

ANALISIS NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Asti Ramadhani Endah Lestari¹, Risa Mufliharsi²

¹Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

²Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

¹asti.ramadhani@unindra.ac.id, ²rsmufliharsi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakter pendidikan dan nilai multikultural dari film "Raya and the Last Dragon". Film mengandung banyak nilai-nilai Pendidikan karakter yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data meliputi menonton film, membaca skenario, menggarisbawahi kata dan frasa, serta mengidentifikasi dan mengategorikan data. Objek dalam penelitian ini adalah adegan dan naskah film "Raya and the Last Dragon". Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Penulis bahwa ciri-ciri karakter yang ditemukan dalam film ini adalah baik, rendah hati, percaya diri, kerja keras, pantang menyerah, peduli, dan kerja sama. Selain itu, nilai-nilai Pendidikan karakter ini juga dapat digunakan di dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya melalui kegiatan bermain peran.

Kata Kunci: Nilai karakter, pembelajaran, bahasa Inggris, film, Raya and The Last Dragon

Abstract

This research aims to determine the character education and multicultural value of the film "Raya and the Last Dragon". The writers believed that films taught viewers a lot of moral lessons that anyone might pick up. The method of this research is the descriptive-qualitative method. The methods for gathering the data include watching the film, reading the screenplay, underlining words and phrases, and identifying and categorising the data. The object of the research is a phenomenon that existed in its natural context in the film and movie script of "Raya and the Last Dragon." The writer can conclude that the character traits found in this research are goodness and humility, five-dimensionality or confidence, hard work, unyieldingness, kindness, humble, confidence, hard work, persistent, caring, and cooperation. Furthermore, these values are also adopted in the process of learning English as a Foreign Language.

Keywords: Character value, multicultural value, Raya



Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

PENDAHULUAN

Film saat ini tidak hanya sebagai sebuah karya sastra yang merepresentasikan imajinasi dan kreatifitas seni semata (Salsabila et al., 2022), tetapi juga menjadi fasilitas dalam pengajaran bahasa. Hal ini dikarenakan film tidak hanya menyajikan sumber masukan berupa informasi secara audiovisual, melainkan dapat memotivasi siswa untuk berkomunikasi dan juga mengembangkan pemahaman keterampilan bahasa. Selain itu, ketersediaan subtitle dapat memperluas masukan film, terutama yang menyediakan bantuan bahasa dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa yang dipotretkan dalam genre film (Brown, 2011) sehingga banyak penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa kegunaan film untuk menggali nilai yang terkandung dalam film untuk dijadikan sarana berkomunikasi yang menarik untuk didiskusikan tidak hanya di dalam kelas diantaranya nilai pendidikan karakter (Arsyad et al., 2021) . Dengan kata lain, film tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga menambah pengetahuan dan dapat mempengaruhi kognisi dan emosi siswa selama menonton, tetapi juga mengembangkan kompetensi dan menambah nilai pendidikan siswa dan mengenalkan nilai keragaman multikultur yang direpresentasikan dalam film tersebut.

Namun, pada kenyataannya, masih sedikit penelitian yang menganalisis nilai pendidikan karakter dari sudut pendidik bahasa terutama tentang film. Padahal film merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Maghfiroh et al., 2020). Nilai-nilai Pendidikan karakter ini dapat ditanamkan kepada siswa melalui beberapa proses pembelajaran. Salah satu proses pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan film sebagai landasannya adalah bermain peran. Oleh karena itu, penulis akan menganalisis film ini dari tinjauan linguistik dan pedagogis secara bersamaan untuk menggali nilai pendidikan karakter di film “Raya and The last Dragon”. Selain itu, film animasi ini masih tergolong baru dirilis yaitu tahun 2021 sehingga masih banyak tinjauan dari film ini yang belum dikaji. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti nilai pendidikan karakter dalam film “Raya and The Last Dragon” dan implementasinya di dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Nilai Pendidikan karakter merupakan hal penting yang harus diajarkan kepada setiap warga negara. Pendidikan karakter merupakan salah satu upaya dalam menanamkan nilai-nilai positif kepada masyarakat agar memiliki perilaku dan etika yang baik. Selain itu, Pendidikan karakter juga mendorong seseorang untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai positif yang ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter juga dapat didefinisikan sebagai pemberian edukasi kepada individu yang membuat mereka menjadi insan yang memiliki sifat tanggung jawab dalam hidupnya dan akan membantu individu tersebut dalam kehidupan sehari-harinya di dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Serupa dengan pendapat (Hidayat et al., 2022) yang mengemukakan bahwa pendidikan karakter mengajarkan anak untuk memiliki cara berpikir dan berperilaku baik yang akan membantu individu tersebut untuk hidup dan bekerja bersama di dalam keluarga, masyarakat, dan bernegara serta membantu mereka untuk memiliki sikap tanggung jawab pada setiap keputusan yang dibuat. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mengajarkan individu agar mereka terbiasa dalam berpikir dan berperilaku yang baik. Dengan memiliki sikap dan perilaku yang baik tentunya akan memudahkan hidup mereka di dalam keluarga, masyarakat, dan bernegara yang akan membuat individu tersebut lebih bertanggung jawab dalam setiap keputusan yang dibuat.

Menurut Megawangi (2010) terdapat sembilan pilar karakter yang dapat ditanamkan oleh siswa, yaitu: 1) Cinta Tuhan, 2) Tanggung Jawab, Disiplin dan Mandiri,

3) Toleransi dan Cinta Damai, 4) Baik dan Rendah Hati, 5) Kepemimpinan dan Keadilan, 6) Percaya Diri, Kreatif, Kerja Keras, dan Pantang Menyerah, 7) Kasih Sayang, Kepedulian dan Kerja Sama, 8) Hormat dan Santun, dan 9) Kejujuran. Kesembilan nilai karakter ini harus diajarkan secara menyeluruh dan konsisten agar penanaman nilai karakter dapat berjalan dengan efektif.

Sementara itu, Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional telah merumuskan materi pendidikan karakter, yang mencakup aspek- aspek yaitu religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli social, dan tanggung jawab. Dari klasifikasi nilai karakter ini dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan sistem pendidikan yang mengajarkan, menanamkan dan membentuk nilai ataupun karakter baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesama, lingkungan sekitarnya dan dirinya sendiri yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat berkontribusi serta memberikan dampak positif bagi banyak orang. Selain itu, nilai pendidikan karakter juga dapat menentukan kemajuan suatu bangsa karena bangsa yang hebat adalah bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang bukan hanya berpengetahuan saja namun juga memiliki karakter yang bermartabat sehingga menjadi manusia yang utuh dan mampu berperan di masa yang akan datang. Di mana nilai pendidikan karakter bukan hanya dapat diajarkan dan ditanamkan melalui sekolah ataupun lembaga pendidikan lainnya saja namun juga dapat melalui media komunikasi massa seperti novel, majalah, surat kabar, televisi, film dan yang lain-lain.

Melihat beberapa klasifikasi nilai-nilai Pendidikan karakter yang telah disebutkan di atas, peneliti memilih tujuh nilai Pendidikan karakter yang akan dianalisis dalam film ini yaitu baik, rendah hati, percaya diri, kerja keras, pantang menyerah, dan peduli. Baik atau kebaikan adalah sifat dan perilaku mulia yang dilakukan untuk membahagiakan dan memberikan kesenangan bagi setiap manusia. Berdasarkan hal tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa baik atau kebaikan adalah perilaku dan tindakan yang mulia yang memberikan dampak positif kepada orang lain karena tidak hanya dapat membahagiakan diri sendiri namun juga orang lain.

Rendah hati merupakan sifat positif yang harus dimiliki setiap orang. Rendah hati dapat disebut juga dengan kata *tawadhu*. *Tawadhu* merupakan perilaku rendah hati yang dimiliki seseorang serta tidak memiliki sifat sombong yang dapat membuat orang lain merasa tidak nyaman. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *tawadhu* atau rendah hati merupakan perilaku positif yang dimiliki manusia dan dapat ditiru oleh orang lain

Percaya diri merupakan sebuah keyakinan dan merasa percaya dengan kemampuan dan keterampilan yang ada pada diri sendiri dalam melakukan suatu hal sehingga merasa bebas dalam melakukan sesuatu untuk menuju kesuksesan. Percaya diri merupakan suatu perasaan yang berupa kemampuan, keterampilan, dan kekuatan yang dimiliki untuk melakukan dan menghasilkan sesuatu berdasarkan rasa keyakinan untuk mencapai kesuksesan. Dari penjelasan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan perasaan yakin terhadap diri sendiri untuk melakukan dan menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan kekuatan, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki untuk menuju kesuksesan.

Kreatif merupakan suatu kemampuan berupa ide atau pikiran yang berasal dari imajinasi seseorang untuk membuat dan menghasilkan suatu karya yang baru. Orang yang kreatif memiliki rasa keingintahuan yang tinggi sehingga membuat mereka terus

mengembangkan dirinya. Serupa dengan yang dikemukakan oleh Supriadi dalam (Yeni & Euis, 2010) bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki pada seseorang untuk menghasilkan gagasan atau karya nyata dan berbeda dari yang sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa kreatif merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menciptakan sesuatu. Orang-orang yang kreatif selalu mempunyai ide dan pemikiran yang luas untuk menghasilkan suatu karya yang belum pernah ada sebelumnya atau juga dapat memodifikasi karya yang sudah ada menjadi lebih bagus.

Kerja keras merupakan suatu kegiatan yang dikerjakan dengan sungguh-sungguh berdasarkan kemauan seseorang agar dapat mencapai target dalam menyelesaikan sesuatu. Dengan bekerja keras dapat membuat seseorang mencapai tujuan besar untuk kebaikan individu itu sendiri. Serupa dengan pendapat (Kesuma, 2011) yang mengemukakan bahwa kerja keras adalah suatu usaha yang dilakukan terus menerus (tidak pernah menyerah) dalam menyelesaikan pekerjaan atau tugasnya hingga selesai. Berdasarkan hal tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa kerja keras merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang secara tekun dan tidak menyerah dalam rangka mencapai suatu tujuan yang dapat membuat hidupnya lebih baik.

Pantang menyerah merupakan sikap yang tidak mudah putus asa dalam melakukan hal apapun dan selalu berusaha dan bersemangat untuk melewati halangan atau rintangan yang ada. Menurut (Tasmara, 2002) pantang menyerah adalah penggabungan antara kerja keras dan semangat yang ulet untuk dapat berhasil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pantang menyerah merupakan sikap yang selalu bersemangat dan tidak mudah putus asa dalam melewati rintangan apapun agar dapat mencapai tujuan yang sukses.

Dalam sebuah kehidupan manusia, kepedulian merupakan suatu hal penting yang harus ditanamkan pada siswa yang akan membuat hidup menjadi lebih berarti. Kepedulian dapat diartikan sebagai suatu tindakan yang selalu memberikan perhatian, membantu, dan berperilaku baik terhadap setiap manusia. Peduli adalah sikap seseorang yang selalu memberikan perhatian terhadap keberadaan orang lain. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kepedulian merupakan suatu kebaikan kepada orang lain dengan memberikan perhatian kepada mereka yang akan membuat mereka bahagia.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif. Teknik penelitian yang digunakan merupakan penelitian kepustakaan dengan mengumpulkan data yang berasal dari film “Raya and The Last Dragon”. Langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah menonton film animasi “Raya and The Last Dragon”, memperhatikan nilai Pendidikan karakter dan multicultural yang terdapat pada film, menganalisis dan mengidentifikasi nilai Pendidikan karakter dan multicultural pada film, dan Membuat simpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Adapun fokus dalam penelitian ini adalah pada nilai pendidikan karakter dan multikultur dalam film animasi “Raya and the Last Dragon”, sedangkan subfokus pada penelitian ini adalah penulis akan meneliti nilai pendidikan karakter dan multikultur yang ditunjukkan dari setiap tokoh yang ada di film “Raya and the Last Dragon” berdasarkan teori Megawangi (2016) yang meliputi baik dan rendah hati, kepercayaan terhadap diri, kerja keras, pantang menyerah, dan kepedulian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai Pendidikan Karakter

Hasil penelitian nilai pendidikan karakter ini menghasilkan dua puluh empat data, yaitu baik dan rendah hati berjumlah dua atau 8,3%, percaya diri berjumlah lima atau 20,8%, kerja keras berjumlah tiga atau 12,5%, pantang menyerah berjumlah tujuh atau 29,2%, dan kepedulian berjumlah tujuh atau 30%. Dalam kategori ini ditemukan sebanyak dua buah atau 8,3%. Berikut adalah dialog atau adegan yang menunjukkan sikap baik dan rendah hati.

- Benja : *“Okay, so we’re gonna need some Crossbows and... ooh! What about flaming catapults? Or, how about shrimp paste from Tail. Lemongrass from Talon, bamboo shoots from Spine, chilis from Fang and palm sugar from Heart?”*
- Raya : *“We’ll poison them?”*
- Benja : *“No, we’re not going to poison them and we’re not going to fight them. We’re going to share a meal with them.”*
- Raya : *“Wait, what?”*
- Benja : *“I invited them.”*
- Raya : *“But they’re our enemies.”*
- Benja : *“They’re only our enemies because they think the Dragon Gem magically brings us prosperity.”*

Berdasarkan dialog di atas, termasuk ke dalam perilaku baik dan rendah hati. Ditunjukkan oleh ayah Raya yaitu ketua Benja yang sedang meracik sup dengan berbagai rempah-rempah untuk menjamu masyarakat *Tail, Talon, Spine*, dan *Fang*. Ketua Benja mengundang masyarakat dari beberapa wilayah tersebut untuk datang ke wilayah *Heart* untuk berbagi makanan dengan mereka. Walaupun hubungan antara beberapa wilayah tersebut kurang harmonis, ketua Benja berusaha untuk menghilangkan permusuhan tersebut agar masyarakat dapat bersatu dan membentuk negeri *Kumandra* kembali seperti dahulu kala.

- Captain Boun : *“Thanks for the new customers!”*
- Raya : *“Yeah, I sort of promised to buy them all the congee they could eat.”*
- Captain Boun : *“Well, we’re stuck with them for a while ‘cause ongis have nine stomachs.”*

Berdasarkan percakapan di atas termasuk ke dalam perilaku baik dan rendah hati. Ditunjukkan oleh Raya yang membelikan makanan kepada Noi dan monyet-monyetnya, padahal mereka awalnya berusaha mencuri batu permata naga dari Raya. Namun, setelah mengetahui bahwa Noi merupakan anak terlantar yang disebabkan oleh kekacauan yang dibuat oleh *Druun* yang menyebabkan orang tua dari Noi menjadi batu, Raya menolong Noi dan monyet-monyetnya dengan membelikan mereka makanan yang ingin mereka makan.

Selanjutnya, ditemukan lima buah atau 20,8% dialog yang menunjukkan sikap percaya diri, yaitu.

Raya : *“Huh. Looks like someone’s trying to be clever. All right Tuk Tuk, let’s show ‘em what clever really looks like.”*

Berdasarkan dialog di atas termasuk ke dalam nilai percaya diri. Ditunjukkan oleh Raya dalam situasi ketika ia sedang diuji oleh ayahnya untuk dapat memasuki ruangan penyimpanan batu permata naga, namun ia harus melewati beberapa rintangan untuk dapat masuk ke dalam ruangan tersebut. Dalam dialog tersebut Raya mengatakan bahwa seseorang mencoba untuk menjadi pintar dengan membuat jebakan yang licik, namun Raya dengan kepercayaan diri yang ia miliki ingin menunjukkan kepandaianya yang sebenarnya dalam melewati rintangan-rintangan tersebut dengan sangat mudah. Dari sisi pembelajaran Bahasa Inggris, kalimat ini dapat digunakan untuk mempelajari *dropped sound* dalam kalimat lisan.

Raya : *“Wait a second. This feels too easy. Chief Benja. I know it’s your job to try and stop me, but you won’t.”*

Ketua Benja : *“Don’t mistake spirit for skill, young one. I promise you will not set foot on the Dragon Gem’s inner circle. Not even a toe.”*

Raya sedang diuji oleh ayahnya, ketua Benja untuk dapat masuk ke dalam lingkaran batu permata naga agar ia layak untuk menjadi penerus penjaga batu permata naga tersebut. Dalam dialog tersebut Raya dan ketua Benja menunjukkan nilai kepercayaan diri diketahui dalam situasi ketika Raya dengan percaya diri mengatakan bahwa ayahnya tidak akan bisa menghentikannya untuk dapat menyentuh lingkaran batu permata naga. Namun, ketua Benja juga dengan percaya diri mengatakan bahwa Raya tidak akan bisa menyentuh lingkaran batu permata naga tersebut.

Ketua Benja : *“I believe that we can be Kumandra again.”*

Berdasarkan dialog tersebut menunjukkan nilai kepercayaan diri. Ditunjukkan oleh seorang ketua Benja yang selalu percaya dan yakin bahwa Kumandra dapat kembali utuh seperti dahulu kala. Perilaku ini sangat bagus untuk ditiru oleh setiap orang dan menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Sisu : *“Yeah, every dragon has a unique magic.”*

Raya : *“Okay, what’s yours?”*

Sisu : *“I’m a really strong swimmer.”*

Berdasarkan dialog tersebut, menunjukkan perilaku percaya diri. Ditunjukkan oleh Sisu dengan kepercayaan dirinya memberi tahu keahliannya kepada Raya bahwa ia merupakan perenang yang handal.

Sisu : *“Why are you looking at me like that?”* Raya : *“Nothing, I’m just not used to seeing dragons.”*

Sisu : *“Impressed, huh? Wait until you see my backstroke. I’m wicked when I hit that liquid. I got water skills that kill. I slaughter when I hit the water. I’m like really good at swimming, through rhyme. I was trying to make that... That I’m really good at swim... I’m a good swimmer, is basically what I’m...”*

Berdasarkan dari dialog tersebut menunjukkan sikap percaya diri. Ditunjukkan oleh Sisu dalam situasi ketika Raya yang terkesan setelah melihat kecepatannya dalam melewati rintangan di *Spine*. Lalu, Sisu merasa percaya diri dan menunjukkan keahliannya dalam berenang.

Selanjutnya, ditemukan sebanyak 12,5% atau tiga buah kalimat yang menunjukkan sikap kerja keras.

Raya : *“The dragons fought for us the best they could, but it wasn’t enough. That’s when the Mighty Sisudatu, the last dragon, concentrated all her magic into a gem and... blasted the Druun away.”*

Berdasarkan dialog di atas menunjukkan perilaku kerja keras. Ditunjukkan oleh para naga yang berjuang sekuat tenaga mereka untuk menghancurkan *Druun* demi menyelamatkan umat manusia, serta Sisu yang mengerahkan kekuatan yang ia miliki ke dalam sebuah batu permata naga untuk menghancurkan *Druun*.

Raya : *“Six years of searching and we end up at a literal Shipwreck.”*

Berdasarkan dialog di atas menunjukkan nilai kerja keras. Ditunjukkan oleh Raya yang berjuang dengan bersungguh-sungguh selama 6 tahun untuk dapat menemukan Sisu.

Raya : *“Sisudatu... Um... I don’t know if you’re listening. I’ve searched every river to find you, and now I’m here at the very last one. Look, there’s not a lot of us left, and we really... We really need your help.”*

Berdasarkan dialog tersebut menunjukkan perilaku kerja keras. Ditunjukkan oleh Raya yang bekerja keras mengunjungi sungai-sungai yang ada untuk mencari Sisu agar dapat menjalankan amanah dari ayahnya untuk memperbaiki batu permata naga yang pecah dan mengubah orang-orang yang menjadi batu akibat *Druun* serta menyatukan kembali negeri Kumandra yang telah terpecah belah.

Selain itu, terdapat 29,2% atau tujuh kalimat yang menggambarkan sikap pantang menyerah.

Ketua Benja : *“Raya, there’s a reason why each land is named after a part of dragon. We were once unified. Harmoniously as one. Kumandra”.*

Raya : *“That’s ancient history, Ba.”*

Ketua Benja : *“But it doesn’t have to be. Listen, if we don’t stop and learn to trust one another again, it’s only a matter of time before we tear each other apart.”*

Berdasarkan dialog tersebut menunjukkan sikap pantang menyerah. Ditunjukkan oleh ayah Raya yang terus meyakinkan Raya untuk selalu percaya kepada orang lain dan ia juga selalu berusaha dan tidak mudah berputus asa untuk menyatukan kembali Kumandra dengan segala cara yang ia bisa. Perilaku ketua Benja tersebut sangat bagus untuk ditiru dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ketua Benja : ***“People of Tail, Talon, Spine, and Fang, welcome to Heart. For far too long, we have been enemies, but today is a new day. Today, we can be Kumandra once more.”***

Berdasarkan dialog di atas, menunjukkan perilaku pantang menyerah. Ditunjukkan oleh ketua Benja yang selalu berusaha untuk menyatukan kembali masyarakat dengan mengundang masyarakat *Tail, Talon, Spine* dan *Fang* untuk menghilangkan permusuhan yang terjadi antara satu sama lain agar dapat bersatu kembali menjadi negeri yang utuh yaitu *Kumandra*.

Ketua Benja : ***“Listen to me! We have a choice. We can tear each other apart, or we can come together and build a better world. It’s not too late. I still believe we can be Kumandra again.”***

Berdasarkan dialog di atas menunjukkan sikap pantang menyerah. Ditunjukkan dalam situasi ketika masyarakat *Tail, Talon, Spine* dan *Fang* sedang memperebutkan batu permata naga. Namun, ketua Benja berusaha menenangkan mereka dan tidak berputus asa dalam meyakinkan seluruh masyarakat bahwa mereka dapat bersatu kembali menjadi *Kumandra*.

Ketua Benja : *Raya, you have to listen. You are the Guardian of the Dragon Gem.”*

Raya : *“Ba, why are you saying this?”*

Ketua Benja : ***“There’s still light in this. There’s still hope.”***

Raya : *“No! We can make it together. You’re okay.”*

Ketua Benja : ***“Raya. Don’t give up on them.”***

Berdasarkan dialog di atas menunjukkan nilai pendidikan karakter dalam kategori pantang menyerah. Ditunjukkan oleh ketua Benja yang meyakini dan meminta Raya untuk terus berjuang karena pecahan batu permata naga tersebut masih mengeluarkan cahaya, dan ketua Benja yakin bahwa masih ada harapan untuk menyatukan kembali batu permata naga tersebut dan mengembalikan *Kumandra*. Perilaku ketua Benja merupakan perilaku positif yang dapat ditiru oleh semua orang dengan keyakinannya yang selalu berusaha tanpa mengenal kata menyerah untuk menyatukan kembali masyarakat dan mengembalikan *Kumandra* yang telah terpecah-belah.

Raya : *“What... what are you doing?”*

Sisu : *“I’m going to show you that you’re wrong!”*

Raya : *“How? By getting squashed by a bunch of Spine rage-heads?”*

Sisu : ***“No. By proving to you that if you wanna get someone’s trust, you have to give a little trust first.”***

Berdasarkan dialog di atas menunjukkan sikap pantang menyerah. Ditunjukkan oleh Sisu setelah berbicara dengan Raya yang tidak ingin lagi mempercayai seseorang, dan Sisu terus meyakinkan Raya jika perilakunya itu salah. Namun, Raya tetap tidak mendengarkan nasihat Sisu. Oleh karena itu, Sisu terus berusaha untuk membuktikan kepada Raya bahwa jika ia ingin mendapatkan kepercayaan dari seseorang, ia harus memberikan kepercayaannya kepada orang tersebut terlebih dahulu. Dalam situasi tersebut, Sisu berusaha untuk meyakinkan Raya dengan membawa sebuah hadiah untuk

diberikan kepada ketua dari wilayah *Spine* agar ia dapat mendapatkan kepercayaan dari ketua *Spine* tersebut walaupun hal yang ia lakukan merupakan hal yang berbahaya namun ia tidak menyerah dan selalu berusaha untuk meyakinkan Raya yang sudah tidak ingin mempercayai siapapun setelah dikhianati oleh Namaari.

Sisu : *“All the other dragons had been turned into stone. We were drowning in a sea of Druun. But my oldest brother Pengu refused to defeat. This is where we’d make our last stand... united. So, one by one, they combined all their magic, creating the Dragon Gem.”*

Berdasarkan dialog tersebut menunjukkan sikap pantang menyerah. Ditunjukkan oleh saudara Sisu yang bernama Pengu, yang menolak untuk kalah dari *Druun* walaupun semua naga yang lain telah menjadi batu. Namun ia tidak ingin berputus asa, ia dan naga lain yang tersisa memutuskan untuk membuat sebuah batu permata naga dengan menyatukan kekuatan yang mereka miliki untuk mengalahkan *Druun*. Pengu tidak menyerah demi menyelamatkan masyarakat *Kumandra*. Sikap pantang menyerah yang dimiliki oleh Pengu merupakan hal yang wajib ditiru oleh semua orang agar tidak mudah untuk berputus asa dan selalu berjuang dan berusaha.

Raya : *“Everyone, give me your gems. We can still put it together. It can still work.”*

Captain Boun : *“Sisu’s gone, Raya! We don’t have her magic!”*

Raya : *“It’s not about her magic. It’s about trust.”*

Namaari : *“What?”*

Raya : *“That’s why it worked. That’s why we can do it, too. By doing the one thing Sisu wanted us to do. What my ba wanted us to do. To finally trust each other and fix this. But we have to come together. Please.”*

Tong : *“After what she’s done?”*

Captain Boun : *“We’ll never trust her!”*

Raya : *“Then let me take the first step.”*

Berdasarkan dialog di atas menunjukkan perilaku pantang menyerah. Ditunjukkan dalam situasi ketika Raya, Namaari, kapten Boun, Tong, dan Noi serta monyetnya terperangkap di bawah tumpukan batu yang tetap berusaha untuk menghindari *Druun* yang ada di sekitar mereka dengan batu permata naga yang kekuatannya mulai meredup, namun Raya berusaha untuk menyatukan kembali batu permata naga tersebut karena Raya menganggap bahwa batu permata naga tersebut dapat disatukan kembali setelah ia mengingat perkataan ayahnya dan juga Sisu yang telah mati bahwa ia dapat menghilangkan kekacauan yang terjadi dengan memberikan kepercayaan terhadap satu sama lain. Oleh karena itu, perilaku Raya sangat bagus untuk ditiru, ia tidak ingin menyerah untuk menyatukan kembali batu permata naga tersebut untuk menghilangkan *Druun* walaupun ia juga mengorbankan dirinya sendiri.

Berikutnya, ditemukan sebanyak tujuh buah atau 29,2% dialog atau adegan yang menunjukkan sikap kerja keras.

Ketua Benja : *“This isn’t the world I want you to live in.”*

Berdasarkan dialog di atas menunjukkan perilaku kepedulian. Ditunjukkan oleh ketua Benja yang sangat peduli oleh Raya dengan mengundang masyarakat *Tail, Talon, Spine* dan *Fang* untuk menghilangkan permusuhan yang terjadi dan bersatu kembali menjadi *Kumandra* karena ia tidak ingin Raya hidup di dunia yang penuh dengan permusuhan. Oleh karena itu, ketua Benja berusaha untuk menghilangkan segala permusuhan yang terjadi agar putrinya dapat hidup di dalam dunia yang penuh dengan keharmonisan.

Raya : ***“Ba, get up! Come on! Please, we have to Keep moving. Get up! Ba! We don’t have time! Stand up! I’ll help...”***

Berdasarkan dialog tersebut menunjukkan sikap kepedulian Raya kepada ayahnya. Ditunjukkan dalam situasi ketika ketua Benja dengan kakinya yang terluka akibat serangan dari seseorang, namun ia tetap harus berjalan untuk menghindari *Druun* dengan dibantu oleh Raya. Raya dengan segala kekhawatirannya, ia tetap membantu ayahnya untuk menghindari *Druun* walaupun ayahnya sudah lelah tetapi ia tetap berusaha untuk membantu ayahnya untuk berjalan agar tidak terkena serangan *Druun*. Sikap Raya tersebut sangat baik untuk ditiru karena menunjukkan sebuah kepedulian yang ia berikan untuk ayahnya dengan membantu ayahnya untuk berjalan dan terhindar dari serangan *Druun*.

Sisu : *“Wow. So many questions. First one, why I Am wearing this?”*

Raya : ***“Well, we don’t want to attract attention.”*** Sisu : *“Oh, you definitely chose the right hat for that.”*

Berdasarkan dialog tersebut menunjukkan sikap kepedulian. Ditunjukkan oleh Raya yang memberikan topi dan pakaian untuk digunakan oleh Sisu karena ia tidak ingin terlihat bahwa ia membawa seorang naga. Perilaku Raya tersebut menunjukkan sikap kepedulian karena akan sangat berbahaya bagi Sisu apabila orang lain melihat Sisu yang merupakan seekor naga.

Raya : ***“Please get out of there.”***

Sisu : *“I’m a water dragon. This is water. It’s sort of my thing. You wanna come in?”*

Raya : *“Someone could see you.”*

Sisu : *“Oh. Do you mean Captain Pop and Lock over there? What, are you scared he’s gonna challenge me to a dance battle?”*

Raya : ***“Sisu, I saw people lose their minds over a Dragon Gem. Can you imagine what they’d do over an actual dragon?”***

Nilai pendidikan karakter dalam hal kepedulian ditunjukkan oleh dialog di atas antara Raya dan Sisu. Raya meminta Sisu yang sedang berenang di sungai untuk naik ke atas kapal, Raya sangat takut jika Sisu terlihat oleh orang lain, ia tidak bisa membayangkan apa yang akan terjadi apabila orang lain melihat naga terakhir yang masih hidup karena mereka saja sangat berlomba-lomba untuk mendapatkan batu permata naga sehingga menimbulkan permusuhan, maka akan sangat berbahaya apabila mereka melihat naga yang sebenarnya.

Raya : ***“Sisu, I think it’s safer for you to stay on the boat.”***

- Sisu : *“What?”*
Raya : *“Without you, we can’t put the gem back together.”*
Sisu : *“But I wanna help.”*
Raya : *“I know, and you will. By staying safe.”*

Berdasarkan dialog di atas, menunjukkan nilai pendidikan karakter pada nilai kepedulian. Ditunjukkan oleh Raya yang tidak ingin Sisu ikut dengannya dalam mengambil pecahan batu permata naga karena ia takut akan terjadi sesuatu dengan Sisu apabila ia ikut dengan Raya. Perilaku Raya tersebut sangat menggambarkan bahwa ia sangat peduli kepada Sisu dan tidak ingin Sisu berada dalam situasi yang berbahaya baginya karena keberadaan Sisu sangat penting dan sangat dibutuhkan untuk menyatukan kembali batu permata naga tersebut.

- Raya : *“Okay, Tong, look, you don’t know me, and I don’t know you, but I’m sure that you know a back door or a way outta here, and it’s really important that my friends stay safe, okay? So, I am sincerely asking you, will you help us? Please.”*

Berdasarkan dialog di atas menunjukkan nilai pendidikan karakter dalam hal kepedulian. Ditunjukkan oleh Raya yang sedang dicari oleh Namaari dan tidak ingin teman-temannya ikut tertarik ke dalam masalahnya dengan Namaari, oleh karena itu Raya meminta tolong kepada Tong untuk membawa keluar teman-temannya dari wilayah *Spine* melalui jalan keluar yang tersembunyi. Raya juga mengorbankan dirinya untuk melindungi teman-temannya dengan berhadapan dengan Namaari dan prajurit *Fang* untuk mengulur waktu agar teman-temannya yang termasuk sang naga Sisu dapat keluar dari wilayah *Spine* tanpa sepengetahuan Namaari.

Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris

Berdasarkan penjabaran temuan nilai-nilai Pendidikan karakter yang ditemukan dalam dialog di film “Raya and The Last Dragon” di atas, guru dapat menggunakan kalimat-kalimat di atas untuk mengajarkan keterampilan berbahasa dan sekaligus nilai-nilai karakter ke dalam proses belajar yang menyenangkan. Kegiatan dapat dimulai dengan mengajak siswa menonton Bersama film “Raya and The Last Dragon”. Setelah selesai menonton, kegiatan dilanjutkan dengan berdiskusi tentang pendapat siswa terhadap film yang sudah mereka tonton. Kemudian, guru dapat memfokuskan pembelajaran pada kalimat-kalimat yang dijabarkan di atas. Guru dan siswa bersama-sama membahas tentang unsur-unsur kebahasaan yang terdapat dalam kalimat tersebut seperti tata bahasa dan pengucapan.

Setelah itu, kegiatan dilakukan dengan melakukan kegiatan bermain peran. Bermain peran merupakan permainan Tindakan meniru karakter dan perilaku dari seseorang yang berbeda dari diri sendiri. Siswa secara bergantian bermain peran menjadi tokoh-tokoh yang terdapat di film tersebut yaitu Raya, Ketua Benji, Sisu, dan Namaari. Siswa diminta untuk bertindak dan berbicara seperti scenario yang terdapat di dalam film.

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa bermain peran memiliki banyak manfaat bagi siswa. Manfaat yang pertama yaitu kegiatan bermain peran dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berbahasa (Yakubov, 2022). Saat bermain peran siswa akan mengucapkan dialog secara berulang, hal ini secara tidak langsung akan memberikan pemahaman kepada siswa tentang bagaimana berkomunikasi

dengan orang lain pada situasi tertentu. Selain itu, bermain peran juga membantu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Lewat dialog tersebut, siswa juga belajar tentang cara pengucapan dan intonasi yang tepat.

Bermain peran juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa (Anggraini & Putri, 2019a). Bermain peran membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Saat bermain peran, siswa memerankan adegan-adegan logis secara berurutan. Hal ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir secara sistematis dan logis. Hal ini juga membantu siswa meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Manfaat lain yang didapat siswa dalam bermain peran adalah siswa dapat mengoptimalkan nilai-nilai Pendidikan karakter. Penelitian terdahulu membuktikan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan emosi dan sosial siswa (Anggraini & Putri, 2019b; Husnah & Hasanah, 2019; Kurnia et al., 2021; Maghfiroh et al., 2020). Selama bermain peran, secara instingtif siswa akan mencoba memahami lawan bicaranya melalui bahasa, gerak gerik, dan mimik wajah. Siswa juga akan memahami setiap konsekuensi logis atas setiap karakter atau nilai-nilai yang dilakukan saat bermain peran.

SIMPULAN

Penjabaran di atas merupakan hasil analisis dan pembahasan serta hasil penelitian terhadap nilai-nilai Pendidikan karakter dalam film “Raya and The Last Dragon” serta implikasinya di dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Dari penjabaran tersebut didapatkan kesimpulan bahwa terdapat enam nilai Pendidikan karakter yang terkandung di dalam film “Raya and The Last Dragon” yaitu baik, rendah hati, percaya diri, kerja keras, pantang menyerah, dan peduli. Keenam nilai Pendidikan karakter ini dapat ditemukan dalam 24 kalimat yang diucapkan oleh tokoh-tokoh di dalam film baik itu tokoh utama maupun tokoh pendukung. Nilai-nilai karakter ini diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui kegiatan bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan nilai-nilai karakter siswa di dalam pembelajaran bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019a). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114.
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019b). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114.
- Arsyad, L., Akhmad, E., & Habibie, A. (2021). Membekali anak usia dini dengan pendidikan karakter: Analisis cerita film animasi Upin dan Ipin. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 5(1), 59–71.
- Brown, T. (2011). Using film in teaching and learning about changing societies. *International Journal of Lifelong Education*, 30(2), 233–247.
- Hidayat, I., Rusly, F., & Muttaqin, I. (2022). Pendidikan karakter berbasis potensi diri di SMP NU Bantaran Probolinggo. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 5112–5117.
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Dharma Wanita Pakusari

- Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(1), 27–34.
- Kesuma, D. (2011). *Pendidikan karakter: Kajian teori dan praktik di sekolah*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kurnia, A., Susanti, S., & Mangkuwibawa, H. (2021). Hubungan antara aktivitas bermain peran dengan kecerdasan emosional anak. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 14–22.
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65.
- Megawangi, R. (2016). Pengembangan program pendidikan karakter di sekolah: pengalaman sekolah karakter. *Jakarta: Indonesia Heritage Foundation (IHF)*.
- Salsabila, D., Simanjuntak, M. B., & Sutrisno, S. (2022). The personality of the main characters in the film “Mulan” director Niki Caro. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Tasmara, T. (2002). *Membudayakan etos kerja Islami*. Gema Insani.
- Yakubov, F. U. (2022). Improving communicative language skills through role playing activity. *Science and Education*, 3(2), 1006–1010.
- Yeni, R., & Euis, K. (2010). Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak. *Jakarta: Kencana*.