Pendidikan Karakter Dalam Film JUMBO: Analisis Isi Kualitatif Terhadap Nilai Moral Sebagai Media Pembelajaran Anak

Rizga Achmad Fahriza[1]*, Jastin Martino[2]
[1,2] *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Humaniora, Universitas Bina Nusantara, Indonesia.*

ABSTRAK
Perundungan dan rendahnya kemampuan empati pada anak sekolah dasar menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pengalaman belajar yang kontekstual. Di sisi lain, kajian tentang pemanfaatan film animasi lokal sebagai media pendidikan karakter masih relatif terbatas dan umumnya berfokus pada analisis simbolik. Penelitian ini bertujuan menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter dalam film *Jumbo* menggunakan metode Analisis Isi Kualitatif dengan mengintegrasikan teori pendidikan karakter Thomas Lickona dan 18 Nilai Karakter Kemendikbud. Analisis dilakukan terhadap dialog, tindakan tokoh, interaksi sosial, dan perkembangan alur cerita melalui proses pengodean tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Jumbo* membangun pendidikan karakter melalui pengalaman emosional dan penyelesaian konflik antartokoh, bukan melalui penyampaian pesan yang bersifat menggurui. Lima nilai yang paling dominan adalah peduli sosial, kerja sama, tanggung jawab, mandiri, dan toleransi, dengan nilai peduli sosial muncul pada 18 adegan utama. Penelitian ini menghasilkan kerangka analisis yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi nilai karakter dalam media anak secara sistematis serta memberikan alternatif media pembelajaran berbasis film untuk memperkuat pendidikan karakter dan mendukung pencegahan perundungan di sekolah dasar.

ABSTRACT
Bullying and limited empathy among elementary school students highlight the need for learning media that integrate character education with contextual learning experiences. However, studies examining local animated films as character education media remain limited and predominantly emphasize symbolic interpretation. This study aims to analyze the character education values embedded in Jumbo using a Qualitative Content Analysis approach integrated with Thomas Lickona's character education theory and Indonesia's 18 National Character Values framework. The analysis focuses on dialogues, character actions, social interactions, and narrative development through thematic coding. The findings reveal that Jumbo promotes character education through emotional experiences and conflict resolution rather than explicit moral instruction. Five dominant character values were identified, namely social care, cooperation, responsibility, independence, and tolerance, with social care appearing in 18 key scenes. This study proposes an analytical framework for systematically identifying character values in children's media while offering practical guidance for utilizing animated films as instructional resources to strengthen character education and support bullying prevention in elementary schools.

KONTAK
rizga.fahriza@binus.ac.id

KATA KUNCI
Film animasi, Jumbo, pendidikan karakter

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan pendidikan saat ini, pendidikan karakter menjadi salah satu aspek yang sangat penting karena tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan nilai-nilai moral yang menjadi dasar perilaku peserta didik. Tujuannya adalah untuk membentuk individu yang unggul secara intelektual dan etis (Syarnubi et al., 2021). Saat ini, proses pembentukan karakter generasi muda khususnya anak-anak usia sekolah dasar menghadapi tantangan yang sangat beragam. Pergeseran pola interaksi sosial dari ruang fisik ke ruang virtual membawa pengaruh langsung pada cara anak-anak menginternalisasi norma sosial. Dalam konteks krisis identitas ini, media komunikasi massa secara spesifik film animasi telah beralih dari sekadar sarana hiburan menjadi agen sosialisasi yang memiliki daya jangkau, daya tarik visual, dan pengaruh psikologis yang masif terhadap perkembangan kognitif serta afektif audiensnya (Yusuf & Imawan, 2026).

Merespons pergeseran interaksi sosial tersebut, strategi penanaman nilai pendidikan karakter melalui sinematografi dinilai sangat efektif secara metodologis. Media ini memiliki kemampuan untuk menggambarkan realitas sosial, menyajikan konflik moral, dan menampilkan penyelesaian masalah melalui alur visual yang imajinatif sekaligus kontekstual dengan pengalaman sehari-hari (Surya et al., 2024). Lebih jauh lagi, film animasi memiliki kemampuan unik untuk menembus mekanisme pertahanan kognitif anak-anak, mengizinkan mereka untuk mengidentifikasi diri secara emosional dengan karakter-karakter fiktif. Melalui proses empati ini, anak-anak dapat merasakan penderitaan atau kegembiraan tokoh dan pada akhirnya meniru model perilaku penyelesaian masalah yang ditampilkan di layar secara sukarela (Febrianti et al., 2025).

Sebagai salah satu harapan dari strategi tersebut, film animasi *Jumbo* (2025), sebuah mahakarya sinematik yang disutradarai oleh Ryan Adriandhy dan diproduksi oleh Visinema Pictures, telah mencatatkan fenomena monumental dalam hal industri kreatif Indonesia. Film yang melibatkan lebih dari 420 animator lokal ini berhasil memecahkan rekor dengan meraih lebih dari 10,23 juta penonton hanya dalam waktu enam puluh hari penayangan (Saputra & Frobenius, 2025). Capaian pada aspek komersial dan kultural ini mengindikasikan bahwa karya tersebut memiliki jangkauan yang luas, mampu membangun keterhubungan emosional dengan audiens, serta memperoleh penerimaan yang positif dari masyarakat. Namun, signifikansi *Jumbo* tidak hanya terletak pada estetika visualnya, melainkan pada kedalaman narasinya yang secara berani mengeksplorasi isu-isu sosiologis yang sangat melekat pada realitas anak-anak, mulai dari krisis identitas, trauma akibat perundungan, struktur dukungan keluarga, hingga perjalanan psikologis menuju penerimaan diri (Krisanti, 2026).

Menyikapi fenomena tersebut, pemetaan literatur pada rentang tahun 2020-2026 menunjukkan pentingnya kajian akademis yang sistematis tentang pemanfaatan media animasi dalam ruang pendidikan. Kajian terdahulu terkait pendidikan karakter mengafirmasi secara konsisten bahwa pendidikan moral abad ke-21 tidak dapat lagi bergantung pada metode tradisional searah yang dogmatis (Lickona, 1996). Penelitian komparatif tentang film animasi seperti *Nussa* (Irawan et al., 2023; Fardani & Lismanda, 2019) dan *Finding Dory* (Utami, 2020) mengonfirmasi bahwa media audio visual memiliki kapasitas superior dalam menjembatani konsep etika yang abstrak menjadi demonstrasi tindakan konkret. Analisis terhadap karya-karya ini membuktikan bahwa pengkodean pesan moral melalui struktur narasi terbukti jauh lebih meyakinkan dibandingkan penjelasan verbal.

Meskipun film *Jumbo* telah memantik berbagai tinjauan akademis, penelusuran literatur menunjukkan adanya kesenjangan riset (*research gap*) teoretis dan metodologi. Sintesis terhadap literatur yang ada menunjukkan bahwa mayoritas penelitian terdahulu cenderung terperangkap pada pendekatan Semiotika Roland Barthes. Sebagai contoh, Yusuf & Imawan (2026) serta Nisa & Azizah (2025) mencoba mengidentifikasi pesan moral mengenai perundungan melalui pembacaan makna denotatif dan mitos dari simbol-simbol visual, sementara Krisanti (2026) secara eksklusif fokus mengeksplorasi representasi identitas nasional melalui estetika desain karakter. Di sisi lain, riset Ibrahim et al. (2026) berupaya mengkaji nilai karakter berdasarkan taksonomi protagonis-antagonis, namun kategorisasinya masih kurang. Kelemahan dari dominasi pendekatan semiotika ini adalah sifat pemaknaannya yang sangat subjektif, ambigu, dan gagal menghasilkan instrumen *coding* berbasis indikator perilaku yang dapat langsung diterjemahkan ke dalam kerangka kurikulum pendidikan sekolah dasar.

Berpijak pada realitas kesenjangan riset tersebut, hingga saat ini belum ditemukan elaborasi akademis yang secara spesifik, terstruktur, dan komprehensif membedah kodifikasi tekstual, dialog, dan dialektika antartokoh dalam *Jumbo* melalui pendekatan pedagogis terapan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menginterpretasikan nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Jumbo* melalui pendekatan Analisis Isi Kualitatif dengan instrumen berupa framework coding yang disusun berdasarkan sintesis teori lickona dan 18 Nilai Karakter Kemendikbud dengan. Luaran dari analisis ini dirancang untuk memformulasikan kesimpulan berupa kerangka kerja instruksional yang objektif bagi praksis pendidikan anak di sekolah dasar dan lingkungan keluarga di Indonesia.

METODE

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan Analisis Isi Kualitatif (*Qualitative Content Analysis*). Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada identifikasi pola yang berkembang dalam data, sehingga memberikan analisis yang lebih sistematis dibandingkan pembacaan simbolik yang umum digunakan dalam kajian semiotika. Melalui metode ini, peneliti mengklasifikasikan unit teks verbal (dialog antar-tokoh) dan ekspresi perilaku (tindakan di layar), serta memetakannya secara presisi dan objektif ke dalam indikator pendidikan karakter yang terstandardisasi (Asrori et al., 2025; Septiyana et al., 2025).

Dalam upaya membedah naratif tersebut secara mendalam, analisis komparatif dilakukan terhadap tiga pilar teori pendidikan utama. Pertama, Teori Pendidikan Karakter Thomas Lickona yang menjelaskan evolusi mekanis psikologis karakter melalui triad elemen *Moral Knowing* (pengetahuan), *Moral Feeling* (afeksi), dan *Moral Action* (tindakan) (Lickona, 1991). Kedua, instrumen Profil Pelajar Pancasila yang memiliki relevansi struktural tertinggi dengan Kurikulum Merdeka saat ini (Pabur et al., 2024). Ketiga, taksonomi 18 Nilai Pendidikan Karakter Kemendikbud yang menyediakan butir indikator mikro yang sangat detail sesuai dengan dinamika sosiokultural interaksi masyarakat Indonesia (Kemendikbud, 2010).

Berdasarkan pertimbangan atas kekuatan dan kelemahan masing-masing pilar teori tersebut, analisis ini secara inovatif mengadopsi formulasi teoretis hibrida. Indikator 18 Nilai Pendidikan Karakter Kemendikbud ditetapkan sebagai kerangka kategorisasi utama (*coding framework*) untuk menjamin presisi pengkodean data, sementara Teori Lickona diintegrasikan secara spesifik untuk menginterpretasikan fluktuasi psikologis dan alasan hierarkis di balik perubahan sikap tokoh. Untuk menjamin reliabilitas *inter-coder* dan menghindari bias subjektivitas dalam penarikan konklusi, disusunlah instrumen *coding framework* (lihat Tabel 1) sebelum proses peringkasan data terhadap material audiovisual dilakukan.

Tabel 1. Framework Coding Analisis Isi Kualitatif Berbasis Sintesis Teori

Kode	**Kategori Nilai Karakter**	**Indikator Perilaku Teks**	**Interpretasi Pedagogis**
EMP/PDS	Peduli Sosial (Empati)	Menolong tanpa diminta, mendengarkan keluh kesah secara aktif, memvalidasi penderitaan liyan (Ibrahim et al., 2026).	Stimulasi *Moral Feeling*, penanaman esensi kedermawanan dan kepekaan sosial terhadap penderitaan.
B-K/KJS	Bersahabat & Kerja Sama	Membangun kolaborasi, membagi peran secara adil,	Perilaku profil Bergotong Royong dan kesadaran

		menahan ego demi tujuan bersama (Hidayat et al., 2023).	bahwa manusia saling membutuhkan.
TJW	Tanggung Jawab	Berani mengakui kesalahan masa lalu, melakukan permintaan maaf tulus, menepati janji (Lickona, 1991).	Transisi menuju *Moral Action*, pembentukan akuntabilitas moral individu atas ucapannya.
MDR/P-D	Mandiri & Percaya Diri	Keberanian tampil di publik, ketahanan terhadap cemoohan, inisiatif mencari solusi (Dinda et al., 2025).	Transformasi dari isolasi psikis menuju ketahanan dan penerimaan diri yang utuh.
TOL	Toleransi	Tidak mendiskriminasi proporsi fisik. menerima kelompok yang beda secara tulus (Kemendikbud, 2010).	Penegakan inklusivitas sosial dan penghancuran diskriminatif antar-sebaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai langkah awal dalam penyajian hasil penelitian, analisis ini mengidentifikasi adegan-adegan penting dalam film yang dirancang oleh sutradara untuk membangun pemahaman afektif audiens. Tabel 2 menunjukkan bagaimana nilai-nilai moral disampaikan melalui interaksi antartokoh dan proses penyelesaian konflik yang ditampilkan dalam cerita.

Tabel 2. Analisis Sistematis Dialektika Adegan Film

Scene	**Tokoh Terlibat**	**Ringkasan Adegan**	**Dialog Kunci / Interaksi Dominan**	**Nilai Karakter**	**Sintesis Kualitatif Berbasis Teori Lickona**
Eksklusi Bermain (00:08:36)	Don, Atta	Don ditolak bergabung bermain dan diejek secara fisik.	Atta: "Lawan kamu tuh gampang... Gendut!"	Toleransi (Kegagalan), Ketahanan Diri	Mendemonstrasikan dampak psikologis perundungan. *Moral knowing* gagal terbentuk di kelompok sebaya (Yusuf & Imawan, 2026).

Scene	Tokoh Terlibat	Ringkasan Adegan	Dialog Kunci / Interaksi Dominan	Nilai Karakter	Sintesis Kualitatif Berbasis Teori Lickona
Bantuan Supernatural	Don, Meri	Meri, entitas roh yang membantu Don mengambil buku.	Tindakan Meri menolong Don murni tanpa diminta.	Peduli Sosial (Empati)	Perilaku empati. Meri mempraktikkan *Caring* tanpa mengharap balasan (Nisa & Azizah, 2025).
Pentas Gelembung (00:48:08)	Don, Mae, Nurman	Don tampil menyanyi mengabaikan cemoohan. Bayangan orang tuanya hadir memancarkan afirmasi.	Don: "Angin akan buat kau goyah... ingin kau lebih kuat."	Percaya Diri, Mandiri, Pantang Menyerah	Memori traumatis (kehilangan orang tua) sukses dikonversi menjadi energi dorongan kemandirian (Dinda et al., 2025).
Kemarahan Janji	Don, Meri	Meri marah besar karena Don menunda janji membantuny a demi urusan personal Don.	Meri: "Kamu kan udah janji?! Waktuku tidak banyak."	Tanggung Jawab, Integritas	Penanaman kesakralan janji. Menunda janji diinterpretasikan sebagai kehancuran kepercayaan (Lickona, 1991).
Kegagalan Mendengar (01:04:54)	Don, Mae, Nurman	Mae meluapkan kekecewaan terhadap egoisme dan ketidakpekaa n Don.	Mae: "Kamu pengennya didengarkan mulu, tapi tidak pernah mau dengarkan."	Peduli Sosial	Membuktikan bahwa persahabatan hancur akibat keengganan berempati, bukan pertikaian besar (Ibrahim et al., 2026).
Nasihat Kearifan (01:06:50)	Don, Oma	Oma mendatangi Don, memberikan ruang refleksi	Oma: "Setiap ada peran bercerita, harus ada peran yang	Kebijaksanaa n, Empati Komunikatif	Nasihat yang menuntut *Moral Feeling* untuk memvalidasi

Scene	Tokoh Terlibat	Ringkasan Adegan	Dialog Kunci / Interaksi Dominan	Nilai Karakter	Sintesis Kualitatif Berbasis Teori Lickona
		esensial hakikat komunikasi.	mendengarkan."		penderitaan (Lickona, 1991).
Rekonsiliasi Jantan (01:06:38)	Atta, Don	Atta membuang gengsi, mengakui rasa iri dan meminta maaf secara terbuka kepada Don.	Atta: "Maaf, aku iri... aku cuma punya abang."	Rendah Hati, Tanggung Jawab	Aplikasi triad Lickona: sadar salah (*knowing*), menyesal (*feeling*), meminta maaf (*action*).

Lebih dari sekadar menyajikan cerita yang menarik, film *Jumbo* menghadirkan karakter-karakter dengan latar belakang dan perkembangan yang kompleks. Film ini tidak lagi menempatkan tokoh protagonis sebagai sosok yang sepenuhnya baik dan tokoh antagonis sebagai sosok yang sepenuhnya jahat. Sebaliknya, setiap karakter ditampilkan dengan berbagai pengalaman sosial dan psikologis yang memengaruhi perilaku mereka.

Pada karakter utama, perkembangan Don digambarkan secara bertahap. Penampilan fisiknya yang bertubuh gemuk dan digambarkan tanpa daun telinga dapat dimaknai sebagai simbol terasingi yang ia alami. Di sisi lain, kondisi tersebut juga merefleksikan kecenderungan Don untuk lebih berfokus pada dirinya sendiri (Krisanti, 2026). Don berkembang dari anak yang menjadi korban perundungan menjadi sosok yang lebih percaya diri melalui pertunjukan seni yang diikutinya. Namun, pembelajaran karakter yang paling penting muncul ketika Mae menegurnya karena kurang menunjukkan kepedulian terhadap sahabatnya. Teguran tersebut membuat Don menyadari bahwa kemandirian harus disertai dengan empati agar tidak berubah menjadi sikap egois (Lickona, 1991). Pengalaman ini mendorong Don untuk mengendalikan egonya dan kembali memperhatikan perasaan orang-orang di sekitarnya.

Berbeda dengan Don, karakter Meri menggambarkan nilai kepedulian yang konsisten. Sebagai sosok dari masa lalu yang mewakili kelompok yang terpinggirkan, Meri selalu membantu Don tanpa mengharapkan balasan. Sikap tersebut menunjukkan bahwa kepedulian dapat melampaui perbedaan latar belakang dan identitas, sekaligus menjadi contoh nyata penerapan nilai *caring* dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, karakter Atta mengalami perkembangan moral yang cukup signifikan. Pada awal cerita, Atta digambarkan sebagai pelaku perundungan yang sering menyerang Don secara verbal. Namun, film tidak menampilkan perilaku tersebut sebagai bentuk kejahatan yang berdiri sendiri. Sikap agresif Atta diperlihatkan sebagai akibat dari tekanan hidup dan kurangnya dukungan keluarga dalam mengelola emosi (Yusuf & Imawan, 2026). Perubahan Atta terlihat ketika ia berani mengakui rasa iri yang dimilikinya dan meminta maaf kepada Don. Tindakan tersebut mencerminkan keberanian moral untuk bertanggung jawab atas kesalahan yang telah dilakukan.

Selain karakter anak, figur Pak Kades juga menghadirkan persoalan moral yang menarik. Meskipun tampil

sebagai sosok yang melindungi masyarakat, ia ternyata memiliki keinginan untuk menggusur makam demi mengatasi trauma pribadinya. Karakter ini menunjukkan bahwa otoritas tidak selalu identik dengan keputusan yang benar. Penolakan anak-anak terhadap keputusan tersebut sekaligus memperlihatkan pentingnya keberanian menyampaikan pendapat ketika menghadapi tindakan yang tidak sesuai dengan nilai moral. Perkembangan karakter dalam film tidak terjadi secara terpisah, melainkan dibentuk melalui berbagai interaksi sosial yang dialami para tokohnya.

Anak dengan anak (konflik dan kerja sama). Hubungan antar anak memperlihatkan adanya relasi kuasa yang memunculkan perundungan berdasarkan perbedaan fisik. Namun, situasi tersebut berubah menjadi pengalaman belajar ketika mereka mampu mengesampingkan kepentingan pribadi dan bekerja sama dalam perlombaan desa.

Teman dengan teman (komitmen dalam persahabatan). Hubungan persahabatan diuji melalui kemampuan menjaga kepercayaan dan memenuhi janji. Kekecewaan Meri terhadap Don menunjukkan bahwa persahabatan membutuhkan tanggung jawab serta kesediaan untuk mengutamakan kepentingan bersama.

Keluarga dengan anak (dukungan emosional). Nasihat Bang Acil kepada Atta yang berusaha menahan tangis serta petuah Oma kepada Don menunjukkan pentingnya keluarga sebagai sumber dukungan emosional. Dalam konteks ini, keluarga berperan membantu anak mengelola tekanan dan menghadapi berbagai persoalan yang muncul di lingkungan sosial (Febrianti et al., 2025).

Berdasarkan hasil proses pengodean dan analisis data, ditemukan sejumlah nilai moral yang muncul secara berulang dalam berbagai adegan film. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar perkembangan karakter sekaligus mendorong jalannya alur cerita. Hierarki nilai yang disajikan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa kepedulian, tanggung jawab, keberanian mengakui kesalahan, kerja sama, dan empati merupakan nilai-nilai yang paling dominan dalam membentuk pesan pendidikan karakter yang disampaikan oleh film *Jumbo*.

Tabel 3. Hierarki Nilai Karakter Dominan

Peringkat	**Klasifikasi Nilai Karakter**	**Intensitas**	**Adegan Paling Representatif dan Signifikan**
1	Empati / Peduli Sosial	18 Kejadian	Bantuan inisiatif Meri. teguran kekecewaan Mae serta nasihat etika komunikasi Oma.
2	Kerja Sama / Bersahabat	14 Kejadian	Pembentukan Geng Jumbo dan Kolaborasi memenangkan perlombaan.
3	Tanggung Jawab	12 Kejadian	Keberanian Atta mempertanggungjawabkan perundungannya, teguran pelanggaran janji.
4	Percaya Diri / Mandiri	11 Kejadian	Resolusi Don untuk tetap tampil di panggung

				gelembung meski menerima ejekan fisik.
5	Toleransi / Penghargaan		9 Kejadian	Pengakuan masyarakat atas perbedaan fisik Don, perpaduan setelah konflik Atta dan Don.
6	Rendah Hati		7 Kejadian	Tindakan Atta mengurangi ego superioritasnya demi mengakui kelemahan internalnya.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, hasil analisis ini memperkuat pandangan Thomas Lickona (1991) bahwa pendidikan karakter tidak akan berkembang secara optimal apabila hanya berfokus pada aspek kognitif tanpa melibatkan dimensi afektif (*moral feeling*). Film *Jumbo* menyampaikan nilai-nilai moral melalui alur cerita yang alami sehingga pesan yang disampaikan tidak terasa menggurui. Setiap karakter diberi ruang untuk melakukan kesalahan, mengalami tekanan emosional, membangun empati penonton, serta berusaha memperbaiki hubungan dengan orang lain (Surya et al., 2024). Dengan demikian, hasil analisis isi menunjukkan bahwa *Jumbo* tidak hanya layak dikaji sebagai karya budaya, tetapi juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran karakter yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan dasar.

Temuan tersebut memberikan implikasi praktis bagi pendidik dan pengambil kebijakan di sekolah dasar untuk memanfaatkan film *Jumbo* sebagai salah satu media pembelajaran karakter. Penerapannya dapat dilakukan melalui beberapa strategi pembelajaran yang terstruktur. Pertama, guru dapat menggunakan metode diskusi berbasis pertanyaan reflektif dengan mengangkat adegan nasihat Oma mengenai hak untuk bercerita dan pentingnya mendengarkan orang lain. Diskusi tersebut dapat mendorong siswa untuk memahami makna empati dan menghargai perspektif orang lain (Pabur et al., 2024). Kedua, guru dapat menerapkan kegiatan bermain peran (*role-playing*) berdasarkan konflik antara Atta dan Don untuk membantu siswa memahami penyebab perundungan sekaligus mengembangkan kemampuan berempati terhadap pelaku maupun korban. Pendekatan ini diharapkan dapat membangun budaya saling memaafkan dan mengurangi perilaku perundungan di lingkungan sekolah. Ketiga, kerangka pengodean yang disusun pada Tabel 1 dapat diadaptasi sebagai indikator pembelajaran dalam perangkat ajar untuk menilai perkembangan karakter peserta didik, baik melalui penilaian kualitatif maupun kuantitatif yang selaras dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, film animasi *Jumbo* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki potensi sebagai media pendidikan karakter yang relevan bagi anak-anak. Melalui analisis yang mengintegrasikan teori pendidikan karakter Thomas Lickona dengan 18 Nilai Karakter Kemendikbud, penelitian ini mengidentifikasi lima nilai moral yang paling dominan, yaitu peduli sosial (empati), kerja sama, tanggung jawab, mandiri, dan toleransi. Nilai-nilai tersebut disampaikan melalui perkembangan karakter serta penyelesaian konflik antartokoh, sehingga pesan moral hadir secara alami dalam alur cerita tanpa bergantung pada penyampaian yang bersifat menggurui. Perubahan sikap Don dan Atta menunjukkan bahwa karakter positif dapat berkembang melalui kemampuan memahami perasaan orang lain, mengakui kesalahan, serta memperbaiki hubungan sosial.

Dari sisi metodologis, penelitian ini memberikan kontribusi dengan menyusun kerangka pengodean (*coding framework*) yang dapat digunakan secara sistematis untuk mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam media film. Pendekatan tersebut melengkapi penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan analisis

semiotika dengan menawarkan proses analisis yang lebih terstruktur dan mudah direplikasi pada penelitian sejenis.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru, sekolah, dan keluarga untuk memanfaatkan film animasi lokal sebagai salah satu media pembelajaran karakter. Melalui kegiatan menonton yang disertai diskusi dan refleksi bersama, peserta didik dapat memahami nilai empati, kerja sama, tanggung jawab, serta toleransi melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, integrasi film *Jumbo* dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar secara kontekstual dan berkelanjutan.

REFERENSI

Asrori, M., Nisa, K., & Azizah, N. (2025). The Comparison of Mise-En-Scène in Indonesia Wayang Kulit and Animation. *ScienceDirect*.

Dinda, A., Rahmawati, S., & Rizqa, M. (2025). Analysis of Moral Values and Character Education in 'Wonder' Movie. *E-LINK JOURNAL*, 4(2), 112-124.

Fardani, A., & Lismanda, Y. (2019). Nilai-nilai pendidikan karakter untuk anak usia dini dalam film Nussa. *Didaktika*, 1(2), 45-56.

Febrianti, R., Haerani, R. P., & Khotimah, K. (2025). Representation of Early Childhood Character Values in Animated Film Jumbo at Pocenter Playgroup. *SENTRI*, 4(7), 4280-4290.

Hidayat, R., Syarifudin, E., & Suherman, S. (2023). Nilai Karakter pada Kumpulan Film Pendek Profil Pelajar Pancasila. *Diglosia Journal*, 8(1), 1272-1282.

Ibrahim, A., dkk. (2026). Analysis of Character Education Values in the Animated Film Jumbo. *EXGEN*, 2(1), 34-45.

Irawan, D., Murni, M., & Thohirin, A. (2023). Islamic-Character Values in Animated Film Nussa The Movie. *Heutagogia*, 3(2), 32-45.

Kemendikbud. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Pusat Kurikulum, Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.

Krisanti, M. (2026). Analysis of Visual Representation of the Character in Animated Film Jumbo. *TAMA Journal*, 4(1), 1-15.

Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.

Lickona, T., Schaps, E., & Lewis, C. (1996). Eleven Principles of Effective Character Education. *Journal of Moral Education*, 25(1), 93-100.

Nisa, K., & Azizah, N. (2025). Representation of Character Education in Jumbo: A Semiotic Analysis. *Literatur JBS*, 5(2), 110-125.

Pabur, A., dkk. (2024). Analisis Dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Film Pendek. *Edukatif*, 6(1), 5693-5705.

Saputra, W., & Frobenius, M. (2025). Sentiment Analysis of Animated Film "JUMBO" on Twitter. *IJICOM*, 3(2), 45-55.

Septiyana, R., dkk. (2025). Analisis Isi Kualitatif pada Film Home Sweet Loan. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(2), 936-945.

Surya, A., dkk. (2024). Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi UP Produksi Pixar. *ABNA Journal*, 5(2), 89-100.

Syarnubi, M., dkk. (2021). Implementing Character Education in Madrasah. *JPI (Jurnal Pendidikan Islam)*, 7(1), 84-95.

Utami, S. (2020). Values of Character Education in Disneys' Animated Feature Finding Dory. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 421, 20-25.

Yusuf, M., & Imawan, R. (2026). Analysis of Moral Messages in 'Jumbo' Through Roland Barthes' Semiotics. *Global International Journal of Technology and Management (GIJTM)*, 4(1), 12-24.