

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Hasil Penelitian

Setelah penulis melakukan penelitian dengan mengamati film animasi *Toy Story* seri pertama dan menelaah berbagai referensi dengan menggunakan metode dokumentasi dan survey kepustakaan, maka hasil data yang diperoleh sebagai berikut:


1. Nilai-Nilai Karakter dalam Animasi *Toy Story*

Pada film animasi *Toy Story*, penulis menemukan beberapa nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Adapun nilai-nilai karakter tersebut adalah:


a. Kreatif

Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah telah dimiliki. Pada film animasi *Toy Story*, nilai kreatif terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel IV. Nilai kreatif dalam film animasi *Toy Story*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 51:57</p>  <p style="font-size: small;">Bagus, Slinky. Sekarang, ikatkan ini pada sesuatu.</p>	<p>Bo Peep: Woody!</p> <p>Woody: Ya ampun, aku senang melihat kalian.</p> <p>Slinky Dog: Aku tahu</p>	<p>Dalam scene ini terlihat Woody berusaha melarikan diri dari rumah Sid melalui jendela</p>

	<p>kau akan kembali, Woody.</p> <p>Bo Peep: Apa yang kau lakukan disitu?</p> <p>Woody: Ceritanya panjang Bo, akan ku jelaskan nanti. Ini! tangkaplah! (melemparkan kabel)</p> <p>Slinky dog: Aku sudah menangkapnya Woody!</p> <p>Rex: Dia sudah menangkapnya Woody!</p> <p>Woody: Bagus Slink, sekarang, ikatkan ini pada sesuatu.</p>	<p>dengan menggunakan sebuah kabel lampu. Ia memanggil teman-temannya yang berada di rumah Andy untuk membantunya melarikan. Nilai kreatif dalam scene ini adalah saat Woody menggunakan kabel lampu untuk melarikan diri.</p>
<p>Menit 62:52 sampai menit 67:16</p> 	<p>Woody: Dengarkan baik-baik! Aku perlu Bocah pompa disini, bebek disini. Kaki, kau bersama bebek. Rollerbob dan aku takkan bergerak sampai kami lihat tandanya. Paham? Baiklah. Mari kita bergerak! (Woody dan para mainan milik Sid mulai</p>	<p>Pada scene ini, Woody membuat rencana bersama para mainan Sid untuk menyelamatkan Buzz. Pada menit selanjutnya terlihat bagaimana rencana itu di lakukan. Nilai kreatif pada scene ini adalah pemikiran Woody yang membuat rencana penyelamatan Buzz yang</p>


	bergerak untuk menyelamatkan Buzz Lightyear)	di lakukannya bersama para mainan Sid.
<p>Menit 73:52</p> 	<p>Buzz: Woody! Roketnya!</p> <p>Woody: Korek apinya! Ya! Terima kasih Sid! (sebuah mobil melintas)</p> <p>Woody: Tidak! Tidak! Tidak! Tidak! Tidak! Tidak! Tidak, tidak, tidak.</p> <p>Buzz: Woody! sedang apa kau?</p> <p>Woody: Jangan bergerak, Buzz!</p>	<p>Pada scene ini, Woody dan Buzz berusaha mengejar mobil truk yang mengangkut barang-barang Andy. Namun mereka tertinggal karena baterai mobil-mobilan yang mereka gunakan habis. Saat itu Buzz teringat bahwa masih ada roket di punggungnya. Woody pun menyalakan korek api satu-satunya untuk menyalakan roket. Namun, sebuah mobil melintas dan memadamkan korek api. Nilai kreatif dalam scene ini terlihat saat Woody yang putus asa, merasakan panas di tangannya karena bias sinar matahari yang melalui kaca helm yang</p>


		dipakai Buzz. Saat itu juga dia berpikir untuk menyalakan roket dengan menggunakan bias sinar matahari dan kaca helm milik Buzz.
--	--	--

b. Bersahabat/ Komunikatif

Bersahabat/komunikatif, yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Pada film animasi *Toy Story*, nilai bersahabat/komunikatif terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel V. Nilai bersahabat/komunikatif dalam film animasi *Toy Story*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 16:58</p> 	<p>Buzz: Aku Buzz Lightyear. Aku datang dengan damai.</p> <p>Rex: Aku senang sekali bahwa kau bukan dinosaurus!</p> <p>Buzz: Terima kasih. Terima kasih atas sambutan ramah kalian!</p>	<p>Nilai bersahabat pada scene ini terlihat saat para mainan Andy menyambut kedatangan Buzz dengan ramah dan senang.</p>
<p>Menit 20:58 sampai menit 21:45</p>	<p>(Tidak ada dialog)</p>	<p>Scene ini memperlihatkan Buzz yang senang</p>

		<p>berinteraksi dengan para mainan Andy dan mereka yang juga senang berteman dengan Buzz.</p>
---	--	---


c. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu, yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Pada film animasi *Toy Story*, nilai rasa ingin tahu terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel VI. Nilai rasa ingin tahu dalam film animasi *Toy Story*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 17:04</p> 	<p>Buzz: Terima kasih. Terima kasih atas sambutan ramah kalian!</p> <p>Rex: Tombol itu untuk apa?</p> <p>Buzz: Akan ku tunjukkan. (menekan tombol) “Buzz Lightyear datang untuk penyelamatan!”</p> <p>Slinky dog: Woody punya benda seperti itu. Dia punya benang yang</p>	<p>Pada scene ini, para mainan Andy menyambut kehadiran Buzz. Nilai rasa ingin tahu terlihat saat para mainan Andy mulai penasaran dengan Buzz dengan menanyakan beberapa hal kepada Buzz yang mana salah satunya adalah Rex yang menanyakan kegunaan dari tombol yang ada di</p>


	ditarik.	tubuh Buzz.
<p>Menit 17:21</p> 	<p>Hamm: Jadi, darimana asalmu? Singapura? Hongkong?</p> <p>Buzz: Bukan, sebenarnya aku ditugaskan di Kuadran Gamma dari sektor 4. Sebagai satuan elit Satuan Pelindung Semesta dari Pasukan Polisi Antariksa, aku melindungi galaksi dari ancaman serangan Kaisar Zurg yang jahat, musuh bebuyutan Aliansi Galaktik.</p> <p>Potato Head: Benarkah? Asalku dari Playskool.</p> <p>Rex: Dan aku dari Mattel. Sebenarnya bukan. Sesungguhnya asalku dari perusahaan kecil yang dibeli dengan uang pinjaman.</p>	<p>Scene ini memperlihatkan Hamm yang ingin tahu darimana asal Buzz.</p>
<p>Menit 18:29</p>	<p>Rex: Tn. Lightyear, kini aku penasaran.</p>	<p>Pada scene ini terlihat Rex yang penasaran</p>

	<p>Sebenarnya apa tugas polisi antariksa?</p> <p>Woody: Dia bukan polisi antariksa! Dia tak melawan kejahatan, menembakkan laser, atau terbang!</p> <p>Buzz: Permisi. (menekan tombol)</p> <p>Hamm: Sayap yang mengagumkan! Bagus sekali!</p> <p>Woody: Bagus apanya? Itu hanya plastik. Dia tak bisa terbang.</p>	<p>dengan tugas polisi antariksa karena Buzz menganggap dirinya adalah seorang polisi antariksa.</p>
---	--	--

d. Peduli Sosial

Peduli sosial, yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Pada film animasi *Toy Story*, nilai peduli sosial terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel VII. Nilai peduli sosial dalam film animasi *Toy Story*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 25:27</p> 	<p>Buzz: Mengapa prajurit itu diikat dengan alat peledak?</p> <p>Woody: Itu alasannya,</p>	<p>Nilai peduli sosial pada scene ini terlihat saat Buzz mengetahui bahwa Sid adalah seorang anak</p>

	<p>Sid.</p> <p>Buzz: Rupanya teman yang berbulu itu.</p> <p>Woody: Bukan, bukan, itu Scud, dasar bodoh. Itulah yang namanya Sid.</p> <p>Buzz: Maksudmu anak yang bahagia itu?</p> <p>Potato Head: Itu bukan anak yang bahagia.</p> <p>Rex: Dia menyiksa mainan, hanya untuk bersenang-senang!</p> <p>Buzz: Wah, kalau begitu kita harus lakukan sesuatu!</p> <p>Bo Peep: Apa yang kau lakukan? Turun dari sana!</p> <p>Buzz: Akan kuberi pelajaran pada anak itu.</p> <p>Woody: Ya, tentu, silahkan saja.</p>	<p>yang suka menyiksa mainan dan ia berniat untuk menolong sebuah mainan yang saat itu sedang di siksa oleh Sid.</p>
Menit 54:20	<p>Woody: Buzz! Pergi! Kalian mainan aneh yang menjijikkan. (salah satu mainan</p>	<p>Nilai peduli sosial pada scene ini terlihat saat para mainan Sid memperbaiki tangan</p>

	<p>merebut tangan Buzz dari Woody)</p> <p>Woody: Baiklah, mundur! Mundurlah, kanibal!</p> <p>Dia masih hidup, dan kalian akan memakannya, dasar monster! Apa yang kau lakukan?</p> <p>(para mainan mulai mundur)</p> <p>Woody: Hei. Mereka memperbaiki. Tapi mereka kanibal.</p>	<p>Buzz yang terlepas.</p>
<p>Menit 62.24</p>	<p>Woody: Teman-teman! Tidak, tidak, tunggu! Ku mohon, dengarkan. Ada sebuah mainan yang baik hati disana dan dia akan diledakkan jadi berkeping-keping sebentar lagi. Semua gara-gara aku. Kita mesti menyelamatkannya. Tapi aku butuh bantuan kalian.</p>	<p>Nilai peduli sosial pada scene ini terlihat saat para mainan Sid ikut membantu Woody untuk menyelamatkan Buzz.</p>

	<p>Aku mohon. Dia adalah sahabatku. Dan hanya dia yang aku miliki.</p> <p>(salah satu mainan Sid mulai memanggil teman-temannya untuk berkumpul)</p> <p>Woody: Terima kasih. Ku rasa aku tahu apa yang harus dilakukan. Kita akan melanggar beberapa peraturan. Tapi jika ini berhasil, akan membantu semuanya.</p>	
--	--	--

e. Solidaritas

Solidaritas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sifat (perasaan) solider, sifat satu rasa (senasib dan sebagainya), perasaan setia kawan. Pada film animasi *Toy Story*, nilai solidaritas terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel VIII. Nilai solidaritas dalam film animasi *Toy Story*



Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
Menit 11:15	(salah satu mainan prajurit tentara terinjak oleh orang tua Andy)	Dalam scene ini seorang mainan prajurit terinjak oleh ibu Andy saat

 <p>Seorang prajurit yang baik tak pernah meninggalkan prajurit lainnya.</p>	<p>Prajurit: Kalian pergilah tanpa aku! Pergilah!</p> <p>Sarge: Seorang prajurit yang baik tak pernah meninggalkan prajurit lainnya.</p>	<p>menjalankan misi, pada saat itu ia meminta agar dia ditinggalkan. Nilai solidaritas ada scene ini terlihat saat Sarge, pemimpin dari prajurit menolong dan tidak meninggalkan anggotanya tersebut.</p>
<p>Menit 68:15 sampai menit 75:24</p> 	<p>Buzz: Woody! Van itu!</p> <p>Woody: kita harus pergi! Terima kasih, kawan-kawan! Cepat! (Buzz terjebak di sela pagar karena roket yang ada ditubuhnya)</p> <p>Buzz: Pergilah. Aku akan menyusul.</p>	<p>Scene pada menit 68:15 sampai menit 75:24 menunjukkan adanya nilai solidaritas, mulai dari Woody yang tidak meninggalkan Buzz saat Buzz tersangkut di sela pagar, Buzz yang menolong Woody karena digigit seekor anjing saat mengejar mobil Andy, Woody yang menolong Buzz saat Buzz tertinggal, dan saat mereka bersama-sama untuk bisa mengejar mobil Andy.</p>

f. Kerjasama

Kerjasama merupakan bentuk proses sosial yang memiliki aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing.. Pada film animasi *Toy Story*, nilai kerjasama terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel IX. Nilai kerjasama dalam film animasi *Toy Story*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 09.51</p> 	(Tidak ada dialog)	Nilai kerjasama terlihat dalam scene ini, dimana para prajurit bekerjasama untuk menyelesaikan misi yang diberikan oleh Woody.
<p>Menit 63.08</p> 	(Tidak ada dialog)	Pada scene ini terdapat nilai kerjasama yang terlihat saat Woody dan para mainan Sid bersama-sama menolong Buzz

2. Relevansi Nilai Karakter dalam Film Animasi *Toy Story* dengan Perkembangan Sosial Anak Usia SD/MI

Maksud perkembangan sosial ini adalah pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama.

Perkembangan sosial pada anak usia SD/MI ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga, juga dengan teman sebaya (*peer group*) sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (egosentris), kepada sikap kerja sama (kooperatif) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok (*gang*), dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya.³⁹

Dalam perkembangan menuju kematangan sosial, anak mewujudkan tingkah laku sosial dalam interaksi sosial diantaranya:

1. Pembangkangan (*negativisme*)

Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan keinginan anak. Tingkah laku ini mulai muncul pada usia 18 bulan dan mencapai

³⁹ Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011) h. 66

puncaknya pada usia tiga tahunan mulai menurun pada usia empat hingga enam tahun.

2. Agresi (*agression*)
Agresi adalah perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi merupakan salah bentuk reaksi terhadap rasa frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya). Biasanya bentuk ini diwujudkan dengan menyerang seperti ; mencubit, menggigit, menendang dan lain sebagainya.
3. Berselisih (*Clashing*)
Sikap ini terjadi jika anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain. Anak-anak selalu berselisih pendapat tentang suatu masalah. Misalnya mereka berselisih dalam peraturan permainan yang sedang dimainkan. Perselisihan kadang-kadang dapat menyebabkan perkelahian. Oleh sebab itu, orang tua harus menjadi penengah yang adil dalam perselisihan anak, dan tidak bersikap membela anak atau menyalahkan anak.
4. Menggoda (*teasing*)
Menggoda merupakan bentuk lain dari sikap agresif, menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan) yang menimbulkan marah pada orang yang digodanya. Misalnya anak-anak memberi gelar tertentu kepada temannya atau saudaranya untuk membuat mereka marah.
5. Persaingan (*Rivaly*)
Persaingan adalah keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap persaingan mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan untuk prestice (merasa ingin menjadi lebih dari orang lain) dan pada usia enam tahun semangat bersaing ini akan semakin baik.
6. Kerja sama (*cooperation*)
Sikap mau bekerja sama dengan orang lain mulai nampak pada usia tiga tahun atau awal empat tahun, pada usia enam sampai tujuh tahun sikap ini semakin berkembang dengan baik.
7. Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*)
Tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap boss. Wujud dari sikap ini adalah memaksa, meminta, menyuruh, mengancam dan sebagainya. Tingkah laku berkuasa pada anak-anak selalu menimbulkan perselisihan antar anak. Anak-anak yang bersifat “bossy” dijauhi teman-temannya atau hanya ditemani karena takut dengan kejahatannya.
8. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*)
Sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya sendiri. Anak-anak menyukai hal-hal yang menguntungkan dirinya. Mereka melakukan sesuatu hal yang dapat menyenangkan dirinya, meskipun hal

itu kadang-kadang bertentangan dengan kepentingan atau bahkan merugikan orang lain. Seorang anak yang menginginkan mainan temannya, terkadang langsung merebut mainan tersebut tanpa meminjam atau memintanya.

9. Simpati (*Sympathy*)

Simpati merupakan sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain mau mendekati atau bekerjasama dengan dirinya. Mereka rela berbagi apa yang mereka miliki.⁴⁰

Berdasarkan dari pernyataan di atas, maka nilai karakter yang ada dalam film animasi *Toy Story* yang relevan dengan perkembangan sosial anak usia SD/MI adalah nilai kreatif, nilai rasa ingin tahu, nilai bersahabat/komunikatif, nilai kerja sama, dan nilai peduli sosial.

B. Analisis

1. Nilai-nilai Karakter dalam Film Animasi *Toy Story*

Menurut Thomas Lickona, karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespons situasi secara bermoral. Sifat alami itu dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya. Pengertian yang dikemukakan Lickona ini, mirip dengan apa yang diungkapkan Aristoteles, bahwa karakter itu erat kaitannya dengan “*habit*” atau kebiasaan yang terus menerus dilakukan. Lebih jauh, Lickona menekankan tiga hal dalam mendidik karakter, yang dirumuskan dengan indah: *knowing, loving, and acting the good*. Menurutnya keberhasilan pendidikan karakter dimulai dengan

⁴⁰ Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012) h. 106

pemahaman karakter yang baik, mencintainya, dan pelaksanaan atau peneladanan atas karakter baik itu.⁴¹

Bila ditelusuri asal karakter berasal dari bahasa Latin “*karakter*”, “*kharassein*”, “*kharax*”, dalam bahasa Inggris “*character*” dan Indonesia “*karakter*”, Yunani “*character*” dari *charassein* yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Dalam Kamus Poerwadarminta, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Nama dari jumlah seluruh ciri pribadi yang meliputi hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, kecenderungan, potensi, nilai-nilai, dan pola-pola pemikiran.⁴²

Dari berbagai definisi sebagaimana diuraikan, dapat diperoleh pengertian tentang karakter, yaitu karakter adalah sifat alami, watak, akhlak, atau budi pekerti yang dimiliki seseorang yang mana sifat itu direalisasikan dalam tindakan nyata sebagai bentuk seseorang dalam merespons situasi secara bermoral. Menurut agama Islam, di dalam Islam tidak ada disiplin ilmu yang terpisah dari etika-etika Islam. Pentingnya komparasi antara akal dan wahyu dalam menentukan nilai-nilai moral terbuka untuk diperdebatkan. Bagi kebanyakan muslim segala yang dianggap halal dan haram dalam Islam,

⁴¹ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter (Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) h. 33

⁴² Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013) h. 11

dipahami sebagai keputusan Allah tentang benar dan baik. Dalam Islam terdapat tiga nilai utama, yaitu akhlak, adab, dan keteladanan.

Akhlak merujuk kepada tugas dan tanggung jawab selain syari'ah dan ajaran Islam secara umum. Sedangkan term adab merujuk kepada sikap yang dihubungkan dengan tingkah laku yang baik, dan keteladanan merujuk kepada kualitas karakter yang ditampilkan oleh seorang muslim yang baik yang mengikuti keteladanan Nabi Muhammad Saw., ketiga nilai inilah yang menjadi pilar pendidikan karakter dalam Islam.⁴³

Ajaran Islam tentang pendidikan karakter bukan hanya sekedar teori, tetapi figur Nabi Muhammad Saw. tampil sebagai contoh (*uswah hasanah*) atau suri tauladan. Secara alami, sejak lahir sampai berusia tiga tahun, atau mungkin hingga sekitar lima tahun, kemampuan menalar seorang anak belum tumbuh sehingga pikiran bawah sadar (*Subconscious mind*) masih terbuka dan menerima apa saja informasi dan stimulus yang dimasukkan ke dalamnya tanpa ada penyeleksian, mulai dari orang tua dan lingkungan keluarga. Dari mereka itulah, pondasi awal terbentuknya karakter sudah terbangun. Pondasi tersebut adalah kepercayaan tertentu dan konsep diri.

Selanjutnya, semua pengalaman hidup yang berasal dari lingkungan kerabat, sekolah, televisi, internet, buku, majalah, dan berbagai sumber lainnya menambah pengetahuan yang akan mengantarkan seseorang memiliki kemampuan yang semakin besar untuk dapat menganalisis dan menalar obek

⁴³ *Ibid*, h. 58

luar. Mulai dari sinilah, peran pikiran sadar (*conscious*) menjadi semakin dominan. Seiring perjalanan waktu, maka penyaringan terhadap informasi yang masuk melalui pikiran sadar menjadi lebih ketat sehingga tidak sembarang informasi yang masuk melalui pancaindra dapat mudah dan langsung diterima oleh pikiran bawah sadar.

Semakin banyak informasi yang diterima dan semakin matang sistem kepercayaan dan pola pikir yang terbentuk, maka semakin jelas tindakan, kebiasaan, dan karakter unik dari masing-masing individu. Dengan kata lain, setiap individu akhirnya memiliki sistem kepercayaan (*belief system*), citra diri (*self-image*), dan kebiasaan (*habit*) yang unik. Jika sistem kepercayaannya benar dan selaras, karakternya baik, dan konsep dirinya bagus, maka kehidupannya akan terus baik dan semakin membahagiakan. Sebaliknya, jika sistem kepercayaannya tidak selaras, karakternya tidak baik, dan konsep dirinya buruk, maka kehidupannya akan dipenuhi banyak permasalahan dan penderitaan.⁴⁴

Dalam pandangan Islam tahapan-tahapan pengembangan pembentukan karakter dimulai sedini mungkin. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

- a. Tauhid (dimulai sejak usia 0-2 tahun)
- b. Adab (5-6 tahun)
- c. Tanggung Jawab diri (7-8 tahun)

⁴⁴ *Ibid.*, h. 18

- d. *Caring*- Peduli (9-10 tahun)
- e. Kemandirian (11-12 tahun)
- f. Bermasyarakat (13 tahun >)

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka pendidikan karakter anak harus disesuaikan dengan dunia anak. Dengan kata lain, pendidikan karakter anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.⁴⁵

Salah satu yang mempengaruhi karakter anak adalah tayangan televisi. Televisi memiliki potensi besar untuk mensosialisasikan nilai-nilai kepada anak-anak. Hal ini disebabkan hampir sebagian waktu anak-anak banyak dihabiskan untuk menonton televisi. Kegiatan menonton televisi disinyalir lebih besar daripada kegiatan belajar atau kegiatan positif lainnya. Seperti dinyatakan oleh Nasution dalam Supriyono bahwa tingginya waktu menonton televisi, sehingga mengurangi kegiatan lain seperti membaca, bermain dengan sesama, membantu orang tua dan mengerjakan tugas di rumah. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan menonton televisi merupakan kegiatan yang amat disenangi oleh anak-anak, dan cenderung mengganggu kegiatan lainnya.⁴⁶

⁴⁵ *Ibid.*, h. 22

⁴⁶ Dewi Juni Artha, "Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Sosialisasi anak", dalam *Jurnal EduTech*, Vol.2 No. 1, Maret 2016. h. 22

Ada begitu banyak jenis film yang ditayangkan oleh televisi, salah satunya adalah film animasi yang begitu digemari oleh anak-anak. Terlebih saat liburan sekolah, berbagai film animasi ditayangkan. Salah satu film animasi yang sering ditayangkan adalah *Toy Story*. Film animasi *Toy Story* merupakan film animasi yang berkisah tentang kehidupan mainan-mainan milik seorang anak yang bernama Andy, yang ternyata bisa hidup saat tidak ada orang. Film ini menjadi salah satu film animasi favorit anak-anak, film ini juga mengandung beberapa nilai-nilai karakter seperti nilai kreatif, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli sosial, solidaritas, dan kerja sama.

a. Kreatif

Kreatif berarti menciptakan ide-ide dan karya baru yang bermanfaat. Pemikiran yang kreatif adalah pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara-cara baru yang berbeda dari yang biasa dan pemikiran yang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah (manfaat).⁴⁷

Kata *kreatif* secara intrinsik mengandung sifat dinamis. Orang kreatif adalah orang yang tidak bisa diam, dalam arti selalu berusaha mencari hal baru dari hal-hal yang telah ada. Oleh karena itu, sifat kreatif sangat penting untuk kemajuan. Kemajuan akan lebih mudah diwujudkan

⁴⁷ Mohamad Mustari, *Nilai karakter refleksi untuk pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2014)

oleh orang yang selalu merenung, berpikir, dan mencari hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan.

Kreatif sebagai salah satu nilai *Character Building* sangat tepat karena kreatif akan menjadikan seseorang tidak pasif. Jiwanya selalu gelisah (dalam makna positif), pikirannya terus berkembang, dan selalu melakukan kegiatan dalam rangka pencarian hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan secara luas.⁴⁸

Nilai kreatif dalam kerangka *Character Building* justru harus ditumbuhkembangkan untuk mewujudkan kemajuan. Anak-anak sejak dini sudah harus dibiasakan untuk menghasilkan pemikiran dan karya baru. Orang tua dan guru jangan sampai menghalangi atau bahkan mematikan produk kreatif anak-anak ini.

Sering kita temui para orang tua secara tidak sadar menghalangi proses kreatif anak-anak dengan kata-kata jangan. Padahal, sangat mungkin anaknya itu sedang berproses untuk menciptakan hal baru yang kreatif. Kata jangan sering mengurangi keberanian anak untuk melakukan hal baru.⁴⁹

Nilai kreatif terdapat dalam film animasi *Toy Story*, yaitu pada scene menit ke 51:57, menit 62:52, dan menit 73:52. Beberapa scene tersebut menunjukkan pemikiran kreatif dari Woody, mulai dari cara ia

⁴⁸ Ngainun Naim, *Character Building*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012) h. 152

⁴⁹ *Ibid*, h. 154

ingin menyelamatkan diri, cara ia menyelamatkan Buzz Lightyear, dan cara dia menghidupkan api untuk menyalakan roket.

b. Bersahabat/Komunikatif

Menurut Kemendiknas, nilai karakter bersahabat atau komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.⁵⁰ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bersahabat adalah berteman/berkawan yang menyenangkan dalam pergaulan sedangkan komunikatif adalah keadaan saling berhubungan, bahasanya mudah dipahami sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.⁵¹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai bersahabat/komunikatif adalah sikap seseorang yang berhubungan dengan orang lain yang didalamnya terdapat komunikasi yang mudah dipahami sehingga terwujud rasa senang dalam bekerja sama.

Dalam pembangunan karakter, hal semacam ini harus mendapatkan perhatian serius. Jangan sampai anak-anak kita tumbuh menjadi manusia yang arogan, sok, dan tidak menghargai yang lainnya. Manusia membutuhkan kehadiran orang lain secara tulus. Memang, tidak mungkin

⁵⁰ Anas Salahudin, *Pendidikan Karakter (pendidikan berbasis agama dan budaya bangsa)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013) h. 55

⁵¹ Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)

semua relasi dibangun berdasarkan ketulusan menjadi bagian yang tidak boleh diabaikan.⁵²

Salah satu sifat yang menyebabkan kita dibenci oleh sesama manusia adalah sifat sombong dan angkuh. Sifat inilah yang menyebabkan iblis diusir dari surga karena merasa bahwa penciptaannya lebih baik daripada Nabi Adam As. Allah memperingatkan manusia untuk tidak berlaku sombong dan angkuh, sebagaimana disebutkan dalam surah Luqman ayat 18 berikut:⁵³

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ ١٨

Nasihat Luqman kali ini berkaitan dengan akhlak dan sopan santun berinteraksi dengan sesama manusia. Materi pelajaran akidah, beliau selingi dengan materi pelajaran akhlak, bukan saja agar peserta didik tidak jenuh dengan satu materi, tetapi juga untuk mengisyaratkan bahwa ajaran akidah dan akhlak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat di pisahkan.

Beliau menasihati anaknya dengan berkata: *Dan wahai anakku, di samping butir-butir nasihat yang lalu, janganlah juga engkau berkeras memalingkan pipimu, yakni mukamu, dari manusia - siapapun dia -*

⁵² Ngainun Naim, *Character Building*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.181

⁵³ Ridwan Abdullah Sani, *Pendidikan Karakter (Membangun Karakter Anak yang Islami)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016). h. 120

didorong oleh penghinaan dan kesombongan. Tetapi tampillah kepada setiap orang dengan wajah berseri penuh rendah hati. *Dan* bila engkau melangkah, *janganlah berjalan di muka bumi dengan angkuh*, tetapi berjalanlah dengan lemah lembut penuh wibawa. *Sesungguhnya Allah tidak menyukai*, yakni tidak melimpahkan anugerah kasih sayang-Nya kepada *orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri*. *Dan bersikap sederhanalah dalam berjalanmu*, yakni jangan membusungkan dada dan jangan juga merunduk bagaikan orang sakit. Jangan berlari tergesa-gesa dan jangan juga sangat perlahan menghabiskan waktu. *Dan lunakkanlah suaramu* sehingga tidak terdengar kasar bagaikan teriakan keledai. *Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai* karena awalnya siulan yang tidak menarik dan akhirnya tarikan nafas yang buruk.⁵⁴

Siswa yang memiliki karakter bersahabat selalu menunjukkan keinginan untuk menyapa dengan bahasa yang santun. Hubungan yang baik selalu dibangun termasuk memberikan rasa simpatik dan empati kepada setiap orang yang mengenalnya. Bagi siswa yang memiliki karakter yang bersahabat begitu cepat mendapatkan perhatian dan respon. Bahkan mereka yang memiliki karakter bersahabat memiliki kemampuan untuk memahami pikiran, sikap dan perilaku orang lain. Itulah sebabnya,

⁵⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002) h. 311

siswa yang memiliki karakter bersahabat sangat disenangi karena karena selalu menunjukkan sikap yang damai, dapat bekerja sama dengan baik, dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, dapat menangkap maksud dan motivasi dari setiap orang, serta dapat memberi respon yang tepat untuk memberikan kenyamanan dalam bergaul dengan orang lain.⁵⁵

Pada film animasi *Toy Story*, nilai bersahabat/komunikatif terlihat pada scene di menit 16:58 dan menit 20:58. Pada scene tersebut terlihat para mainan Andy menyambut kedatangan Buzz dengan senang dan antusias serta sikap Buzz yang bisa bisa berkomunikasi dengan baik kepada semua mainan Andy sehingga membuat mereka senang berteman dengan Buzz.

c. Rasa Ingin Tahu

Manusia merupakan makhluk yang memiliki akal. Akal menjadi nilai lebih manusia dibandingkan makhluk lainnya. Akal pula yang memungkinkan manusia mengembangkan kehidupannya secara dinamis. Kehidupan manusia selalu tumbuh, berkembang, dan bergerak seolah tanpa pernah merasa puas karena adanya akal. Sementara pada makhluk lainnya, kehidupan mereka statis. Hewan misalnya, sejak dahulu, kini,

⁵⁵ Iga Oktia Rahmawati, "Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Bersahabat dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments Di Kelas IV E SDIT AL-Azhar Kota Jambi", dalam *Artikel Ilmiah*, (Jambi: 2017). h. 3

dan sampai kapan pun juga akan tetap begitu-begitu saja. Kehidupannya tidak akan pernah berubah karena hewan tidak memiliki akal.⁵⁶

Akal inilah yang mendorong rasa ingin tahu terhadap segala hal. Disebabkan dorongan rasa ingin tahu tersebut, manusia sejak usia dini cenderung untuk terus mempertanyakan berbagai hal yang memang belum diketahui dan dipahami, baik yang dia amati ataupun pikirkan. Dorongan ini menunjukkan bahwa manusia tidak akan merasa puas terhadap fenomena yang tampak dipermukaan. Selalu ada keinginan untuk memahami secara lebih mendalam dan mendetail.

Pada anak kecil, rasa ingin tahu itu justru sangat kuat. Namun demikian, cara mencari jawabannya dilakukan secara serampangan dan tidak sistematis. Hal ini wajar mengingat anak kecil memang belum mengetahui bagaimana menemukan jawaban dan metode yang tepat untuk menemukannya. Peran orang tua penting artinya dalam menuntun anaknya menemukan jawaban atas rasa ingin tahu anaknya.⁵⁷

Pada film animasi *Toy Story*, ada beberapa scene yang menurut penulis mengandung nilai rasa ingin tahu, yaitu pada scene di menit 17:04, menit 17.21, dan menit 18:29. Pada scene tersebut terlihat beberapa mainan Andy yang penasaran dan ingin tahu tentang Buzz saat mereka melihat Buzz untuk pertama kali.

⁵⁶ Ngainun Naim, *Character Building*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.170

⁵⁷ *Ibid*, h.171

d. Peduli Sosial

Nilai peduli sosial menurut Kemendiknas adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.⁵⁸ Islam mengajarkan tentang perlunya berbuat baik terhadap orang lain, terutama kepada sesama muslim. Alquran mengajarkan bahwa kebaikan seorang muslim dikaitkan dengan keimanan kepada Allah Swt., ibadah wajib, amal saleh, dan kasih sayang terhadap sesama. Kewajiban untuk berbuat baik kepada sesama dan larangan berbuat jahat dinyatakan dalam surah An-Nahl ayat 90 berikut:

﴿إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايَ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ
وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ۙ ٩٠﴾

Ayat ini dinilai oleh para pakar sebagai ayat yang paling sempurna dalam penjelasan segala aspek kebaikan dan keburukan. Allah Swt. berfirman sambil mengukuhkan dan menunjuk langsung diri-Nya dengan nama yang teragung guna menekankan pentingnya pesan-pesan-Nya bahwa: *sesungguhnya Allah* secara terus-menerus *memerintah* siapa pun diantara hamba-hamba-Nya untuk *berlaku adil* dalam sikap, ucapan dan tindakan, walau terhadap diri sendiri, *dan* menganjurkan *berbuat ihsan*, yakni yang lebih utama dari keadilan, dan juga *pemberian* apa-pun

⁵⁸ Anas Salahudin, *Pendidikan Karakter (pendidikan berbasis agama dan budaya bangsa)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013) h. 55

yang dibutuhkan dan sepanjang kemampuan lagi dengan tulus *kepada kaum kerabat, dan Dia*, yakni Allah, *melarang* segala macam dosa, lebih-lebih *perbuatan keji* yang amat dicela oleh agama dan akal sehat seperti zina dan homoseksual; demikian juga *kemunkaran*, yakni hal-hal yang bertentangan dengan adat-istiadat yang sesuai dengan nilai-nilai agama dan melarang juga *penganiayaan*, yakni segala sesuatu yang melampaui batas kewajaran. Dengan perintah dan larangan ini, *Dia memberi pengajaran dan bimbingan kepada kamu* semua, menyangkut segala aspek kebajikan *agar kamu dapat selalu ingat* dan mengambil pelajaran yang berharga.⁵⁹

Peduli sesama harus dilakukan tanpa pamrih. Tanpa pamrih berarti tidak mengharapkan balasan atas pemberian atau bentuk apapun yang kita lakukan kepada orang lain. Jadi, saat melakukan aktivitas sebagai bentuk kepedulian, tidak ada keengganan atau ucapan menggerutu. Semuanya dilakukan dengan cuma-cuma, tanpa pamrih, hati terbuka, dan tanpa menghitung-hitung. Kepedulian sejati itu tidak bersyarat.⁶⁰

Pada film animasi Toy Story, nilai peduli sosial ini terdapat pada beberapa scene, yaitu pada scene dimenit 25:27, menit 54:20, dan menit 62:24. Beberapa scene tersebut menunjukkan nilai peduli sosial seperti saat Buzz melihat sebuah mainan yang sedang berusaha dirusak oleh Sid,

⁵⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002) h. 697

⁶⁰ Ngainun Naim, *Character Building*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 212

kemudian reaksi para mainan Sid yang melihat tangan Buzz terlepas dan berusaha untuk memperbaikinya, dan juga saat Buzz akan diledakkan oleh Sid, Woody dan para mainan Sid berusaha untuk menyelamatkan Buzz.

e. Solidaritas

Solidaritas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sifat (perasaan) solider, sifat satu rasa (senasib dan sebagainya), perasaan setia kawan.⁶¹ Secara etimologi arti solidaritas adalah kesetiakawanan atau kekompakan. Dalam bahasa Arab berarti *tadhamun* atau *takaful dan ukhuwah*. Solidaritas dalam dua term ini mengandung pengertian, yaitu sikap saling menanggung dan memikul kesulitan dalam hidup bermasyarakat. Sikap anggota masyarakat Islam yang sering memikirkan, memperhatikan, dan membantu mengatasi kesulitan; anggota masyarakat Islam yang satu merasakan penderitaan yang lain sebagai penderitaannya sendiri dan keberuntungan adalah juga keberuntungan yang lain.⁶²

Dalam film animasi *Toy Story* terdapat nilai solidaritas di dalamnya, seperti pada scene di menit 11:15 dan menit 68:15. Pada scene 11:15, nilai solidaritas terlihat saat Sarge, si pemimpin para prajurit tidak meninggalkan anggota nya ketika salah satu anggotanya terluka. Kemudian pada scene 68:15, scene ini memperlihatkan sikap solidaritas

⁶¹ Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)

⁶² Imas Maesaroh, "Peran Sekolah dalam Membentuk Solidaritas Siswa", *Skripsi*, (Jakarta: 2008) h. 29

antara Woody dan Buzz saat berusaha untuk mengejar mobil Andy, mereka saling membantu dan tidak meninggalkan satu sama lain, mereka berusaha bersama-sama agar dapat mengejar mobil Andy.

f. Kerjasama

Kerjasama merupakan bentuk proses sosial yang memiliki aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Roucek dan Warren mengatakan bahwa kerjasama berarti bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama melibatkan pembagian tugas, dimana setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tanggung jawab demi tercapainya tujuan bersama. Menurut Soerjono Soekanto, kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.⁶³ Dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah suatu sikap atau usaha yang dilakukan bersama-sama untuk menyelesaikan masalah agar tercapainya tujuan bersama.

Ada beberapa scene yang menunjukkan nilai kerjasama dalam film animasi *Toy Story*, diantaranya pada scene dimenit 09:51 dan menit 63:08. Menit 09:51 menunjukkan scene dimana para prajurit tentara yang ditugaskan untuk memeriksa kado ulang tahun Andy atas perintah Woody

⁶³Heny Listiyani Putri, "Peningkatan Karakter Kerjasama Berbasis Layanan Bimbingan Klasikal dengan Pendekatan Metode Proyek", *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, h. 20

bekerjasama melaksanakan tugasnya. Kemudian pada scene 63:08, terlihat

Woody dan para mainan Sid yang bekerjasama untuk menolong Buzz.

2. Relevansi Nilai Karakter dalam Film Animasi *Toy Story* dengan Perkembangan Sosial Anak Usia SD/MI.

Televisi sebagai salah satu lingkungan bagi seorang berperan dalam pembentukan kepribadian anak. Proses terbentuknya suatu kepribadian tertentu bisa dilihat dari beberapa hal, pertama yaitu proses pembiasaan. Seorang anak melihat suatu tingkah laku yang sering ditampilkan secara berulang-ulang. Tingkah laku tersebut akan menjadi lazim baginya. Dengan demikian, televisi bisa merupakan suatu lingkungan yang membentuk kebiasaan perilaku. Apabila dalam siaran televisi ditayangkan model kekerasan atau pornografi secara berulang-ulang, tingkah laku tersebut lambat laun bisa menjadi bagian dari perilaku anak. Oleh karena itu, agar televisi berpengaruh positif pada pembentukan kebiasaan hendaknya televisi banyak menayangkan acara dengan model perilaku yang positif atau memperkuat perilaku anak yang sedang pada tahap pembentukan.⁶⁴ Dengan kata lain, tayangan televisi dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Seperti yang telah disebutkan, perkembangan sosial pada anak usia SD/MI ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga, juga dengan teman sebaya (*peer group*) sehingga ruang gerak

⁶⁴ Dewi Juni Artha, "Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Sosialisasi anak", dalam *Jurnal EduTech*, Vol.2 No. 1, Maret 2016. h. 22

hubungan sosialnya bertambah luas. Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (egosentris), kepada sikap kerja sama (kooperatif) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok (gang), dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya.⁶⁵

Film animasi *Toy Story* sendiri memiliki beberapa nilai karakter di dalamnya yang mungkin bisa mempengaruhi perilaku sosial anak. Beberapa dari nilai karakter tersebut relevan terhadap perkembangan sosial anak usia SD/MI, yaitu nilai kreatif, nilai bersahabat/komunikatif, nilai rasa ingin tahu, nilai peduli sosial, dan nilai kerjasama. Meski masih perlu untuk dilatih dan dikembangkan, nilai-nilai tersebut dianggap relevan karena sesuai dengan perilaku sosial yang ditunjukkan oleh anak usia SD/MI pada umumnya dan nilai-nilai tersebut sesuai dengan teori psikososial Erikson yang mana pada anak usia SD/MI yaitu anak yang berusia sekitar 7 sampai 12 tahun masuk pada tahap tekun vs rendah diri. Pada tahap ini, anak-anak yang penuh inisiatif ketika mereka memasuki sekolah dasar akan mengarahkan energinya pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Mereka tertarik pada bagaimana sesuatu diciptakan dan bagaimana sesuatu bekerja. Mereka akan menghasilkan penemuan-penemuan baru sesuai dengan kemampuannya.

⁶⁵ Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011) h. 66

Menurut Erikson, anak usia 6 tahun mirip dengan binatang muda, setelah merasa tenteram dekat induknya, maka mereka akan mulai pergi ke alam untuk mengenalnya secara instingtif. Anak-anak mulai melakukan eksplorasi tentang dirinya sendiri. Mereka secara instingtif mulai melihat ke dunia luar. Anak mulai lebih sering di luar rumah. Mereka pergi ke sekolah atau ke rumah tetangga. Dunia luar menjadi tempat mereka tumbuh, terutama untuk membentuk kemampuan berkomunikasi dengan anak lain sehingga mereka mulai bisa membentuk kelompok.⁶⁶

Sedangkan nilai solidaritas dianggap tidak relevan dengan perkembangan sosial anak usia SD/MI. Solidaritas sendiri diartikan sebagai sikap kesetiakawanan, anak pada usia ini belum bisa bersikap seperti itu karena masih memiliki ego yang tinggi dan memikirkan diri sendiri. Meski pada usia ini anak suka bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya namun hal itu dilakukannya untuk menyenangkan dirinya.

Berdasarkan perilaku sosial anak pada umumnya, anak pada usia SD/MI memiliki sikap persaingan yang cukup kuat, mereka berusaha menjadi yang terbaik diantara teman-temannya. Persaingan ini sering menimbulkan perselisihan antar teman bahkan dengan teman sekelompoknya. Perselisihan ini cenderung membuat anak menjauh dari teman yang ia rasa tidak sependapat dengannya. Oleh karena itu, nilai solidaritas dianggap tidak relevan dengan perkembangan sosial anak usia SD/MI.

⁶⁶ Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012) h. 114

Selain nilai-nilai karakter positif di atas, dalam film animasi *Toy Story* juga memuat nilai karakter yang negatif seperti saling mengejek, suka merusak mainan, dan suka berkelahi. Nilai karakter tersebut mungkin juga akan berpengaruh dengan perkembangan anak melihat karakteristik anak usia SD/MI yang suka meniru hal-hal yang mereka sukai. Oleh karena itu, bimbingan orang tua sangatlah dibutuhkan saat anak menonton tayangan televisi agar anak dapat mengambil hal-hal yang positif dari tayangan yang ditontonnya.