

Nilai moral dalam serial kartun *Naruto Shippuden* dan relevansinya sebagai sumber belajar pendidikan Pancasila kurikulum merdeka

Anggit Anjar Riyani^{a,1}, Marzuki^{b,2}

¹ anggit1265fis.2017@student.uny.ac.id Mahasiswa Departemen PKnH, Fishipol, UNY

² marzuki@uny.ac.id Dosen Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Politik, UNY

^a Mahasiswa (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISHIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

^b Dosen (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISHIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini diantaranya: (1) mendeskripsikan nilai-nilai karakter dalam serial kartun *Naruto Shippuden*; (2) menganalisis relevansi nilai-nilai karakter dalam serial kartun *Naruto Shippuden* sebagai sumber pembelajaran pendidikan Pancasila. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis isi. Objek penelitian ini adalah kartun *Naruto Shippuden* episode 379-386. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik peningkatan ketekunan. Analisis data menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Hasil penelitian menunjukkan: (1) serial kartun *Naruto Shippuden* episode 379-386 mengandung sembilan nilai-nilai karakter yaitu bersahabat/komunikatif, kreatif, menghargai prestasi, rasa ingin tahu, kerja keras, tanggung jawab, peduli sosial, disiplin, dan jujur; (2) empat dari sembilan nilai karakter yang ditemukan, yaitu tanggung jawab, disiplin, bersahabat/komunikatif, dan peduli sosial relevan dengan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya fase D, E, dan F sehingga dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

This research aims to: (1) describe the character values in the Naruto Shippuden cartoon series; (2) analyze the relevance of character values in the Naruto Shippuden cartoon series as a source of learning for Pancasila education. The approach used in this research is a qualitative approach with the type of content analysis research. The object of this research is Naruto Shippuden cartoon episode 379-386. Data collection techniques in this study used observation and documentation. Checking the validity of the data in this study using the technique of increasing diligence. Data analysis used content analysis techniques. The results showed (1) Naruto Shippuden cartoon series episodes 379-386 contains nine character values, namely friendly/communicative, creative, respect for achievement, curiosity, hard work, responsibility, social care, discipline, and honesty; (2) four character values found were relevant to the learning outcomes of Pancasila education, especially phases D, E, and F so that they can be used as learning resources for Pancasila education.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah mendorong munculnya berbagai bentuk hiburan seperti film, kartun, video game, teater, drama musikal, dan sebagainya yang dapat diakses secara luas melalui platform digital. Kartun adalah salah satu hiburan yang diminati semua kalangan, mulai dari anak-anak bahkan orang dewasa. Salah satu kartun yang masih diminati sampai saat ini adalah *Naruto Shippuden*. *Naruto Shippuden* berasal dari negara Jepang yang disebut sebagai *anime*. *Anime* merupakan istilah yang disingkat untuk menyebutkan film animasi Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*. *Anime* mulai dikenal di Indonesia dengan sebutan yang berbeda yaitu kartun pada tahun 1990-an. Pada penghujung tahun 2000, *anime* mulai meroket drastis dengan hadirnya variasi *genre* dari *anime*. *Anime* bergenre *action* dan *fantasy* sangat diminati pada masa itu, seperti *Naruto*, *One Piece*, *Samurai X*, *Inuyasha*, *Detective Conan*, dan banyak lagi (Sya'dian, 2016).

Sejarah Artikel

Diterima : 6 Agustus 2024

Disetujui : 6 Agustus 2024

Kata kunci:

Nilai, Moral, Karakter, *Naruto Shippuden*

Keywords:

Value, Moral, Character, *Naruto Shippuden*

Naruto Shippuden merupakan serial kartun yang diadaptasi dari bagian kedua *manga* (komik Jepang) *Naruto* dan merupakan kelanjutan dari *manga* pertama yaitu *Naruto*. Serial kartun yang diangkat dari karya Masashi Kishimoto ini menceritakan tentang perjuangan seorang ninja bernama Uzumaki Naruto yang berasal dari Desa Konoha dan mempunyai cita-cita ingin mendapat gelar *hokage* (pemimpin desa). Serial kartun *Naruto Shippuden* merupakan kelanjutan dari serial kartun *Naruto* yang mengangkat cerita dari pemeran utamanya Uzumaki Naruto dan para sahabatnya yang telah beranjak dewasa. *Naruto* dikerjakan oleh Studio Pierrot di Jepang, terdiri dari 720 episode yang mulai tayang pada 3 Oktober 2002 hingga maret 2017 (Setiawan & Aditama, 2023).

Naruto Shippuden merupakan salah satu kartun yang populer di Indonesia. Peminatnya mencakup semua kalangan usia, baik dari anak-anak sampai dewasa. Tahun 2015, *Naruto* berhasil memenangkan *Indonesian Kids Choice Awards* untuk nominasi kartun terfavorit mengalahkan kartun *Adit & Sopo Jarwo*, *Spongebob*, dan *Doraemon*. Kepopuleran kartun *Naruto* bahkan masih bertahan sampai sekarang. Tahun 2022 menjadi perayaan 20 tahun sejak *Naruto* pertama kali tayang di Jepang. Dikutip dari laman situs resminya, sebagai perayaan 20 tahun, tim animasi dari Studio Pierrot merilis video spesial dari adegan-adegan terkenal dan Masashi Kishimoto selaku kreator komik *Naruto* juga merilis ilustrasi khusus yang menunjukkan perjalanan sang tokoh utama, Uzumaki Naruto. Hal ini membuat *Naruto* menjadi *trending* di berbagai sosial media.

Dibalik kepopuleran *Naruto Shippuden*, para penggemar hanya menikmati sebagai hiburan semata tanpa memahami makna yang terkandung di dalam ceritanya. Secara keseluruhan, *Naruto Shippuden* mengajarkan nilai-nilai positif seperti ketekunan, pantang menyerah, kerja keras, dan persahabatan yang erat (Setiawan & Aditama, 2023). Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Wisnu Hatami dari IAIN Syekh Nurjati Cirebon dalam penelitiannya yang berjudul "*Anime Jepang Sebagai Sumber Belajar PKN*". Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa terdapat kekhasan nilai karakter seperti kerja keras, disiplin, rajin, rendah hati dan sebagainya yang selalu terdapat dalam *anime* Jepang. Dengan nilai-nilai karakter yang kuat pada *anime* menjadikan *anime* selaras dengan pelajaran PPKn yang juga mempelajari tentang nilai karakter. Peran guru diperlukan sebagai fasilitator untuk menyaring *anime* yang dapat dijadikan sumber pembelajaran dalam pembelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Terdapat beberapa persoalan dalam pembelajaran PPKn diantaranya PPKn dianggap sebagai mata pelajaran yang mengedepankan pengetahuan kognitif semata, materi pembelajaran terkesan berat dan jauh dengan kehidupan sehari-hari siswa, media pembelajaran yang digunakan guru terbatas, evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru masih sebatas menilai pengetahuan siswa, dan sumber pembelajaran belum mengeksplorasi yang dekat dengan kegiatan sehari-hari siswa. Belum maksimalnya pelajaran PPKn tentu akan berdampak pada keberhasilan pendidikan karakter yang selama ini dicita-citakan (Hatami, 2020).

Salah satu bentuk upaya dalam meningkatkan proses belajar mengajar mata pelajaran PPKn adalah dengan menggunakan media pembelajaran digital sebagai sumber belajar. Media pembelajaran digital merupakan suatu keniscayaan dalam pembelajaran karena melihat majunya perkembangan dunia digital dan dekatnya peserta didik dengan kehidupan digital dapat memudahkan proses pembelajaran PPKn dengan kegemaran peserta didik. Berdasar hal tersebut, maka para pelaku pendidikan dituntut agar dapat memanfaatkan media digital sebagai salah satu sumber pembelajaran. Alternatif media yang bisa digunakan menjadi sumber pembelajaran adalah media kartun.

Mata pelajaran PPKn kini telah berganti nama menjadi pendidikan Pancasila. Perubahan nama PPKn menjadi pendidikan Pancasila tidak mengubah fokus pembelajaran dari keduanya, keduanya tetap berfokus pada Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945,

Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Penggunaan istilah “Pendidikan Pancasila” dalam konteks mata pelajaran di kurikulum merdeka mencerminkan komitmen pemerintah untuk membentuk peserta didik yang memiliki akar nilai dan moral dalam Pancasila. Selain itu, dengan memasukkan pendidikan Pancasila dalam kurikulum ini, kurikulum merdeka juga memiliki tujuan untuk membentuk karakter kewarganegaraan serta mengembangkan keterampilan sosial dan karakter melalui pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Parwati, 2023).

Berangkat dari permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, dimana masih adanya persoalan dalam pembelajaran di sekolah, seperti media pembelajaran yang terbatas serta sumber pembelajaran yang belum mengeksplorasi kegemaran siswa dan kemajuan digital, maka dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran pendidikan Pancasila yang memuat nilai-nilai karakter. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah penggunaan media kartun sebagai sumber pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah subjek yang digunakan yaitu kartun animasi sebagai sumber pembelajaran dan yang membedakannya yaitu kartun yang diamati lebih difokuskan pada kartun *Naruto Shippuden* dan belum ada penelitian yang secara khusus mengungkap nilai-nilai karakter dalam serial kartun *Naruto Shippuden* serta bagaimana relevansinya dengan sumber belajar pendidikan Pancasila.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif sebab dirasa paling cocok dengan permasalahan penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Analisis isi adalah teknik penelitian ilmiah yang digunakan untuk memahami karakteristik isi dan menarik kesimpulan dari materi yang dianalisis, baik itu berupa teks tertulis maupun media lainnya (Eriyanto, 2011). Objek yang diteliti yaitu nilai moral yang disajikan oleh serial kartun *Naruto Shippuden* episode 379 sampai 386 *arc* perang dunia ninja keempat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi (Sugiyono, 2021). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kartu data berbentuk tabel. Pemeriksaan keabsahan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji kredibilitas data dengan menggunakan teknik peningkatan ketekunan. Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan dengan lebih cermat dan berkesinambungan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (*content analysis*). Data-data yang sudah diperoleh, dibaca, dipelajari, kemudian dianalisis secara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Naruto Shippuden adalah kartun dari Jepang yang bertema aksi, petualangan, fantasi. *Naruto Shippuden* merupakan seri kartun yang diadaptasi dari bagian II komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Episode *Naruto Shippuden* berjumlah 500. Di Indonesia, *Naruto Shippuden* ditayangkan di Indosiar dan GTV. *Naruto Shippuden* menceritakan tentang perjuangan seorang anak laki-laki bernama Uzumaki Naruto yang merupakan anak yatim piatu. Naruto memiliki cita-cita menjadi seorang pemimpin desa atau disebut sebagai *hokage*. Naruto memiliki roh siluman rubah ekor sembilan yang berada di dalam dirinya, akibatnya Naruto dibenci oleh semua penduduk desa di tempat tinggalnya. Mengetahui hal tersebut, Naruto tidak pantang menyerah untuk membuat warga desa menerima keberadaannya. Naruto terus berusaha dan berlatih untuk menjadi seorang *shinobi* dan mewujudkan cita-citanya menjadi *hokage* yang disegani. Tokoh-tokoh yang ada di tayangan kartun *Naruto Shippuden* episode 379-386 yaitu Uzumaki Naruto, Namikaze Minato, Uchiha Sasuke, Uchiha Obito, Kurama, Senju Hashirama, Senju Tobirama, Uchiha Madara. Dalam penelitian ini, tokoh-tokoh tersebut diamati dari dialog yang dilakukan, adegan atau situasi untuk menemukan nilai-nilai karakter.

Nilai-Nilai Karakter dalam Serial Kartun *Naruto Shippuden* Episode 379-386.

Serial kartun *Naruto Shippuden* episode 379-386 memuat beberapa nilai karakter, diantaranya bersahabat/komunikatif, kreatif, menghargai prestasi, rasa ingin tahu, kerja keras, tanggung jawab, peduli sosial, disiplin, dan jujur. Sembilan nilai karakter yang ditemukan dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Bersahabat/Komunikatif

Bersahabat/komunikatif merujuk pada sikap yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bersosialisasi, dan bekerja sama dengan orang lain (Komalasari & Saripudin, 2017). Nilai bersahabat/komunikatif yang terdapat dalam kartun *Naruto Shippuden* yaitu pada episode 379 menit ke 05:58-06:28, episode 380 menit ke 04:11-16:45, dan episode 384 menit ke 06:28-08:52. Berdasarkan episode 379 terdapat pembicaraan Shikamaru dengan pasukan *shinobi* menggunakan jurus milik Ino di medan pertempuran. Shikamaru meminta tolong kepada Ino untuk membantu menyampaikan pesan kepada para *shinobi* disaat semangat mereka dalam bertarung mulai menurun. Shikamaru memberi semangat kepada para *shinobi* melalui jutsu milik Ino. Pesan dari Shikamaru dapat tersalurkan kepada para *shinobi* sehingga membangkitkan kembali rasa semangat mereka. Hal ini menunjukkan adanya kerja sama antara Shikamaru dan Ino saat menghadapi situasi sulit. Begitu pula tindakan Shikamaru dalam menyemangati antar sesama *shinobi* menunjukkan sikap komunikatif, yaitu rasa senang berbicara dan bersosialisasi dengan orang lain. Shikamaru mampu mengungkapkan hal atau pendapat yang diinginkannya dan disenangi teman-temannya karena dapat berkomunikasi dengan baik (Arifin & Rusdiana, 2019). Kemampuan komunikasi Shikamaru menjadikan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para *shinobi*. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan dengan rasa senang bersosialisasi dan bekerja sama yang dilakukan oleh Shikamaru.

Nilai karakter bersahabat/komunikatif juga ditemukan di episode 380. Episode tersebut menceritakan Uchiha Obito yang menyerang pasukan *shinobi* menggunakan bijuu dama. Obito membuat penghalang yang membuat para *shinobi* terjebak di dalam penghalang tersebut sehingga serangan berupa ledakannya dapat mengenai para *shinobi*. Sebagai upaya menghadapi serangan tersebut, Naruto menyampaikan rencananya kepada Minato sembari meminta sang ayah beradu kepalan tangan. Kepalan tangan yang dilakukan Naruto dan Minato membuat cakra mereka terhubung, begitu pula cakra Kurama dan para *shinobi*. Bahkan cakra Naruto yang sebelumnya menyebar ke para *shinobi* namun menyusut mulai muncul kembali setelah terhubung dengan cakra Kurama. Cakra antara Naruto, Minato, Kurama, dan para *shinobi* saling terhubung sehingga ketika Minato menggunakan jutsu hiraishin (jurus berpindah) semua orang dapat berpindah keluar dari penghalang dan berhasil terhindar dari ledakan bijuu dama. Pada episode ini terdapat nilai karakter bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan oleh sikap Naruto saat menyampaikan rencananya kepada Minato. Sikap kerja sama juga ditunjukkan Naruto, Minato, dan Kurama dalam mengeksekusi rencana tersebut sehingga mereka dan para *shinobi* berhasil selamat dari serangan musuh.

Nilai karakter bersahabat/komunikatif juga terdapat pada episode 384. Naruto memanggil teman-temannya untuk membantu menyerang Obito. Naruto mengeluarkan masing-masing satu rasengan untuk kesembilan temannya secara bersamaan kemudian mempercayakan rasengan tersebut kepada teman-temannya sebagai senjata untuk melawan Obito. Sikap Naruto tersebut menunjukkan nilai karakter senang bekerja sama dengan orang lain.

2. Kreatif

Kreatif yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang dimiliki (Komalasari & Saripudin, 2017). Nilai kreatif yang terdapat dalam kartun *Naruto Shippuden* yaitu pada episode 379 menit ke 14:57 kemudian berlanjut ke episode 380 menit ke 03:51

dan episode 381 menit ke 03:12-05:27. Episode 379 menunjukkan berbagai upaya yang dilakukan Naruto untuk menyerang Obito selalu gagal. Serangan ninjutsu menggunakan mode bijuu yang sebelumnya digunakan Naruto untuk melawan tidak berpengaruh terhadap musuh. Katak Gamaichi yang merupakan kuchiyose milik Naruto mencoba melakukan serangan menggunakan jutsu miliknya, berupa cairan kental. Ketika serangan tersebut diarahkan ke Obito, Naruto menduga bahwa serangan katak Gamaichi bisa berpengaruh terhadap musuh. Naruto mencoba menggunakan cara berbeda yaitu menggunakan mode sannin. Mode sannin adalah mode yang sama seperti yang digunakan oleh katak Gamaichi. Sesuai dengan dugaan Naruto, serangannya dengan teknik tersebut berhasil mengenai musuh. Nilai karakter kreatif ditunjukkan oleh Naruto yang mengamati keadaan sekitar dan berpikir untuk menyerang dengan cara berbeda dari sebelumnya sehingga serangannya dapat mengenai musuh.

Nilai karakter kreatif ditemukan pada episode 381. Naruto mengetahui hanya mode sannin (energi alam) yang dapat digunakan untuk menyerang Obito. Kurama dan Naruto berhasil menemukan cara baru dalam melawan Obito. Cara tersebut yaitu dengan mengkombinasikan mode bijuu dan mode sannin. Hal ini ditandai dengan kornea mata Naruto yang berubah menyerupai tanda “tambah”. Sebelumnya, Naruto tidak mengetahui jika kedua mode tersebut bisa digunakan secara bersamaan. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter kreatif yang ditunjukkan melalui Kurama dan Naruto yang menemukan cara baru dalam melawan musuh. Sifat kreatif sangat penting untuk kemajuan. Kemajuan dapat diwujudkan oleh seseorang yang kerap merenung, berpikir, dan mencari hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan (Naim, 2012).

3. Menghargai prestasi.

Menghargai prestasi yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain (Komalasari & Saripudin, 2017). Nilai menghargai prestasi yang terdapat dalam kartun *Naruto Shippuden* yaitu pada episode 380 menit ke 14:59-15:21 dan episode 386 menit ke 11:48-13:08. Episode 380 menceritakan ketika Naruto, Sasuke, Minato, dan Tobirama melawan Uchiha Obito. Minato berhasil menyelamatkan para *shinobi* dari serangan Obito menggunakan jurus berpindah miliknya. Tobirama memberikan apresiasi kepada Minato karena telah berhasil menyelamatkan para *shinobi* untuk yang kedua kalinya dengan kemampuan yang dimiliki. Kemampuan Minato merupakan kemampuan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan cepat. Minato mendapat julukan “kilat kuning” karena kemampuannya tersebut, namun Minato merasa tindakannya masih belum seberapa sehingga akan terus memperbaikinya. Salah satu bentuk dari sikap menghargai prestasi adalah memberikan pujian atau timbal balik positif terhadap keberhasilan orang lain. Dalam hal ini, Tobirama mengapresiasi kemampuan dan keberhasilan Minato dengan cara memujinya. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter menghargai prestasi yang ditunjukkan melalui Tobirama yang memuji keberhasilan Minato.

Nilai karakter menghargai prestasi pada episode 386. Episode tersebut menunjukkan Kakashi, Rin, dan Obito yang tengah bersama. Nilai karakter menghargai prestasi ditunjukkan oleh Rin saat Kakashi berhasil lulus ujian chuunin. Rin memuji Kakashi yang berhasil lolos ujian chuunin. Rin memberikan ucapan selamat dan mengakui kemampuan Kakashi yang berhasil lulus ujian chuunin dalam sekali coba. Selain itu, Rin juga memberikan semangat kepada Obito yang sama-sama belum lulus ujian. Rin mengajak Obito untuk berlatih menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter menghargai prestasi yang ditunjukkan melalui Rin yang memberi selamat kepada Kakashi dan dukungan kepada Obito yang belum berhasil. Pentingnya menanamkan menghargai prestasi terutama pada anak-anak dalam konteks pengembangan karakter. Prestasi menunjukkan adanya proses dalam meraihnya. Menghargai prestasi merupakan bagian dari menghargai proses sehingga diharapkan anak-anak tidak hanya menyukai hasil tanpa melihat prosesnya (Naim, 2012).

4. Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar (Komalasari & Saripudin, 2017). Nilai karakter rasa ingin tahu terdapat dalam kartun *Naruto Shippuden* yaitu pada episode 382 menit ke 06:29-07:35. Rasa ingin tahu ditunjukkan oleh Hashirama ketika bertarung melawan Madara. Hashirama mencari tahu informasi lebih dalam mengenai kuncup bunga pohon shinju. Hashirama mencoba bertanya kepada Madara tentang kapan kuncup bunga akan mekar. Salah satu bentuk dari sikap rasa ingin tahu adalah mencari tahu lebih mendalam mengenai suatu hal. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter rasa ingin tahu yang ditunjukkan Hashirama yang mencari informasi tentang kuncup pohon shinju sehingga informasi yang didapatkan oleh Hashirama kemudian bisa disampaikan kepada seluruh aliansi *shinobi*. Manusia adalah makhluk yang diciptakan memiliki akal. Akal inilah yang membedakan dengan makhluk hidup yang lain. Akal pula yang memungkinkan manusia mengembangkan kehidupannya. Kehidupan manusia dinamis, terus tumbuh dan berkembang karena memiliki akal. Karena akal ini yang mendorong rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu. Dorongan ini menunjukkan bahwa manusia tidak akan merasa puas terhadap fenomena yang tampak di permukaan. Selalu ada keinginan untuk memahami secara lebih mendalam dan mendetail (Naim, 2012).

5. Kerja keras

Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya (Komalasari & Saripudin, 2017). Dalam bekerja keras, upaya yang dilakukan adalah upaya yang mengandung kebaikan agar usaha yang dilakukan dapat menghasilkan sesuatu yang dicita-citakan. Nilai kerja keras yang terdapat dalam kartun *Naruto Shippuden* yaitu pada episode 382 menit ke 14:59-15:21 dan episode 385 menit ke 15:27-17:34.

Temuan pada episode 382 menunjukkan Uchiha Obito memulai mugin tsukuyomi. Juubi berubah menjadi pohon dewa bernama shinju dan akar-akarnya menjalar menghisapi cakra para *shinobi*. Keadaan *shinobi* mulai terdesak karena kehilangan banyak cakra termasuk Naruto. Naruto yang sedih dan kehilangan semangat. Namun Naruto kembali bangkit dan mengatakan bahwa tidak ingin semua hal yang telah mereka lakukan berakhir dengan sia-sia dan menjadi tidak berarti. Kemudian Naruto menyusul Sasuke untuk kembali maju melawan Obito. Bahkan Obito pun mengakui semangat Naruto berkali-kali jatuh namun tetap bangkit kembali untuk menyerangnya. Salah satu bentuk dari sikap kerja keras adalah melakukan upaya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter kerja keras yang ditunjukkan melalui Naruto yang berjuang dengan sungguh-sungguh dan pantang menyerah mengatasi berbagai hambatan dalam melawan musuhnya. Meskipun jatuh berkali-kali namun tetap berusaha untuk bangkit kembali mengatasi rintangan di hadapannya.

Temuan pada episode 385 menunjukkan Obito berlatih untuk mempersiapkan ujian genin. Obito berlatih dari musim ke musim hingga tiba saat ujian, Obito dapat berhasil lulus. Salah satu bentuk dari sikap kerja keras adalah bersungguh-sungguh dan penuh semangat dalam belajar. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter kerja keras yang ditunjukkan melalui Obito yang berlatih dengan sungguh-sungguh dan pantang menyerah agar berhasil lulus ujian. Tidak ada keberhasilan yang diraih tanpa adanya kerja keras. Kerja keras melambangkan kegigihan dan keseriusan mewujudkan cita-cita. Karakter kerja keras menjadi penting di tengah budaya instan yang menjamur di berbagai bidang kehidupan. Pemahaman dan kesadaran di kalangan generasi muda perlu ditanamkan bahwa tidak ada orang yang bisa mendapatkan apa yang dicita-citakan secara instan tanpa kerja keras (Naim, 2012).

6. Tanggung jawab

Tanggung Jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa (Komalasari & Saripudin, 2017). Nilai tanggung jawab yang terdapat dalam kartun *Naruto Shippuden* yaitu pada episode 383 menit ke 02:15-03:06. Kelima *kage* (pemimpin) dari setiap desa tiba di medan perang. Kelima *kage* tersebut adalah Tsucikage, Kazekage, Hokage, Mizukage, dan Raikage. Hokage mengatakan kepada para *kage* untuk berpencar dan mengambil posisi untuk bersiap ikut pertarungan karena sudah menjadi tugas sebagai posisinya menjadi seorang *kage*. Para *kage* akhirnya berpencar menemui *shinobi* desanya masing-masing untuk memimpin peperangan. Salah satu bentuk dari sikap tanggung jawab adalah melaksanakan sesuatu yang sudah menjadi tugas atau kewajibannya. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter tanggung jawab, yang ditunjukkan melalui masing-masing *kage* yang menjalankan tugasnya sebagai pemimpin desa untuk memimpin para *shinobi* desanya dalam melakukan serangan kepada lawan. Tanggung jawab memilih peran yang penting dalam kesuksesan anak pada kehidupannya di masa datang. Tanpa tanggung jawab, mereka akan menemukan kesulitan dalam bermasyarakat. Dampak dari kurangnya rasa tanggung jawab adalah tidak adanya perasaan menghargai dari orang sekitar. Menumbuhkan rasa tanggung jawab bagi anak-anak tidaklah mudah, perlu adanya konsistensi dan komitmen orang tua dan sekolah (Arifin & Rusdiana, 2019).

7. Peduli sosial

Peduli sosial merupakan sebuah sikap dan tindakan yang senantiasa ingin memberi bantuan atau pertolongan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan (Komalasari & Saripudin, 2017). Nilai peduli sosial yang terdapat dalam kartun *Naruto Shippuden* yaitu pada episode 383 menit ke 04:18-05:20 dan episode 386 menit ke 15:11-17:57. Episode 383 menunjukkan bahwa Naruto membantu Shikamaru yang sedang tidak sadarkan diri dengan memberikan cakra miliknya. Meskipun raga Naruto sedang melawan musuh di tempat yang terpisah dengan Shikamaru, namun Naruto masih tetap membantu temannya bahkan diluar kesadarannya sendiri. Salah satu bentuk dari sikap peduli sosial adalah membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan. Dalam hal ini, Naruto membantu Shikamaru yang tidak sadarkan diri karena kehabisan cakra dengan memberikan cakra miliknya. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter peduli sosial yang ditunjukkan melalui Naruto yang membantu memberikan cakra miliknya untuk Shikamaru yang kehabisan cakra dan akhirnya Shikamaru dapat kembali pulih.

Pada episode 386 menceritakan tangan Obito terluka saat berlatih karena terkena kunai, namun Obito berusaha menyembunyikan lukanya. Rin menyadari tangan Obito terluka dan membantu membalut luka Obito. Salah satu bentuk dari sikap peduli sosial adalah peka terhadap kesulitan orang lain dan membantu ketika orang lain membutuhkan bantuan. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter peduli sosial, yang ditunjukkan melalui Rin yang memberikan pertolongan dengan membalut dan mengobati luka Obito ketika sedang berlatih bersama. Rin juga mengatakan bahwa dirinya selalu mengawasi Obito. Hal ini menunjukkan kepedulian Rin kepada Obito sebagai rekan tim. Peduli sosial harus dilakukan tanpa pamrih. Tanpa pamrih yaitu tidak mengharapkan imbalan akan pemberian dalam bentuk apa pun atas apa yang dilakukan pada orang lain, sehingga ketika saat melakukan suatu hal sebagai bentuk kepedulian, tidak ada keengganan atau ucapan menggerutu dan mengeluh. Semuanya dilakukan secara cuma-cuma, tanpa pamrih, hati lapang, dan tanpa perhitungan. Kepedulian sejati dilakukan tanpa bersyarat (Naim, 2012).

8. Disiplin

Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan sikap tertib dan patuh terhadap ketentuan dan peraturan yang berlaku (Komalasari & Saripudin, 2017). Nilai disiplin dalam kartun *Naruto Shippuden* terdapat pada episode 385. Pada episode ini, menunjukkan sikap Obito kurang disiplin

karena selalu terlambat. Beberapa kejadian yang menunjukkan sikap kurang disiplin dari Obito yaitu ketika Obito terlambat menghadiri acara penerimaan murid akademi ninja, Obito datang tepat saat acara penerimaan sudah selesai dan teman-temannya berjalan pulang. *Scene* yang lain menampilkan Obito datang terlambat masuk ke kelas tepat setelah bel tanda masuk berhenti berbunyi. Obito memasuki ruang kelas dengan berlari dan nafas yang terengah-engah sebelum akhirnya duduk di meja kelasnya. Terakhir, saat Minato, Kakashi, Rin, dan Obito akan mengambil foto sebagai tim, namun Obito terlambat datang ke studio foto membuat rekan-rekannya dan fotografer menunggu. Pada episode 385 ini menunjukkan sikap Obito yang kurang disiplin karena terlalu sering datang terlambat. Penanaman nilai disiplin terlihat dari ucapan Kakashi yang menyatakan bahwa seseorang tidak akan berhasil jika datang terlambat atau dapat dikatakan jika tidak disiplin. Terutama dalam dunia ninja, disiplin memanglah menjadi suatu kewajiban. Baik disiplin terhadap peraturan maupun dalam hal waktu. Salah satu bentuk dari sikap disiplin adalah tertib dan patuh pada peraturan yang berlaku. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter disiplin yang ditunjukkan untuk tertib dalam hal waktu agar tidak terlambat dan merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Disiplin adalah kepatuhan terhadap peraturan dan tunduk pada pengawasan atau pengendalian. Disiplin bertujuan untuk mengembangkan pengendalian diri agar mampu berperilaku tertib dan efisien. Disiplin tidak hanya dilakukan karena aturan dan kebijakan yang berlaku dan harus ditaati, melainkan juga karena kesadaran penuh untuk memperoleh kebaikan. Seseorang yang disiplin terbiasa dengan hal-hal yang membuat dirinya dapat berkembang mengerjakan sesuatu tepat waktu dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Penanaman nilai karakter disiplin akan membentuk pribadi yang kuat, tangguh, dan bertanggung jawab terhadap kemajuan dirinya dan tugas yang diembannya (Arifin & Rusdiana, 2019).

9. Jujur

Jujur merupakan sikap yang membuat pribadi menjadi orang yang dapat dipercaya dalam ucapan, perilaku, tindakan, dan pekerjaan (Komalasari & Saripudin, 2017). Nilai jujur dalam kartun *Naruto Shippuden* terdapat pada episode 386 menit ke 03:42-05:20. Obito menunjukkan sikap tidak jujur ketika ujian karena mendapat contekan dari temannya. Obito memperoleh contekan dari teman satu timnya, yaitu Rin. Obito tidak mempersiapkan ujian dengan baik sehingga tidak bisa mengerjakan soal ujian. Rin yang peka terhadap kesulitan Obito memberikan contekan ketika ujian sedang berlangsung. Berbanding terbalik dengan Kakashi yang mampu mengerjakan ujian tertulis dengan lancar dan jujur. Kakashi mampu mengerjakan ujian dengan usahanya sendiri, tanpa bantuan orang lain sedangkan Obito mengikuti ujian tanpa persiapan sebelumnya. Ketika ujian Obito mendapat contekan jawaban dari Rin. Obito maupun Rin sama-sama menunjukkan ketidakjujuran dalam ujian. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter jujur yang ditunjukkan melalui Kakashi yang mengerjakan ujiannya dengan jujur dan usahanya sendiri.

Relevansi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Serial Kartun Naruto Shippuden Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Pancasila

Serial kartun *Naruto Shippuden* episode 379-386 mengandung nilai-nilai karakter bersahabat/komunikatif, kreatif, menghargai prestasi, rasa ingin tahu, kerja keras, tanggung jawab, peduli sosial, disiplin, dan jujur. Temuan sembilan nilai karakter ini selaras dengan pendidikan Pancasila yang membelajarkan tentang nilai-nilai karakter. Sembilan temuan nilai karakter dalam penelitian ini juga selaras dengan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila yakni membentuk peserta didik menjadi warga negara yang amanah, jujur, dan bertanggung jawab. Hal ini mengacu pada keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada

Kurikulum Merdeka, termuat capaian pembelajaran pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berisi muatan pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, amanah, jujur, dan bertanggung jawab.

Beberapa nilai karakter yang ditemukan dalam penelitian ini relevan sebagai sumber pembelajaran pendidikan Pancasila. Penulis menganalisis relevansi nilai-nilai karakter dalam tayangan kartun *Naruto Shippuden* sebagai sumber pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila pada tiap fase. Capaian pembelajaran pendidikan Pancasila dapat ditemukan pada keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Nilai karakter yang relevan sebagai sumber pembelajaran pendidikan Pancasila dipaparkan sebagai berikut. **Nilai karakter tanggung jawab.** Termuat pada *Naruto Shippuden* episode 383. Episode ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada capaian pembelajaran fase D (umumnya untuk kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B) elemen Bhinneka Tunggal Ika. Capaian pembelajaran yang diharapkan yaitu peserta didik dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab dan berperan aktif menjaga dan melestarikan praktik tradisi, kearifan lokal, dan budaya dalam masyarakat global.

Kedua, nilai karakter disiplin. Nilai karakter disiplin termuat pada *Naruto Shippuden* episode 385. Episode ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada capaian pembelajaran fase E (umumnya untuk kelas X SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C) elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Capaian pembelajaran yang diharapkan yaitu peserta didik menerapkan perilaku taat hukum berdasarkan peraturan yang berlaku di masyarakat. **Ketiga, nilai karakter bersahabat/komunikatif.** Nilai karakter bersahabat/komunikatif termuat pada *Naruto Shippuden* episode 379, 380, dan 384. Nilai bersahabat/komunikatif selaras dengan profil pelajar Pancasila dimensi gotong royong. Episode ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada capaian pembelajaran fase F (umumnya untuk kelas XI dan XII SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C) elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Capaian pembelajaran yang diharapkan yaitu peserta didik dapat menginisiasi kegiatan bersama dengan prinsip gotong royong dalam praktik hidup sehari-hari. **Keempat, nilai karakter peduli sosial.** Nilai karakter peduli sosial termuat pada *Naruto Shippuden* episode 383 dan 386. Nilai peduli sosial selaras dengan profil pelajar Pancasila dimensi gotong royong. Episode ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada capaian pembelajaran fase F (umumnya untuk kelas XI dan XII SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C) elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Capaian pembelajaran yang diharapkan yaitu peserta didik dapat menginisiasi kegiatan bersama dengan prinsip gotong royong dalam praktik hidup sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat relevansi antara nilai-nilai karakter yang terdapat dalam tayangan *Naruto Shippuden* sebagai sumber pembelajaran pendidikan Pancasila. Nilai-nilai karakter yang termuat dalam episode 379, 380, 383, 384, 385, 386 yaitu tanggung jawab, disiplin, bersahabat/komunikatif, dan peduli sosial. Keempat nilai karakter tersebut sesuai dan berkaitan dengan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila fase D, E dan F pada kurikulum merdeka. Nilai-nilai karakter dalam anime *Naruto Shippuden* ini relevan dengan pembelajaran pendidikan Pancasila sehingga dapat menjadi alternatif sumber pembelajaran bagi mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kurikulum saat ini. Beberapa episode kartun *Naruto Shippuden* dapat dijadikan sumber belajar karena memuat nilai-nilai karakter yang selaras dengan nilai-nilai yang ada di Indonesia. Penggunaan kartun *Naruto Shippuden* sebagai sumber belajar perlu kehadiran guru sebagai fasilitator agar nilai-nilai karakter dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap nilai-nilai karakter dalam serial kartun *Naruto Shippuden* dapat ditarik simpulan yaitu serial kartun *Naruto Shippuden* mengandung nilai-nilai karakter. Dari 8 episode *Naruto Shippuden* yang telah dibahas dalam penelitian ini setidaknya ditemukan sembilan nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang dimaksud diantaranya bersahabat/komunikatif, kreatif, menghargai prestasi, rasa ingin tahu, kerja keras, tanggung jawab, peduli sosial, disiplin, dan jujur. Empat nilai karakter yaitu tanggung jawab, disiplin, bersahabat/komunikatif, dan peduli sosial relevan dengan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila fase D, E dan F pada kurikulum merdeka. Delapan episode *Naruto Shippuden* dalam penelitian ini dapat dijadikan sumber belajar mata pelajaran pendidikan Pancasila khususnya dalam penanaman nilai-nilai pendidikan karakter sesuai dengan capaian pembelajaran.

Referensi

- Arifin, B.S., & Rusdiana, H.A. (2019). *Manajemen pendidikan karakter*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Risetm dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Dimensi, elemen, dan subelemen profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka.
- Eriyanto. (2011). *Analisis isi: pengantar metodologi untuk penelitian ilmu komunikasi dan ilmu-ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Hatami, W. (2020). Anime jepang sebagai sumber pembelajaran pkn. *The Journal of Social and Economics Education*, 9(2), 52-66.
- Kemendikbud. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018, tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal.
- Komalasari, K. & Saripudin, D. (2017). *Pendidikan karakter konsep dan aplikasi living values education*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Naim, N. (2012). *Character building: optimalisasi peran pendidikan dalam pengembangan ilmu & pembentukan karakter bangsa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Parwati, Y., Saylendra, N.P., Nugraha, Y. (2023). Efektivitas pembelajaran pendidikan pancasila dalam meningkatkan civic disposition siswa pada kurikulum merdeka. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(9), 310-316. <https://doi.org/10.56393/device.v3i9.1782>
- Setiawan, D. & Aditama, D. (2023). Nilai moral pada dialog dalam serial anime “*Naruto Shippuden*”: analisis semiotika Ferdinand de Saussure. *Magenta Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Media*, 9(2), 1112-1120. <https://doi.org/10.61344/magenta.v7i02.104>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sya’dian, T. (2016). Bunkasai, kajian semiotika budaya kontemporer dari pengaruh film jepang. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 2(1), 35-47. <http://dx.doi.org/10.22303/proporsi.2.1.2016.35-47>