purbalingga. Data primer dalam penelitian ini adalah hasil analisis nilai karakter dalam film animasi doraemon pada siswa. Wawancara yang akan dilakukan peneliti yaitu wawancara

langsung kepada 7 orang siswa dan 2 guru yang akan dilakukan di kediaman penulis di kampung kedungmalang no 305A RT03/RW01 Kelurahan karangturi kota Semarang, sedangkan wawancara Guru dilakukan di kediaman Guru Imam Abdullah S.Pd pada tanggal senin, 21 Desember 2020 di desa Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga. Dan di kediaman Ibu Oktaviani solikhatul S.Pd pada tanggal kamis, 17 Desember 2020, desa Kembangan Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga, wawancara kepada siswa dan guru dilakukan sesaat setelah menonton tayangan film animasi Doraemon.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan peneliti mengenai nilai karakter dalam film animasi Doraemon “Nobita dan Legenda Raja Matahari” ditemukan lima belas nilai karakter dari acuan deskripsi 18 nilai karakter menurut kemendiknas (2010) seperti: (1)Religius, (2) Jujur, (3)Toleransi, (4) Disiplin, (5)Kerja Keras, (6) kreatif, (7) mandiri (8)Demokratis,(9) rasa ingin tahu , (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah air, (12) Menghargai prestasi, (13) (bersahabat/Komunikatif), (14) Cinta damai, (15) Gemar membaca, (16) Peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) Tanggung jawab.

Tabel 1. Hasil analisis Nilai Karakter dari Film Animasi Doraemon

No	Nilai Karakter	Waktu (menit ke)	Bukti Gambar	Keterangan
1.	Peduli sosial	16:52		Nobita Menolong Pangeran Tio yang hendak terjatuh kedalam Jurang saat pertama kali bertemu di sebuah hutan di negeri Mayana.
2.	Kreatif	6:15		Doraemon mengeluarkan alat ajaibnya untuk membantu nobita dan kawannya dalam latihan drama untuk tugas sekolah supaya Susana menjadi mirip aslinya seperti dongeng.
3.	Bersahabat/komunikatif	53:40-54:00		Nobita menjelaskan kepada pangeran Tio bahwa pekerjaan jika dilakukan bersama akan lebih mudah dari pada sendiri.

4.	Jujur	1:00:01		Nobita mengakui bahwa dirinya bukanlah Pangeran Tio, hanya wajahnya saja yang mirip dengannya.
5.	Toleran	1:04:00 1:04:06		Tio mau berteman dan bekerja sama dengan Nobita dan lainnya, tanpa memandang status, asal Negara, warna kulit, suku dan budaya. Pangeran Tio mengatakan kepada Nobita untuk memanggilnya dengan Tio.
6.	Tanggung jawab	28:27		Pangeran Tio berjanji kepada ibu dan dewa matahari, kalau dia akan mengalahkan regina dan mengembalikan keadaan Negeranya seperti sedia kala.
7.	Mandiri	59:00 -59:10		Pangeran Tio bertekad pergi menolong Kuku yang di culik oleh Regina ke dalam istana kegelapan seorang diri.
8.	Cinta Damai	56:00- 56:31		Saat pangeran Tio menyerahkan perintah untuk menghukum kakao dan moa kepada Nobita, Nobita menyarankan pangeran untuk memaafkan mereka saja.
9.	Kerja keras	1:09:25- 1:10:17		Doraemon dan Kawan lainnya bekerja keras mengusir pasukan penyihir Regina yang mengganggu mereka dalam perjalanan kedalam istana kegelapan menggunakan alat-alat ajaib doraemon dan tombak.
10.	Menghargai prestasi	33:35-33:46		Nobita menghargai kalung pemberian Kuku yang kuku buat sendiri.
11.	Rasa ingin tahu	27:23		Pangeran Tio ingin ke negeri Jepang untuk mencari tahu cara mengalahkan Regina.
12.	Disiplin	1:22:01		Guru itsumaru meminta giat untuk mematuhi perintah dari Pangeran Tio
13.	Semangat Kebangsaan	1:21:36		Pangeran Tio menginginkandirinya dikorbankan kepada Regina untuk menyelamatkan Negeri Mayana
14.	Gemar membaca	31:38		Shizuka memberikan buku kepada Nobita yang baru dipinjamnya dari perpustakaan
15.	Religius	2:20		Regina menyembah dewa matahari

Tabel 2. Daya Tangkap Siswa Terhadap Nilai Karakter Dalam Film Animasi Doraemon

No	Nama Siswa	Nilai karakter	Menit Ke	Keterangan	
1.	Ziko Pratama Putra (SD Kartini)	Cinta damai dan Kerja keras	56:00- 56:31 dan 1:22:40	-Pada saat sang pangeran memberikan perintah hukuman kepada kakao dan moa, nobita menyuruh pangeran untuk memaafkan mereka saja. - Nobita dan pangeran bekerjasama mengalahkan regina dengan kepala tengkorak yang dijadikan bola untuk menendang regina jatuh ke bawah istana.	
2.	Fadil Ramadhan (SDN Karangtempel)	Kerjakeras dan peduli sosial	1:22:40 dan 16:52	-Nobita dan pangeran bekerjasama mengalahkan regina dengan menjatuhkannya ke bawah istana dengan bola kepala tengkorak - Nobita menyelamatkan pangeran Tio yang akan terjatuh ke jurang	
3.	Lovelina Aviatna Rejosari 01)	Emeli (SDN Rejosari 01)	Jujur dan Cinta damai	1:00:01 dan 56:00 – 56:31	-Nobita mengaku jika dirinya bukanlah pangeran kepada guru itsumaru - Nobita menyuruh pangeran untuk memaafkan kakao dan moa
4.	Wahyu Kumolo Rejosari 01)	Cahyo (SDN Rejosari 01)	Kerja keras dan peduli sosial	1:09:25 dan 16:52	- Doraemon dan teman-teman bekerjasama mengusir pasukan regina yang akan menghalangi mereka. - Nobita menolong pangeran yang akan jatuh ke jurang
5.	Suci Fadzillah (SDN Rejosari 01)	Fadzillah (SDN Rejosari 01)	Tanggung jawab, bersahabat dan peduli sosial	28:27, 53:41 dan 16:52	-Pangeran berjanji kepada ibundanya akan mengalahkan regina dan mengembalikan negaranya - nobita menolong pangeran yang terjatuh kedalam jurang.
6.	Ilham Alfahrizal Rejosari 02)	Restu (SDN Rejosari 02)	Peduli sosial dan bersahabat	16:52 dan 1:03:37	-nobita menolong pangeran yang akan terjatuh kedalam jurang -Nobita dan kawan-kawannya pergi menolong pangeran tio kedalam hutan kegelapan regina.
7.	Selfi Putri Maikarta (SDN Rejosari 01)	Selfi (SDN Rejosari 01)	Kerja keras dan cinta damai	1:09:25 dan 56:00-56:31	-Doraemon dan temannya bekerja keras untuk mengusir pasukan regina yang menghalangi mereka -Nobita menyuruh pangeran Tio untuk memaafkan kakao dan moa.

Berdasarkan hasil analisis siswa terhadap nilai karakter dalam film animasi Doraemon Nobita dan Legenda Raja Matahari memuat beberapa nilai karakter yaitu Cinta damai, Kerja Keras, Peduli sosial, Jujur, Tanggung jawab, bersahabat. Lima nilai moral tersebut muncul dalam setiap adegan dari acuan 18 nilai karakter menurut Kemendiknas. Mayoritas siswa

menyebutkan adanya nilai karakter Kerjakeras dan peduli sosial dalam film animasi Doraemon Nobita dan Legenda Raja Matahari. Nilai karakter Kerja keras muncul dalam adegan misi penyelamatan Kuku dan penyelamatan Negeri Mayana dari sihir Regina. Melalui tokoh Doraemon, Nobita, pangeran Tio, Shizuka, Suneo, Gian, guru itsumaru, dan Poporu yang bekerjasama

mengalahkan Regina, ketika pangeran Tio dan Nobita bersama-sama menggagalkan regina melakukan persembahan kepada dewa kegelapan. Selanjutnya terdapat pula nilai karakter peduli sosial muncul pada adegan Nobita yang menolong pangeran Tio saat akan jatuh kejurang, kemudian nilai karakter cinta damai muncul pada adegan saat Nobita menyuruh pangeran Tio untuk memaafkan dua pemuda yang melawan tio saat pertandingan sakari.

Ada pula siswa yang menganalisis nilai karakter yang tidak semua siswa dapat menjawabnya, yaitu siswa bernama Suci Fadzillah yang menyebutkan nilai karakter Tanggungjawab. Menurut Suci persahabatan Nobita dan Pangeran Tio sangat kuat, pada saat Nobita hendak dijadikan persembahan Regina mengira Nobita adalah pangeran, kemudian Pangeran yang asli muncul dan menyatakan dirinyalah Pangeran asli yang harus dikorbankan bukan Nobita. Siswa yang bernama lovelina menyebutkan adanya nilai karakter Kejujuran, menurutnya nilai karakter kejujuran muncul pada adegan Nobita yang berani mengaku kepada guru itsumaru jika dirinya bukan seorang pangeran melainkan temannya yang wajahnya kebetulan mirip sekali dengan pangeran. Pangeran Tio yang pada saat itu sedang pergi menyelamatkan kuku ke istana kegelapan seorang diri tanpa sepengetahuan teman-temannya dan kerajaannya. Kemudian siswa bernama ilham menyebutkan adanya pesan moral Bersahabat, pada saat adegan Nobita dan kawannya yang mengejar pangeran Tio ke istana kegelapan, tio tidak suka mereka mengikutinya, akan tetapi Nobita menjelaskan lagi jika mereka dan pangeran adalah teman sejati yang seharusnya saling tolong menolong.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa film animasi Doraemon memuat lima belas nilai karakter dari 18

acuan nilai Karakter menurut Kemendiknas yaitu : 1. Peduli sosial, 2. Kreatif, 3. Bersahabat, 4. Jujur, 5. Toleransi, 6. Tanggung Jawab, 7. Mandiri, 8. Cinta damai, 9. Kerja Keras, 10. Menghargai prestasi, 11. Disiplin, 12. Religius, 13. Rasa Ingin tahu, 14. Semangat Kebangsaan, 15. Gemar Membaca. Berdasarkan hasil analisis dari siswa sekolah dasar mengenai film animasi Doraemon memuat lima nilai karakter seperti Cinta damai, kerja keras, peduli sosial, jujur, tanggung jawab, bersahabat. Ke lima nilai karakter tersebut muncul dalam setiap adegan dengan acuan 18 Nilai Karakter

Berdasarkan temuan dari nilai karakter yang didapatkan guru, siswa dan peneliti, peneliti dapat menyimpulkan bahwa film animasi Doraemon Nobita dan Legenda Raja Matahari layak untuk dijadikan tontonan anak sekaligus dapat menjadi media penanaman karakter anak karena memiliki banyak nilai-nilai yang mudah dipahami anak dan dapat diterapkan dalam kehidupan anak sehari-harinya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Daryanto . (2013). *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diah Novita, Yorita. (2019). Nilai-nilai Pendidikan Karakter untuk anak usia dini dalam film Nussa. *Jurnal ilmiah Pendidikan islam anak usia dini*, 15. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/view/4921>
- Fathurrohman . (2017). *Pengembangan Pendidikan Karakter* . Bandung: PT Refika Aditama.
- Hariyanto. (2013). *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hasanah, Umrotun. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 2. Diakses

- pada September 2, 2020, dari laman <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPI/article/view/283>
- Lickona, Thomas. (2012). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Lickona, Thomas. (2013). *PENDIDIKAN KARAKTER panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik*. Bandung: Nusa Media.
- Moelong, Lexy. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif edisi Refisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moelong, Lexy. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter*. Salatiga: Erlangga.
- Singgih, Ririn. (2019). Nilai Karakter dalam film animasi "Horton Hears A Who" sudut pandang. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IVCEJ/article/view/17925>
- Singgih, Dhanang. (2018). Analisa Nilai Moral Dalam Film Animasi "The Boss Baby" Produksi Dream Works Animations Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 130. Diakses April 13, 2020, dari laman <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JFI/article/view/17157>
- Soegeng, A. (2015). *Etika pancasila Nilai-Nilai Pembentuk Karakter*. Yogyakarta: Magnum Pustaka utama.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- tidak disebutkan. (2017, November). *Seputar pengetahuan*. diakses pada 11 Oktober, 2020, dari Portal Media Pengetahuan Online : <https://www.seputarpengertian.co.id/2017/11/pengertian-animasi-jenis-jenis-bentuk-proses-pembuatan-prinsip.html>
- Wikipedia. (2017, Januari 23). *Doraemon Nobita dan Legenda Raja Matahari*. Diakses dari Wikipedia Bahasa Indonesia Ensiklopedia Bebas: [https://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon:Nobita\\_dan\\_Legenda\\_Raja\\_Matahari](https://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon:Nobita_dan_Legenda_Raja_Matahari)
- Wikipedia. (2021). Arti Daya Tangkap. <https://lektur.id/arti-daya-tangkap/>.
- Wikipedia. (2020, Juni 10). *Wikipedia Ensiklopedia Bebas*. Diakses dari Wikipedia Commons: <https://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon>
- Yaumi, Muhammad. (2014). *Pendidikan Karakter landasan pilar dan implementasi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yusuf. (2020, September 2). *Pengertian Animasi dan Jenisnya*. Academia.edu: [https://www.academia.edu/8535570/Pengertian\\_Animasi\\_dan\\_jenis\\_jenisnya](https://www.academia.edu/8535570/Pengertian_Animasi_dan_jenis_jenisnya)