

**PENGARUH FILM KARTUN NUSSA *THE MOVIE* DALAM
MENANAMKAN NILAI KARAKTERISTIK SISWA KELAS 2
SD NEGERI 4 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH :

ELVITA YULISMIATI

NIM 19591066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2023**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

di-

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

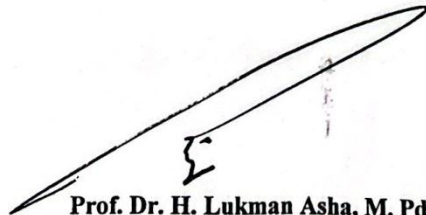
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Elvita Yulismiati Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul **"Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie* Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong"** sudah dapat diajukan dalam ujian munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 10 Juli 2023

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Lukman Asha, M. Pd. I
NIP 195909291992031002

Pembimbing II,



Siswanto, M. Pd. I
NIDN 160801012

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elvita Yulismiati

Nim : 19591066

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie* Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah lulus atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 10 Juli 2023


METERA
TEMPEL
689F6AKX248936103
Elvita Yulismiati

NIM 19591066



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email admm@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : **973** /In.34/FT/PP.00.9/ /2023

Nama : Elvita Yulismiati
NIM : 19591066
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie* Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 07 Agustus 2023
Pukul : 15.00-16.30 WIB
Tempat : Gedung Munaqasyah Tarbiyah Ruang 8 IAIN CURUP

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I
NIP. 195909291992031002

Siswanto, M.Pd.I
NIDN. 160801012

Penguji I,

Penguji II,

H.M Taufik Amrillah, M. Pd
NIP. 19905232019031006

Agus Riyan Oktori, M.Pd.I
NIP. 199108182019031008

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin saya mengucapkan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta sehingga karya ilmiah ini dapat selesai disusun. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan jalan terbaik menuju kehidupan. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie* Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini tidak akan terwujud tanpa adanya izin Allah SWT, perantara bantuan, bimbingan dan dorongan dan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd., I, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M. Pd., MM, selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri, M. Ag., selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Fakhrudin, S. Ag., M. Pd., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Ibu Tika Meldina, M. Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

7. Bapak Prof. Dr. H. Lukman Asha, M. Pd., I, selaku Pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian serta penyusunan skripsi ini dengan baik.
8. Bapak Siswanto, M. Pd., I, selaku pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian serta penyusunan skripsi ini dengan baik.
9. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA).
10. Seluruh Bapak/ibu Dosen dan segenap Karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
11. Kepala sekolah, dewan guru dan pegawai SD Negeri 4 Rejang Lebong yang telah berpartisipasi demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua bantuan dan kebaikan segala pihak yang terlibat dengan pahala di isinya. Aamiin yaa robbal alamiin.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Curup, 10 Juli 2023
Penulis,

Elvita Yulismiati
NIM 19591066

MOTTO

“Jangan takut untuk membuat kesalahan tapi pastikan anda tidak melakukan kesalahan yang sama dua kali”

(Akio Morita)

“Even though there is less support, believe in yourself who is actually able to achieve everthing”

(Elvita_Yulismiati)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil'alamiin dengan mengucapkan syukur kepada Allah *subhanahu wa ta'ala*, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah sebagai bentuk kewajiban penulis yang merupakan seseorang muslim untuk menuntut ilmu dan memanfaatkan masa muda.
2. Teruntuk diriku sendiri (Elvita Yulismiati), terima kasih karena sudah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini hingga sampai mampu berada di titik ini.
3. Kepada kedua orang tuaku yang sangat kucintai ayah Ispardi dan Ibu Yulmawati terimakasih untuk semua kasih sayang, cinta, kebahagiaan, keberhasilan dan limpahan doa untuk kesuksesanku.
4. Untuk adikku tersayang M. Wahyudi Saputra, adik lai-laki yang sudah beranjak dewasa yang selalu memberikan semangat.
5. Teruntuk Raban Koja tersayang (Fauziah Lilis, Euis Kartika, Elpira Sasmita, Feni Nastiti, Fauziah Nadila, Esi Damasari, Ayu Amira) terimakasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Kepada Sahabatku Rikei, Indriani, lila, lola, Uni puput, adek nanda senantiasa meluangkan waktu dalam penyelesaian skripsi.
7. Rekan-rekan Risma, PPL, dan seangkatan 2019 Khususnya PGMI C.
8. Almamaterku yang tercinta.

**PENGARUH FILM KARTUN NUSSA *THE MOVIE* DALAM
MENANAMKAN NILAI KARAKTERISTIK SISWA KELAS 2
SD NEGERI 4 REJANG LEBONG**

**Oleh : Elvita Yulismiati
NIM : 19591066**

ABSTRAK

Pemanfaatan media massa yang dapat digunakan dan pantas bagi anak-anak sekolah dasar adalah dunia perfilman. Film juga alat yang sering dipakai untuk membantu secara efektif kebanyakan dimasyarakat dan juga terhadap anak-anak dalam bidang atau aspek mengetahui emosi dan rasionalismenya. Jadi film itu begitu penting bagi anak-anak terutama dampak film kartun terhadap pendidikan karakter.

Penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan kuantitatif. Untuk menganalisa data dilakukan dengan menggunakan metode analisis korelasi koefisien kontingensi, pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik simpulannya bahwa: 1. Nilai-nilai Karakteristik Siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong yang ada di dalam Film Nussa *The Movie*: a. Jujur berarti lurus hati, tidak berbohong, dan tidak curang b. Peduli sesama, yang berarti suka tolong menolong c. Toleransi, yang berarti tidak pernah memilih orang dalam berteman d. Kreatif, yang berarti memiliki jiwa yang rasa ingin tahu yang tinggi. 2. Berdasarkan hasil uji korelasi koefisien kontingensi dapat diketahui bahwa nilai signifikan yang diperoleh ialah 0,000. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari α ($0,000 < 0,05$). Sehingga ada pengaruh yang signifikan film kartun nussa *the movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong. Artinya dengan usaha kita menciptakan masyarakat yang memiliki karakteristik dengan baik mestikan di zaman sekarang ini kita sebagai anak bangsa memberikan contoh-contoh yang baik pula, maka dari itu tanamkan nilai-nilai yang ada dalam agama islam dengan cara mengapresiasi dan memberikan inspirasi film-film yang baik seperti film kartun Nussa *The Movie*.

Kata Kunci: Nussa *The Movie*, Nilai Karakteristik Siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Penulisan.....	8

BAB II PEMBAHASAN

A. Kajian Teori Pengaruh Film Kartun Nussa <i>The Movie</i>	10
1. Pengaruh film kartun Nussa <i>The Movie</i>	10
2. Animasi Nussa <i>The Movie</i>	12
3. Nilai-nilai karakteristik	15
4. Teori pada perubahan karakteristik	18
B. Kajian Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis Penelitian.....	25

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	26
B. Lokasi Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
D. Variabel Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data.....	33
G. Instrumen Penelitian.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	38
1. Sejarah singkat SD Negeri 4 Rejang Lebong	38
2. Visi dan misi SD Negeri 4 rejang Lebong	39
3. Keadaan guru dan siswa	40
4. Program kerja sekolah	43

B. Hasil Uji Instrumen penelitian	45
1. Hasil uji validasi	45
2. Hasil uji reliabilitas	48
3. Hasil uji normalitas	49
C. Deskripsi Data.....	50
D. Pembahasan	57

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	60
B. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Pendidikan Karakter Jujur.....	16
Tabel 2.2 Indikador Pendidikan Karakter Peduli Sesama.....	17
Tabel 2.3 Indikator Pendidikan Karakter Toleransi.....	18
Tabel 2.4 Indikator Pendidikan Karakter Kreatif.....	19
Tabel 3.1 Pedoman Observasi Guru.....	29
Tabel 3.2 Pedoman observasi Siswa.....	30
Tabel 3.3 Skor Nilai Setiap Butir Lembar Obeservasi Guru dan Siswa.....	31
Tabel 3.4 Kriteria Interval Untuk Setiap Butir Lembar Observasi.....	32
Tabel 3.5 Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y.....	35
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Variabel X.....	35
Tabel 3.7 Skor Pilihan Jawaban Variabel X.....	36
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Variabel Y	36
Tabel 3.9 Skor Pilihan Jawaban Variabel Y.....	37
Tabel 4.1 Data Siswa SDN 4 Rejang Lebong.....	41
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana SDN 4 Rejang Lebong.....	42
Tabel 4.3 Penguji Validitas Item Angket no.1	46
Tabel 4.4 Uji Validitas Soal Angket.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	50
Tabel 4.7 Lembar Observasi kegiatan Guru.....	53
Tabel 4.8 Lembar Observasi Kegiatan Siswa.....	54
Tabel 4.9 Distrisubi Hasil.....	56
Tabel 4.10 Hasil Uji Kolerasi Koefisiensi Kontingesi.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia yang mengandung keterlibatan bahwa tanpa pendidikan, manusia tidak akan menjadikan manusia dalam arti yang sebenarnya. Oleh karena itu, dunia Pendidikan harus mendapatkan sorotan lebih agar anak didik dapat berkembang sesuai dengan perkembangan serta kebutuhan-kebutuhannya dalam proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan dan caranya mendidik yang benar. Pendidikan ialah sebuah alur proses untuk menaikkan harkat martabat dan manusia mempunyai kesiapan dalam menghadapi tantangan yang penuh terhadap masa depanv ya, serta menanamkan norma-norma yang terdapat dalam Pendidikan.¹

Pembentukan nilai-nilai moral dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sampai pada saat ini untuk pengetahuan umum cenderung berbicara tentang penanaman nilai-nilai moral pada siswa terutama untuk mata pelajaran pendidikan agama.² Film animasi merupakan salah satu dari sekian banyak acara yang paling disukai dan diminati oleh anak-anak usia dini. Selain karena menghibur, film animasi biasanya juga disukai karena ceritanya, tokohnya anak-anak, dan ceritanya

¹ Silahuddin, “*Urgensi Membangun Karakter Anak Sejak Dini*”, UIN Ar-Raniry : Volume III. Nomor 2, Juli – Desember 2017, h.18

² Mardiah Baginda, “*Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah*,” *Jurnal Ilmiah Iqra’* 10, No. 2, 2018, h. 1–12.

menarik. Namun sadar ataupun tidak, film animasi juga memiliki dampak terhadap perkembangan anak.³

Film serial animasi Nussa merupakan animasi hasil karya anak bangsa putra dan putri Indonesia. Dalam film serial Animasi Nussa ini mengangkat tema edukasi islami dan dikemas dengan begitu menarik. Film Animasi Nussa mewujudkan pendidikan islami yang mengajarkan mengenai akhlak baik, dengan demikian dapat dijadikan contoh oleh generasi penerus bangsa. Dengan adanya film animasi Nussa ini mempunyai tujuan agar menciptakan anak bangsa yang berkarakter islami.⁴

Selain itu keberadaan televisi saat ini juga telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Banyak orang menghabiskan waktunya lebih lama didepan televisi, dibandingkan menghabiskan waktu mengobrol bersama keluarga. Siaran televisi adalah pemancaran sinyal listrik yang membawa muatan gambar proyeksi yang terbentuk pada sistem lensa dan suara. Menurut Pieter Herford, setiap stasiun televisi dapat menayangkan beberapa acara hiburan seperti, film, musik, kuis, talk show, dan sebagainya.⁵ Dibanding dengan media massa lainnya, televisi mempunyai sifat istimewa, televisi merupakan gabungan dari media gambar dan dengar, bisa bersifat infomatif, hiburan, maupun pendidikan. Televisi merupakan sumber citra dan

³ Sayekti, Octavian Muning, "Film Animasi "Nussa Dan Rara Episode Baik Itu Mudah Sebagai Sarana Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini." Jurnal Pendidikan Anak, vol. 8, No. 2, h.166

⁴ Fahmi Fajrin, dkk., "Pengaruh Film Serial Nussa Dan Rara Terhadap Akhlak Peserta Didik Di MI Negeri 1 Samarinda, Borneo", journal Of Primary Education, Volume 1, No. 1, 2021, h. 33

⁵ Morrison, "Strategi Penyiaran Radio dan Televisi". (Tangerang: Ramdina Perkasa, 2005), h. 2

pesan tersebar yang sangat jauh dalam sejarah, dan ini telah menjadi mainstream bagi lingkungan simbolik masyarakat.⁶

Animasi Nussa adalah animasi yang diciptakan oleh pemuda Indonesia bernama Mario Irwinsyah. Nussa menyajikan cerita keseharian Rara dan Nussa yang banyak mengandung nilai-nilai kehidupan dan tidak terlepas dari ajaran Islam. Latar belakang diciptakannya Nussa karena muncul kecemasan para orang tua terhadap tontonan televisi masa kini yang dinilai tidak mengandung nilai-nilai yang baik terutama untuk anak usia dini. Apalagi anak sekarang sering terpapar gadget dan banyak informasi yang dengan mudah diakses sehingga dengan menciptakan dan menyajikan tontonan yang bagus akan menjadi media dalam pembentukan karakter anak usia dini.

Usaha untuk menciptakan masyarakat yang beradab, bermoral dan beragama serta bermartabat seimbang dengan nilai-nilai yang terdapat pada ajaran agama islam. Dengan demikian pengembangan moral dan nilai agama pun mempunyai andil yang sangat penting untuk memperbaiki kondisi suatu bangsa. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan moral dan agama untuk anak usia dini menjadi sangat penting dan oleh sebab itu, dari film animasi Nussa ini karya anak bangsa yang patut untuk diapresiasi, karena dalam film ini mengajarkan tentang unsur-unsur kebaikan, mengangkat nilai-nilai islami yang sangat dibutuhkan untuk anak usia dini.⁷

⁶ Syaputra Iswandi, " *Rezim Media*". (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), h.

⁷ Asti Inawati, " *Strategi Pengembangan Moral Dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak*", Vol. 3, No. 1, April, 2017, h. 53

Karakter berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti menandai. Dikatakan menandai karena karakter adalah identitas yang melekat dan menjadi tanda dari individu. Karakter seseorang ditunjukkan dari segala tindakan dan tingkah laku orang tersebut. Sehingga dengan karakter individu akan mendapatkan tanda sebagai orang yang baik, orang yang kejam dan penanda lainnya.

Pembentukan karakter anak usia dini perlu keterlibatan banyak pihak agar pendidikan tersebut dapat berhasil. Hal ini tidak terlepas sebagai faktor pendukung sebuah keberhasilan pembentukan karakter anak. Faktor pendukung dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal. Dwi Marfuji berpendapat bahwa faktor yang menjadi pendukung keberhasilan pembentukan karakter adalah :

- a) Minat dan motivasi yang dimiliki oleh peserta didik,
- b) Tenaga pendidik yang kompeten di bidangnya,
- c) Adanya kecukupan dana yang mendukung proses Pendidikan.⁸

Media audio visual merupakan sebuah media perintah modern yang sesuai dengan perkembangan zaman ialah teknologi dan ilmu pengetahuan. Media ini berupa gabungan dari audio (pendengaran) dan visual (penglihatan) yang sesuai dengan namanya. Dengan memfungsikan media ini diharapkan penyampaian materi kepada anak dapat tersampaikan secara baik. Semua

⁸ Tyas Nur et al., "Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)
Pembentukan Karakter Anak Di Usia Dini Melalui Televisi Dalam Menonton Film Kartun Rara Dan Nusa Pada Episode ' Jangan Tidur Setelah Subuh '", vol. 2, No. 3, 2022, h. 43–54.

media elektronik yang di berikan kepada anak dapat membawa dampak baik maupun dampak buruk yang mempengaruhi akhlak pada anak-anak.

Media ini juga dapat menggantikan tugas dan peran guru. Pada kesempatan ini guru tidak mempunyai peran dalam menyampaikan materi, tetapi menjadi perantara (fasilitator) dalam belajar anak untuk memberikan kemudahan.⁹

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 4 Rejang Lebong Jl. Tirta Kencana. Pada tanggal 18 September 2022 bahwasannya di SDN tersebut masih kurangnya karakteristik yang ada dalam diri siswa-siswa tersebut yang dikarena kurangnya perhatian, kurangnya komunikasi guru terhadap siswa, dan kurangnya pendekatan terhadap siswa. Hal ini dapat dilihat pada saat proses belajar dan mengajar yang berlangsung pada jam istirahat yang mana guru sibuk dengan hal lain sehingga kurangnya pendekatan terhadap siswa khususnya di tingkat kelas rendah yang mana masih sangat dibutuhkan pendekatan dengan siswa yang secara langsung yang bisa mengakibatkan hasil belajar siswa tidak maksimal.

Kehadiran media massa telah memberi banyak perubahan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan cara kita beragama atau mengamalkan ajaran agama yang kita anut. Berbagai program acara dirancang dan dikemas dengan tujuan utama menghibur serta menyebarkan informasi. Pemanfaatan media massa yang dapat digunakan dan pantas bagi anak-anak

⁹ Radhiyatul Fithri, dkk, "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Cemara Indah Kota Pekanbaru", PAUD Lectura, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol.1, No. 1, 2017, h.58-71.

sekolah dasar adalah dunia perfilman. Film juga alat yang sering dipakai untuk membantu secara efektif kebanyakan dimasyarakat dan juga terhadap anak-anak dalam bidang atau aspek mengetahui emosi dan rasionalismenya.¹⁰ Fenomena tayangan film kartun merupakan hal yang tidak mengherankan lagi bagi anak-anak sekarang cukup fasih menyebutkan nama-nama tokoh Shiva, Nussa and rara, Doraemon, Spongebob, Dora, upin&ipin, marsha and the bear atau yang lainnya hal ini terjadi dikarenakan film-film tersebut cukup menarik di tonton anak-anak. Anak-anak sampai saat ini masih menunjukkan peniruan terhadap film kartun kesukaan baik dirumah maupun di sekolah, kemudian saat anak berlebihan dalam melakukan peniruan. mereka menirukan adegan-adegan film kartun tersebut, yaitu meniru gaya bicara, melakukan gaya fisik, mempraktekan gerakan-gerakan yang berbahaya, sering menghayalkan apa yang telah di tonton serta mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realita dalam waktu yang begitu singkat dan pesan dalam film yang akan disampaikan cepat, mudah diingat oleh anak-anak pada masa sekarang. Jadi film itu sangat begitu penting bagi anak-anak terutama dampak film kartun terhadap pendidikan karakter.

Karakter siswa pada SD Ngerie 4 Rejang Lebong dapat diketahui saat ini peserta didik belum mampu untuk memahami keluasan dalam masalah-masalah sosial dan dalam Pendidikan keagamaan seperti ikhlas, syukur, sabar, dan kejujuran. Tetapi sebagai guru atau orang tua harus dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah sosial dan keagamaan yang ada. Peserta didik

¹⁰ Amelia Rahmi, "*Pengenalan Literasi Media Pada Anak Usia Sekolah Dasar*", Jurnal SAWWA, Vol. 8, No. 2, 2013, h. 261-276.

mengetahui dan memperoleh pengetahuan sekitar lingkungannya, keterampilan yang telah diajarkan oleh guru untuk peserta didik, sikap dan toleransi terhadap teman sekolah maupun teman sepermainan, dan peserta didik menghadapi hidup mempunyai banyak tantangan-tantangan yang ada di sekitarnya.

Maka dari latar belakang di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang **"Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie* Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 Pada SD Negeri 4 Rejang Lebong"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai-nilai karakteristik siswa kelas 2 SDN 4 Rejang Lebong yang ada dalam film Nussa *The Movie*?
2. Adakah pengaruh film kartun Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 SDN 4 Rejang Lebong?

C. Tujuan Penelitian

Dalam suatu rumusan masalah yang di atas, maka penelitian bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui nilai-nilai karakteristik siswa kelas 2 di SDN 4 Rejang Lebong yang ada dalam film Nussa *The Movie*.

2. Untuk mengetahui adanya pengaruh film kartun Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 SDN 4 Rejang Lebong.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dapat dikaji 2 hal, yakni secara teoritis dan secara praktis yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada seorang pendidik dan orang tua tentang nilai-nilai agama kepada anak-anak, sehingga anak-anak akan bertumbuh menjadi manusia yang berakhlakul karimah. Dan untuk mengembangkan sebuah pengetahuan, terutama dalam pemilihan sebuah tontonan film animasi yang baik untuk anak.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat diharapkan data menjadi masukan bagi berbagai pihak yaitu:

- a. guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan saat mendidik anak supaya dapat menjadikan dan menanamkan nilai agama terhadap karakteristik anak.
- b. Keluarga yaitu orang tua, dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menjalankan peran untuk menanamkan pendidikan nilai agama dari sejak dini, mungkin dengan mencontohkan yang baik. Bisa dilakukan dengan cara seperti di dalam animasi Nussa.
- c. Bagi peneliti yang akan datang, penelitian ini dapat memberi bekal

pengetahuan dan pengalaman sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih luas dalam kehidupan.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan penelitian ini peneliti mensistematiskan uraian sebagai berikut :

Bab I merupakan bab pendahuluan yang meliputi dari latar belakang masalah, bagian ini berisi tentang uraian latar belakang masalah yang terjadi yang masalahnya diangkat untuk diteliti. Kemudian rumusan masalah, bagian ini berisi tentang pertanyaan dari perumusan masalah. Kemudian tujuan penelitian, bagian ini berisi tentang tujuan dari adanya penelitian ini dilakukan. Selanjutnya manfaat penelitian, bagian ini berisi tentang manfaat dari dilakukannya penelitian ini. Sedangkan bab II meliputi kajian pustaka bagian ini memuat uraian tentang landasan teori, kajian penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian yang terkait dengan tema skripsi. Selanjutnya bab III metode penelitian pada bagian ini memuat tentang desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian. Selanjutnya bab IV ada hasil penelitian dan pembahasannya yang meliputi deskripsi data-data yang sudah diteliti serta pembahasannya. Kemudian pada bab V adalah kesimpulan hasil dari pembahasan dan penutup.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie*

1. Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie*

Pengaruh adalah sebuah kondisi diaman ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang dapat mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi itu. Dan maka dari itu, dapat disimpulkan pengaruh juga merupakan sebuah keadaan yang bisa mengubah ataupun membentuk sesuatu yang lain.¹¹

Film berarti pertama, selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat gambar potret) atau tempat untuk gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop), kedua, lakon (cerita) gambar hidup. Film adalah gambar hidup dari seluloid dan dipertontonkan melalui proyektor, di mana sekarang film diproduksi tidak hanya menggunakan pita seluloid (proses kimia) tetapi memanfaatkan teknologi video (proses elektronik) namun keduanya tetap sama yaitu merupakan gambar hidup. Film merupakan gambar bergerak yakni bentuk dominan dari komunikasi massa visual dibelahan dunia ini. Kemampuan film yang melukiskan gambar hidup dan suara menjadikan daya tarik tersendiri.¹²

¹¹ Anang Sugeng Cahyono, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia”, Jurnal Publiciana, Volume 9, No. 1, 2016, h. 142.

¹² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi ketiga*, (Jakarta: 2005), h. 316.

Film mempunyai energi tarik serta mempunyai keahlian mengantar pesan secara unik. Film ialah salah satu media komunikasi modern yang efisien buat menghibur sekaligus mengantarkan pesan yang bisa pengaruhi perilaku, pola pikir serta membuka pengetahuan untuk para pemirsa. Film senantiasa pengaruhi serta membentuk warga bersumber pada muatan pesan (*message*) dibaliknya, tanpa sempat berlaku kebalikannya. Film animasi Nussa serta Rara merupakan suatu film animasi yang dibuat oleh rumah animasi *The Little Giants* yang digagas oleh Mario Irwinsyah dengan bekerjasama bersama *4 Stripe Production* yang disiarkan oleh *channel nussaofficial* yang dikemas secara menarik dengan menyisipkan pesan akhlak dalam kehidupan tiap hari. Film animasi ini dirancang buat memberdayakan kepribadian orang tua serta kanak-kanak dengan berpondasikan islam. Film animasi ini dilatar belakangi oleh merosotnya kepribadian anak dikala saat ini.¹³

Film animasi berasal dari dua disiplin ilmu, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Dalam dunia penyiaran ada ketentuan dalam penentuan resolusi animasi. Resolusi tersebut berpengaruh pada frame per secondnya.

¹³ Dewi Maryanti Dewi, "Nilai-Nilai Religius Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Sastra Di SD," *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 3, 2022, h. 177–86.

menurut NTSC (National television Standard Comitee) ukuran dasar yang digunakan atar frame per second adalah 24 frame per second (24fps).

Proses pembelajaran banyak karakter agar menumbuhkan kepribadian yang baik, misalnya sikap peduli, mandiri, kreatif dan jujur. Di Indonesia film kartun masih di dominasi oleh produk impor. Proses pembuatan yang cukup lama dan membutuhkan biaya yang cukup mahal dalam setiap produksi menjadikan produk lokal masih jarang diproduksi oleh produsen film kartun dalam negeri. Animasi 3D karakter yang dipertunjukkan semakin nyata dan hidup mendekati wujud aslinya. Rata-rata rumah produksi atau studio memakai teknik *Computer Generated Imagery (CGI)*. Pembuatan film animasi Nussa mengandalkan computer, pada tahap awal pembuatan memakai tahap manual yakni ketika pembuatan sketsa model, kemudian dilakukan proses scan.¹⁴

2. Animasi Nussa *The Movie*

Nussa dan Rara merupakan kakak beradik yang selalu saling mengingatkan dalam kebaikan. Selalu mengandung ajaran agama Islam dalam setiap episode nya. Maka dari itu, film Animasi ini sangat cocok digunakan sebagai media pengembangan nilai moral agama anak usia dini.¹⁵ Azhar Arsyad mengungkapkan bahwa gambar yang ada dalam bingkai dimana pada bingkai demi bingkai dituangkan melalui proyektor berdasarkan mekanis sampai ketika melihat layar gambar itu hidup.

¹⁴ Tiara Permata Bening, "*Pola Asuh Orang Tua Dan Metode Pengembangan NAM (Nilai Agama Dan Moral) Anak Usia Dini Pada Film Animasi Nussa*", Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021, h.61-63

¹⁵ Euis Lisefti Fatimah, dkk, "*Kemandirian Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Film Animasi "Nussa Dan Rara"*", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, No. 2, 2020, h. 74-83 .

Menyampaikan sebuah pesan secara ringkas dan cepat atau sebuah sikap terhadap orang, kejadian atau situasi tertentu menggunakan simbol-simbol suatu gambar *interpretative* disebut dengan media kartun. Memiliki kemampuan yang sangat besar untuk memikat perhatian yang akan mempengaruhi tingkah laku maupun sikap.¹⁶

Fardani dan Lismanda menyatakan Film nussa dan rara dapat meningkatkan berbagai karakter anak seperti bersahabat, jujur, komunikatif, religius, disiplin, tanggung jawab, kreatif, menghargai, dan peduli sosial anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Novianti salah satu yang terpenting terhadap aspek pengembangan sosial anak yaitu sikap empati, yang menjadikan anak dapat untuk memahami seseorang. Selain untuk menyampaikan pengetahuan, sikap empati dapat dikembangkan kepada anak sebagai salah satu pembelajaran untuk membentuk sikap atau perilaku anak. karakter peduli sosial yang mengembangkan ampati anak misalnya, pada saat makan bersama disekolah, ada anak yang tidak ingat membawa kotak makan, guru dapat meminta anak berbagi makan dengan anak yang lupa membawa bekal.¹⁷

Limarga menyatakan Pembelajaran juga akan lebih menarik perhatian anak karna melalui tayangan film anak dapat mengamati secara langsung, melakukan, mendemonstrasikan atau memerankan langsung tokoh dalam cerita. Dalam penyampaian atau pemberiaan cerita film animasi kepada anak harus disesuaikan terlebih dahulu dengan karkarakteristik

¹⁶ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).

¹⁷ Fardani, "Nilai-nilai Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam Film Nussa", Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 2, 2019.

anak usia dini serta harus disamakan juga dengan kemampuan dalam peningkatan kemampuan berempati anak.

Widiyatmaka, dkk Film merupakan serangkaian gambar dari objek yang bergerak kemudian menghasilkan serial peristiwa. Film memiliki fungsi sebagai media komunikasi, hiburan, serta pendidikan yang di dukung dengan unsur musik dan warna sehingga film menjadi realistis dan pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dan dapat mempengaruhi perilaku penonton. Film merupakan salah satu cara baru dalam proses pembelajaran yang menyatukan dua jenis alat indra dalam waktu bersamaan. Film termasuk sebagai salah satu alat yang ampuh dan efektif dalam proses pembelajaran anak yang seharusnya memang mengutamakan aspek emosi dari pada aspek rasional. Hal ini diakibatkan film dapat berbicara langsung kedalam hati penonton secara meyakinkan. Film dapat membantu pembelajaran melalui apa yang di pandang oleh mata dan terdengar melalui telinga sehingga lebih cepat dan lebih mudah untuk anak ingat dari pada dibaca atau di dengarkan saja¹⁸

Meningkatkan empati pada anak dapat dilakukan melalui pemberian tayangan animasi. Contoh Film animasi yang dapat mengembangkan empati anak salah satunya film Nussa dan Rara. Film animasi tersebut bersifat mendidik serta memuat berbagai pesan yang sesuai dengan pendidikan karakter. Dengan demikian memberikan tayangan film animasi tersebut suatu solusi sebagai metode yang diharapkan dapat mengembangkan empati anak. selain itu film ini juga bisa mengembangkan berbagai aspek anak, baik aspek fisik atau psikologis anak usia dini sesuai tahap perkembangannya. Kegiatan

¹⁸ Ratna S. Hutasuher, "Analisis Pengaruh Film Nussa Dan Rara Terhadap Empati Anak Usia Dini Di Kota Padang," *Jurnall Pendidikan Tambusai* , vol. 4, No. 2, 2020, h.1237-46.

pemberian tayangan film animasi terhadap anak bertujuan sebagai media yang memberikan pembelajaran dengan cara yang menarik.

3. Nilai-nilai Karakteristik

Nilai agama terhadap karakteristik merupakan pondasi awal bagi anak dalam menjalani kehidupan dari berbagai hal yang mungkin terjadi baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menanamkan nilai agama pada manusia, harus dimulai sejak dini. Agama terhadap anak usia dini yaitu sebuah kepercayaan yang dimiliki anak melalui gabungan antara pengaruh lingkungan luar dan potensi bawaan sejak lahir.¹⁹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan. Akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.²⁰ Karakteristik berasal dari kata "*characteristic*" yang berarti sifat yang khas. Atau bisa diambil pengertian bahwa karakteristik adalah suatu sifat khas yang membedakan dengan yang lain. Karakter adalah wujud pemahaman dan pengetahuan seseorang tentang nilai-nilai mulia dalam kehidupan yang bersumber dari tatanan budaya, agama dan kebangsaan seperti : nilai moral, nilai etika, hukum, nilai budi pekerti, kebajikan dan syariat agama dan budaya serta diwujudkan dalam sikap, perilaku dan kepribadian sehari-hari hingga mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan demikian maka karakter

¹⁹ Ifat Nabilah, dkk, "*Analisis Perkembangan Nilai Agama-Moral Siswa Usia Dasar*", Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 6, No 2, h. 193.

²⁰ Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, Kamus Bahasa Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h.682.

pada hakekatnya bukan hanya harus dipahami dan diketahui ataupun hanya diajarkan tetapi harus diteladani.²¹

Untuk menciptakan seorang anak yang berperilaku sesuai ajaran islam atau keagamaan, hal utama yang harus dilakukan orang tua ialah mampu memberikan contoh dan menjadi contoh baik kepada anak terkait dengan perilaku beragama.

a) Nilai Jujur

Secara harfiah jujur berarti lurus hati, tidak berbohong, dan tidak curang. Jujur merujuk pada suatu karakter moral yang mempunyai sifat-sifat positif dan mulia seperti integritas, penuh kebenaran, dan lurus sekaligus tidak berbohong, curang, ataupun mencuri. Jujur bermakna keselarasan antara berita dengan kenyataan yang ada. Jadi, kalau suatu berita sesuai dengan keadaan yang ada, maka dikatakan benar atau jujur, tetapi kalau tidak, maka dikatakan dusta. Agama mengharuskan supaya menepati janji agar seseorang dapat dipercaya apabila diberi amanat.

Nilai karakteristik yang ditunjukkan pada film yang berjudul "Maaf part 1 dan 2" di dalam film tersebut yang mana rara melakukan kesalahan pada iboi dan membiarkannya begitu saja kemudian bercerita kepada orang tuanya dan disitu lah rara mengakui kesalahan dan segera meminta maaf kepada iboi.

²¹ Pangestika Regita Pramesti, dkk, "Pengembangan Media Wayang Fantasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun," *Pedagogika*, vol.13, No.1, 2022, h.44-50.

Tabel 2.1

Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter Jujur

No.	Nilai	Indikator
1.	Jujur	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengerjakan tugas secara benar. ➤ Tidak menyontek pada saat mengerjakan tugas atau saat ujian.

Sumber : Agus Zaenul Fitri "Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika Di Sekolah"

b) Nilai Peduli Sesama

Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk yang suka tolong menolong. Menolong adalah kesediaan memberikan bantuan. Secara sadar, orang mulai memberikan bantuan itu dari gerak hatinya, kemudian bantuan itu diberikan sesuai keperluan baik dalam bentuk ucapan, ide, perbuatan, ataupun barang.

Nilai karakteristik yang ditunjukkan pada film yang berjudul "Nurut sama abba" yang mana rara sudah egois dan tidak mengerti tentang kesibukan abbanya dan membuat abbanya kecewa serta di situ lah nussa sang abang menasehati rara. Seketika rara sadar apa yang telah dilakukannya dan segera meminta maaf kepada abbanya dan rara membuat roti bakar kepada abbanya agar bersemangat untuk bekerja.

Tabel 2.2

Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter Peduli Sesama

No.	Nilai	Indikator
1.	Peduli Sesama	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan bantuan kepada lingkungan sekitar yang kurang mampu. ➤ Sekolah melakukan kegiatan bakti sosial.

Sumber : Agus Zaenul Fitri ”*Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika Di Sekolah*”.

c) Nilai Toleransi

Episode ini rilis melalui Chanel Youtube Nussa Official Store pada tanggal 31 Januari 2020 dengan jumlah penonton sebanyak 6,5 juta. Episode ini menceritakan pada suatu hari saat Nussa dan Rara bermain mereka melihat seorang kurir sedang membutuhkan pertolongan. Kurir itu sedang berusaha menempatkan beberapa paket di sepeda motornya, namun paket-paket tersebut jatuh. Sang kurir terkejut dan mengaduh, untung saja ada Rara dan Nussa yang menolongnya. Dengan spontanitas kurir tersebut mengucap “Puji Tuhan” sebagai wujud syukur karena barang bawaannya tidak ada yang pecah. Sebagai ucapan terima kasih sang kurir memberikan hadiah pada Nussa dan Rara. Awalnya Rara ingin menerima hadiah tersebut tapi Nussa memberi peringatan agar Rara tidak jadi mengambilnya karena mereka menolong karena ikhlas. Kurir berterimakasih dan mendoakan semoga Tuhan memberkati, lalu mereka berpisah.²²

Berdasarkan sinopsis pada episode “toleransi” nilai agama dan moral yang dapat diperoleh berupa jangan lelah untuk membantu orang lain,

²² *Ibid.*, h. 40

selalu menghargai sesama manusia dan tidak membedakan, selalu ikhlas dalam membantu orang lain tanpa pamrih.

Tabel 2.3

Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter Toleransi

No.	Nilai	Indikator
1.	Toleransi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghargai perbedaan yang tanpa ada melecehkan kelompok yang lain. ➤ Tidak membeda-bedakan agama, ras, suku, dan golongan.

Sumber : Agus Zaenul Fitri "Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika Di Sekolah".

d) Kreatif

Kreatif adalah menciptakan ide-ide dan karya yang bermanfaat. Pemikiran yang kreatif adalah pemikiran yang dapat mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah (manfaat). Menurut Akhmad Sudrajat sebagaimana dikutip oleh Syamsul Kurniawan, kreativitas memiliki empat karakteristik, yakni berpikir dan bertindak secara imajinatif, seluruh aktifitas imajinatif itu memiliki tujuan yang jelas, melalui suatu proses yang dapat melahirkan sesuatu, dan hasilnya harus dapat memberi nilai tambah.

Nilai yang ditunjukkan pada episode terbaru "Adap Menasehati" dalam film episode ini Nussa dan Rara menggantikan kacamata nur yang mana rara tidak sengaja merusaknya dan mengantikannya dengan yang baru serta agar kacamata nur tidak terjatuh dan Kembali rusak nussa dan rara membuat tali kacamata dengan menambahkan hiasan manik-manik berwarna merah yang cantik.

Tabel 2.4

Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter Kreatif

No.	Nilai	Indikator
1.	Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menciptakan ide-ide baru di sekolah ➤ Menghargai setiap karya yang unik.

Sumber : Agus Zaenul Fitri "Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika Di Sekolah".

4. Teori pada perubahan karakter

a. Teori Stimulus Organisme Reaksi (S-O-R)

Menurut S. Notoadmojo, teori ini berdasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku terdapat pada kualitas rangsangan pada (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Hosland mengatakan bahwa perubahan perilaku pada hakikatnya adalah sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari:

- 1) Stimulus (rangsang) yang diberikan kepada individu dapat diterima atau ditolak.
- 2) Apabila stimulus telah mendapatkan perhatian dari individu maka ia mengerti stimulus ini dan dilanjutkan ke proses berikutnya.
- 3) Setelah individu mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya/bersikap.

4) Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut berubah (perubahan perilaku).²³

b. Teori Behavioristik

Teori Behavioristik ini adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Perspektif behavioral berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons) hukum-hukum mekanistik. Asumsi dasar mengenai tingkah laku menurut teori ini adalah bahwa tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, bisa diramalkan, dan bisa ditentukan. Menurut teori ini, seseorang terlibat dalam tingkah laku tertentu karena mereka telah mempelajarinya.²⁴

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan oleh penulis terhadap berbagai karya yang sebelumnya dan ada beberapa karya tulis yang dapat dijadikan rujukan terhadap penulis diantaranya yaitu:

Tyas Nur Aulia menulis artikel yang berjudul "*Pembentukan karakter anak di usia dini melalui televisi dalam menonton Film kartun Rara dan Nusa pada episode "Jangan Tidur Setelah Subuh"*" (Vol. 2, No.3 , June 2022, pp. 43-

²³ Shelley E. Taylor, dkk, "*Psikologi Sosial*", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 509.

²⁴ Eni Fariyatul Fahyuni, Istikomah. "*Psikologi Belajar & Mengajar*". (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h.26- 27.

54). Pada artikel ini berisi tentang bahwa dalam animasi kartun Rarra dan Nussa dalam episode “Jangan Tidur Setelah Subuh” mengandung banyak sekali nilai yang dapat diambil dan baik untuk pembentukan karakter anak usia dini.²⁵

Persamaan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan media film karun animasi Nussa dan rara. Tetapi perbedaannya ialah peneliti terdahulu meneliti tentang pembentukan karakternya melalui menonton saja, sedangkan peneliti meneliti mengenai pengaruh film animasi Nussa dalam menanamkan nilai agama pada kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya penelitian Anasthya Luviani dan Santi Delliana, Institut Teknologi Bisnis dan Kalbis tahun 2020, yang berjudul “Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official (Cuci Tangan Yuk) Di Youtube Terhadap Perilaku Imitasi Anak”. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis eksplanatif. Sampel pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun berjumlah 97 orang. Data diperoleh menggunakan kuesioner dengan skala likert, kemudian di analisis menggunakan uji regresi linier sederhana melalui software IBM SPSS 25. Penelitian ini menggunakan Teori Belajar Sosial.²⁶

Persamaan pada penelitian tersebut ialah sama-sama meneliti film kartun nussa untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya dengan karakter peserta didik. Sedangkan perbedaanya yaitu menggunakan teori belajar sosial dan jenis penelitiannya berjenis eksplantif, sedangkan peneliti ini menggunakan metode penelitian jenis koefisiensi kontingensi.

²⁵ Dina Anika Marhayani, “Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips,” *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol. 5, No. 2, 2018, h. 67.

²⁶ Anasthya Luviani, Santi Delliana, “Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official (cuci tangan yuk) di Youtube Terhadap Perilaku Imitasi Anak” *Mutakalliin : Jurnal Ilmu Komunikasi* Volume 3, No. 2, November, 2020, h. 44-49.

Kemudian skripsi *Farentifal Nahda* yang berjudul “*Analisa Pesan Nilai-Nilai Akhlakul Karimah Dalam Film Kartun Nussa Dan Rara (Nusa: Episode Compilation Vol. 15) Serta Relevansinya Dengan Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 13*”. skripsi ini berisi tentang konten video yang di buat pada setiap judulnya mengandung metode penyampaian dakwah menarik dan ringan untuk di konsumsi oleh anak-anak. Selain itu, film ini juga memberikan contoh positif melalui tindakan atau perbuatan nyata yang diperankan oleh Nussa dan Rara sebagai tokoh utamanya.

Persamaan pada penelitian ini ialah sama- sama menggunakan media film kartun Nussa dan rara untuk mencapai sebuah penelitian. Perbedaannya ialah peneliti menggunakan animasi Nussa dan rara hanya untuk menganalisis nilai-nilai akhlakul dari film, sedangkan peneliti menggunakan film animasi Nussa ini untuk menanamkan nilai agama terhadap karakteristik peserta didik.

Selanjutnya dari skripsi *Widya Yuniar Angraini* yang berjudul “*Nilai-nilai pada Pendidikan Karakter pada Serial Kartun Upin dan Ipin Serta Relevansinya dengan Pendidikan Karakter*”. Skripsi ini berisi tentang Nilai-nilai pendidikan karakter dalam serial kartun Upin dan Ipin produksi *les*” *Copaque* yaitu, memperkenalkan makanan khas Negara, bekerja untuk menghasilkan uang, membantu dengan ikhlas, memanfaatkan waktu luang, mengembalikan uang yang bukan miliknya, menghindari suap, menghargai kepercayaan orang lain, berbagi makanan untuk orang miskin.²⁷

²⁷ *Baginda, “Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah.”*

Persamaan yang ada di penelitian ini yaitu sama-sama meneliti bagaimana nilai-nilai karakteristik peserta didik yang ada pada dalam animasi film kartun. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada animasinya yang mana peneliti animasi upin dan ipin, sedangkan pada penelitian saya meneliti animasi Nussa *The movie*.

Selanjutnya dari jurnal Ade Ratna Sari Hutasuhur, dkk yang berjudul ” Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang” (Vol. 4, No.2, 2022, pp. 1237-1246). Pada jurnal ini berisi tentang dalam mengembangkan empati anak diperlukan media pembelajaran dan cara yang mengambil alih perhatian anak sehingga anak tertarik dalam memperhatikan apa yang disampaikan. Film ini merupakan solusi yang bisa dipakai untuk pembelajaran empati pada anak usia dini. Film Nussa dan Rara sangat baik untuk dikenalkan pada anak karena memuat karakter yang menarik dan unik. Setiap episode yang ditayangkan memuat berbagai nilai pendidikan yang baik untuk diserap dan dicontoh oleh anak.²⁸

Persamaan pada peneliti ini ialah sama-sama menggunakan animasi film Nussa dan rara untuk mencapai sebuah penelitian. Perbedaannya ialah film animasi Nussa dan rara ini digunakan untuk meningkatkan empati dari peserta didik, sedangkan peneliti menggunakan animasi Nussa ini untuk menanamkan nilai karakteristik pada peserta didik.

Kemudian dari jurnal Dewi Maryanti, dkk yang berjudul “Nilai-Nilai Religius dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Alternatif Media Pembelajaran di SD” (Vol. IV, No. 3, Desember, 2021 : 177-186). Pada

²⁸ Ratna S. Hutasuhur, “Analisis Pengaruh Film Nussa Dan Rara Terhadap Empati Anak Usia Dini Di Kota Padang.”

jurnal ini berisi tentang bahwa film animasi Nussa dan Rara memiliki nilai-nilai religius yang meliputi aspek keyakinan, praktik ibadah, pengalaman dan penghayatan, pengetahuan, dan perilaku. Lima aspek tersebut meliputi sikap dan perasaan yang dapat dijadikan contoh dalam membentuk karakter anak khususnya usia sekolah dasar. Tokoh dalam film animasi Nussa dan Rara dapat memberikan contoh perilaku pada anak sekolah dasar tentang percaya adanya Allah, menjalankan solat, berqurban, bersyukur kepada Allah, takut berbuat dosa, bersedekah, tolong menolong, toleransi, saling memaafkan, dan menjaga kebersihan.

Persamaan pada penelitian ini ialah sama-sama menggunakan media film animasi Nussa untuk mencapai sebuah penelitian. Namun perbedaannya ialah peneliti sebelumnya menggunakan media animasi Nussa sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan nilai religius saja, sedangkan peneliti ini menggunakan film animasi Nussa untuk meningkatkan nilai-nilai agama dalam karakteristik peserta didik.

Selanjutnya dari jurnal *Deva Mega Istifarriana, dkk* yang berjudul “*Penanaman Karakter Religius Anak Usia Dini Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara*” (Vol. 5, No. 02, Desember, 2021, Hal. 456-465). yang berisi tentang dalam Film Animasi Nussa dan Rara, karakter religius yang diperankan oleh tokoh-tokonya melalui sikap tolong menolong, beriman dan bertaqwa, bersyukur, dan ikhlas. Sikap-sikap inilah yang dipahami anak usia dini saat menonton Film Animasi Nussa dan Rara. Dengan intensitas menonton Film Animasi Nussa dan Rara yang kontinu, maka penanaman karakter religius dalam sikap saling menolong, bersyukur, ikhlas, dan

beriman dan bertakwa terjadi dalam diri anak usia dini. Dari sinilah Film Animasi Nussa dan Rara menjadi salah satu media belajar penting yang dapat dimanfaatkan guru dan orang tua dalam menanamkan karakter religius dalam sikap-sikap saling menolong, bersyukur, ikhlas, dan beriman dan bertakwa.²⁹

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media film animasi Nussa. Perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya meneliti tentang penanaman karakter yang religius, sedangkan peneliti meneliti mengenai pengaruh film kartun Nussa *The Movie* ini terdapat nilai-nilai agama.

C. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi komunikasi, khususnya dalam konteks komunikasi massa contohnya saja dunia pertelevisian saat ini sudah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Banyaknya stasiun televisi swasta yang bermunculan dan mereka saling bersaing satu sama lain untuk menunjukkan eksistensi mereka. Melalui tayangan-tayangan yang dinilai dapat menarik perhatian masyarakat dan tentunya disesuaikan dengan keadaan saat ini pastinya hal tersebut dapat memancing minat masyarakat untuk menonton tayangan tersebut.

²⁹ Deva Mega Istifarriana et al, "Penanaman Karakter Religius Anak Usia Dini Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara," *Universitas Hamzanwadi*, vol. 5, No. 02, 2021, hal. 456–65.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Hipotesis alternatif (H_a) : hipotesis alternatif yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan. dalam penelitian ini hipotesis kerjanya adalah adanya pengaruh film kartun Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong.
- 2) Hipotesis nihil (H_0) : Hipotesis nol atau hipotesis nilai yaitu pernyataan tidak ada pengaruh, atau perbedaan antara parameter dengan statistik. Dalam penelitian ini hipotesis nol adalah tidak ada pengaruh film kartun Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri, 4 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Penelitian survei yaitu penelitian yang hanya dilakukan atas sampel.³⁰ Dimana sampel adalah sebagian populasi yang mempunyai karakteristik yang sama dengan populasi, sehingga sampel dapat menjadi representasi populasi. Untuk menganalisa data dilakukan dengan menggunakan metode analisis korelasi koefisien kontingensi.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan juga sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.³¹

³⁰ Purwanto, "Metode Penelitian Kuantitatif", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2010, h.174.

³¹ Sugiyono, Metode "Penelitian Kuantitatif, Kualitatif", dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.7.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Rejang Lebong yang mana terletak di Jalan Tirta Kencana, No 23 Banyumas, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong. Sedangkan penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 maret 2023 sampai tanggal 28 juni 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

- 1) Pupolasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulan.³² Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong yang berjumlah 82 siswa.
- 2) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan jumlah populasi di atas maka sampel populasi pada penelitian ini adalah berfokus pada keseluruhan peserta didik kelas 2 yang berjumlah 82 siswa. Dengan penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *random sampling* dikarenakan anggota sampel dari populasi yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.³³

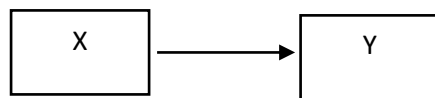
D. Variable Penelitian

Variable penelitian diklasifikasikan dalam dua kelompok variabel yaitu variabel bebas dan variable terikat. Sebagai variable bebas yaitu pengaruh

³² Sugiyono, "Statistik untuk Penelitian", (Bandung: Alfabeta), 2015, h. 61.

³³ *Ibid.*, h. 81

film kartun Nussa *The Movie* dan sebagai variable terikatnya yaitu karakteristik siswa kelas 2.



X = film kartun Nussa *The Movie*.

Y = nilai karakteristik siswa kelas 2

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.³⁴ Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1) Angket

Angket adalah suatu jumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Teknik ini penggunaan metode ini adalah dengan cara menyajikan langsung daftar pertanyaan untuk dijawab oleh responden.³⁵ Penggunaan metode ini adalah untuk memperoleh data yang dapat menggambarkan mengenai pengaruh film

³⁴ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D" (Bandung: Alfabeta), 2013, h.308.

³⁵ Meri Ameliya, "Hubungan Kompetensi Manajemen Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Di SMP IT Khoiru Ummah Kabupaten Rejang Lebong", Skripsi, Curup: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah , IAIN Curup, 2022, h. 42.

kartun Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 tersebut.

2) Observasi

Metode observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang dilakukan dengan digambarkan akan terjadi. Pada penelitian ini menggunakan observasi berperan serta atau participant observation yaitu peneliti ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh orang yang diamati atau orang yang digunakan sebagai sumber data penelitian.³⁶ Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung terhadap lokasi penelitian yaitu SD Negeri 4 Rejang Lebong yang dijadikan objek penelitian untuk memperoleh data yang sesuai dengan pembahasan. Berikut ini adalah pedoman observasi guru dan siswa yaitu :

Tabel 3.1

Pedoman Observasi Guru

No	Indikator yang diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.			
2	Guru menjelaskan tentang pembelajaran.			
3	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari dengan sistematis RPP			

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h.204.

No	Indikator yang diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
4	Guru membentuk kelompok dan memperlihatkan papan permainan			
5	Guru meminta setiap kelompok untuk menentukan kapten tim dan pencatat skor permainan dan Guru memberikan kartu penjawab bagi setiap tim			
6	Guru memulai permainan dengan membuka salah satu kategori soal yang telah disediakan. Kapten tim yang memegang kartu penjawab pertama mendapatkan kesempatan untuk menjawab			
7	Guru memantau dan membimbing selama proses permainan			
8	Guru memberikan penguatan secara lisan dari jawaban peserta didik selama permainan			
9	Guru meminta masing-masing pencatat skor pada tiap kelompok untuk mengumpulkan skor yang diperoleh. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi yang menjadi pemenang			
10	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang			
11	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran guru menyempurnakan kesimpulan dari siswa			
12	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa			

Tabel 3.2

Pedoaman Observasi Siswa

NO	Indikator yang diamati	BAIK (3)	CUKUP (2)	KURANG (1)
1.	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru dengan baik			
2.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang strategi pembelajaran			
3.	Siswa mendengarkan informasi dari guru yaitu tentang materi yang akan dipelajari dengan sistematis RPP			
4.	Siswa membantu membentuk kelompok dan melihat papan permainan yang di tampilkan oleh guru			
5.	setiap siswa diminta menentukan kapten tim dan pencatat skor permainan dan siswa diberikan kartu penjawab setiap tim			
6.	Siswa memulai permainan dengan membuka salah satu kategori soal yang telah disediakan. Kapten tim yang memegang kartu penjawab pertama mendapatkan kesempatan untuk menjawab			
7.	Siswa berdiskusi dan bertukar pendapat			
8.	Siswa diminta memberikan penguatan secara lisan dari jawaban temannya selama permainan			
9.	Siswa diminta untuk mencatat skor pada tiap kelompok untuk mengumpulkan skor yang diperoleh. Kelompok yang memperoleh skor			

NO	Indikator yang diamati	BAIK (3)	CUKUP (2)	KURANG (1)
	tertinggi yang menjadi pemenang			
10.	Kelompok yang menang mendapatkan penghargaan			
11.	Siswa menyimpulkan materi pelajaran			
12.	Siswa mendapatkan penyempurnaan dari guru			

Adapun cara menentukan persamaan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yaitu :

$$\text{Rata-Rata Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah pengamat}}$$

$$\text{Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{(\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah})}{\text{Jumlah kriteria}}$$

Lembar observasi guru dan siswa terdiri dari 12 butir aspek diamati, sedangkan jumlah kriteria tertinggi adalah 3, maka skor tertinggi adalah 36. Adapun skor nilai untuk setiap butir lembar observasi guru dan siswa yaitu:

Tabel 3. 3

Skor Nilai Setiap Butir Lembar Observasi Guru dan Siswa

Kriteria Penilaian	Skor nilai
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Adapun penentuan interval tiap kriteria observasi guru dan siswa yaitu :

$$\text{Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{(36-12)}{3}$$

$$\text{Kisaran nilai kriteria} = \frac{24}{3}$$

$$\text{Kisaran nilai kriteria} = 8$$

Jadi interval untuk kategori adalah 8, dengan demikian dapat dilihat interval tiap kategori penilaian observasi guru dan siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kriteria Interval Untuk Setiap Butir Lembar Observasi

Kriteria Penilaian	Interval Penilaian
Baik	29-36
Cukup	20-28
Kurang	12-19

3) Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, surat kabar, prasasti, notulen rapat, *lengger*, agenda, dan sebagainya. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data didalam rangka analisis masalah yang diteliti.³⁷ Dokumentasi yang digunakan peneliti disini berupa foto atau gambar, serta data-data yang terkait dengan judul penelitian yang penulis perolehkan untuk mendapatkan data.

³⁷ Arikunto, Suharsimi, "*Proedur Suatu Pendekatan Praktik*", (Jakarta: Rineka Cipta), 2010, h. 274.

F. Teknik Analisis Data

Cara mengumpulkan data adalah proses diperolehnya data dari sumber data. Sumber data adalah subjek dari penelitian yang dimaksud untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan. Karena penelitian ini adalah kuantitatif, maka data penelitian yang telah di kumpulkan akan dianalisis dengan cara sebagai berikut:

- 1) Data yang terkumpul melalui angket dilakukan dengan perhitungan menggunakan presentase dan penskoran.
- 2) Data melalui observasi dan studi dokumentasi dideskripsikan untuk mendukung data dari angket.
- 3) Penguji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Teknik analisis *Korelasi Koefisien Kontingensi*. Berdasarkan yang telah dikemukakan, penulis menduga ada pengaruh film kartun Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 SD.

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$C / KK = \sqrt{\frac{X^2}{X^2 + N}}$$

X^2 dapat diperoleh dengan menggunakan rumus.³⁸

$$x^2 = \sum \frac{(fo-ft)^2}{ft}$$

Untuk memberikan interpretasi terhadap C atau KK diatas maka harga C diubah menjadi Phi (θ) dengan rumus:

³⁸ Anas Sudijono, "Pengantar Statistik Pendidikan", (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 225.

$$\theta = \frac{c}{\sqrt{1-c^2}}$$

Selanjutnya diinterpretasikan secara sederhana terhadap angka indeks kolerasi "r" product moment, yang pada umumnya dipergunakan sebagai pedoman atau ancar-ancar sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

R = Koefisien validitas butir pertanyaan yang di cari

N = Banyaknya responden

X = Skor yang diperoleh dari keseluruhan item

$\sum x$ = Jumlah skor dalam distribusi x

$\sum y$ = Jumlah skor dalam distribusi y

$(\sum x)^2$ = Jumlah kuadrat masing-masing distribusi x

$(\sum y)^2$ = Jumlah kuadrat masing-masing distribusi y³⁹

³⁹ Sugiyono, "Statistika Untuk Penelitian", (Bandung: Alfabeta, 2017) h. 98.

Tabel 3.5

Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y

Besarnya “r” Product Moment (r_{11})	Interprestasi
0,00-0,30	Antara variable X dan variabel Y memang terdapat kolerasi, akan tetapi kolerasi itu lemah dan rendah, sehingga di anggap tidak ada.
0,30-0,50	Antara variabel X dan Variabel Y terdapat kolerasi yang rendah
0,50-0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat kolerasi yang sedang.
0,70-1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat kolerasi tinggi. ⁴⁰

G. Instrumen Penelitian1. Variabel film kartun Nussa *The Movie* (Variabel X)

a. Kisi-kisi Instrumen

Berikut merupakan kisi-kisi untuk penelitian yang akan dijadikan soal Pertanyaan:

⁴⁰ *Ibid*, hal. 193.

Tabel 3.6

Kisi-kisi Instrumen variabel X

Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah Butir
Film Kartun Nussa <i>The Movie</i>	1. Frekuensi film kartun Nussa <i>The Movie</i>	1, 2	2
	2. Prasaan/perhatian terhadap film kartun Nussa <i>The Movie</i>	3,4	2
	3. Memahami karakter dalam film kartun Nussa <i>The Movie</i>	5	1
Jumlah			5

b. Skala film kartun Nussa *The Movie*

Untuk mengukur hasil yang di dapatkan, peneliti menggunakan skala likert. Jawaban di setiap item instrumen yang menggunakan skala likert memiliki tingkat dari sangat positif sampai sangat negatif. Dari di setiap satu jawaban akan di berikan skor sebagai berikut:

Tabel 3.7

Skor Pilihan Jawaban Variabel X

No.	Pilihan Jawaban	Skor Pertanyaan	
		Positif	Negatif
1.	Selalu	5	1
2.	Sering	4	2
3.	Kadang-kadang	3	3
4.	Jarang	2	4
5.	Tidak Pernah	1	5

Sumber: Sugiono (2017) *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*

2. Variabel Nilai Karakterisrik Siswa Kelas 2 (Variabel Y)

a. Kisi-kisi Instrumen

Berikut merupakan instrumen kisi-kisi untuk penelitian yang akan dijadikan

soal pertanyaan:

Tabel 3.8

Kisi-kisi Instrumen Variabel Y

Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah Butir
Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2	1. Toleransi	6	1
	2. Mengganggu	7,8	2
	3. Emosional	9, 10	2
Jumlah			5

b. Skala Nilai karakteristik Siswa Kelas 2

Skala yang digunakan untuk mengukur hasil kuesioner nilai karakteristik siswa kelas 2 menggunakan skala likert.

Tabel 3.9

Skor Pilihan Jawaban Variabel Y

No.	Pilihan Jawaban	Skor Pertanyaan	
		Positif	Negatif
1.	Selalu	5	1
2.	Sering	4	2
3.	Kadang-kadang	3	3
4.	Jarang	2	4
5.	Tidak Pernah	1	5

Sumber: Sugiono (2017) *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat SD Negeri 4 Rejang Lebong

SD Negeri 4 Rejang Lebong di dirikan pada tahun 01 April 1953 dengan nama SD Negeri 6 yang berlokasi di dekat pasar atas. Kemudian seiring berjalannya waktu pada tahun 1980 untuk menyesuaikan lingkungan maka SD Negeri 6 memutuskan untuk pindah lokasi di Banyumas dan bernama SD Negeri 06 Banyumas Curup. Pada tahun 2015 SDN 06 Banyumas Curup berganti nama menjadi SDN 02 Curup Tengah berdasarkan nomerklatur yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Rejang Lebong. Setelah itu, SDN 02 Curup Tengah berubah nama kembali menjadi SDN 4 Rejang Lebong berdasarkan surat keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor : 180.381.VII tahun 2016 tanggal 26 juli 2016. Tahun 2021 Rejang Lebong mengadakan penggabungan sekolah-sekolah yang berada dalam 1 wilayah terdekat guna memaksimalkan peran sekolah maka berdasarkan keputusan Bupati Rejang Lebong tentang Penetapan Satuan Pendidikan Formal Sekolah Dasar Hasil Penggabungan (Regrouping) Nomor : 180.372.VII Tahun 2021 tanggal 29 juli 2021 SDN 3 Rejang Lebong dan SDN 4 Rejang Lebong

bergabungan menjadi satu dan SDN 4 Rejang Lebong menjadi induk sekolahnya⁴¹

Berikut riwayat Kepala Sekolah yang pernah memimpin SDN 4 Rejang Lebong :

1. Suhardi, A.Ma.Pd (1983-1998)
2. Samsuri Dullah (1998-2002)
3. Ali Anwar, S.Pd (2003-2012)
4. Sri Yanti, S.Pd (2012-2016)
5. Seri Rezeki, S.Pd (2016-2018)
6. Dewi Sribudi, S.Pd (2018-2021)
7. Rinto Agustian, M.Pd (2022)
8. Khairul, S.Pd., M.Pd.Mat (2023-Sekarang)

2. Visi dan Misi SD Negeri 4 Rejang Lebong

a. Visi SD Negeri 4 Rejang Lebong

Menciptakan Warga Sekolah Yang Religius, Nasionalis Dan Berkarakter.

b. Misi SD Negeri 4 Rejang Lebong

- a) Membiasakan berdo'a sebelum dan sesudah pelajaran;
- b) Membiasakan Tadarus dan membaca asma'ul Husna sebelum belajar;
- c) Mengadakan perlombaan disetiap hari-hari besar agama;
- d) Mengadakan Imtaq (bimbingan rohani) dua kali dalam sebulan;

⁴¹ Dokumentasi SD N 4 Rejang Lebong, 11 Mei 3023.

- e) Membiasakan siswa untuk menjaga persatuan antar pemeluk agama;
- f) Mengadakan kegiatan senam pagi dua kali dalam sebulan;
- g) Membiasakan siswa untuk menjaga kebersihan;
- h) Membiasakan siswa untuk bersalam dengan dewan guru dan sesama siswa;
- i) Membiasakan siswa untuk menyanyikan lagu wajib nasional sebelum pelajaran dimulai;
- j) Mengadakan upacara bendera setiap hari senin.

3. **Keadaan Guru dan Siswa**

1. **Keadaan Tenaga Kerja SD Negeri 4 Rejang Lebong**

Tenaga kerja di SD Negeri 4 Rejang Lebong dapat dirincikan sebagai berikut:

Kepala Sekolah	: Khairul, S.Pd., M.Pd. Mat
Wakil Kepala Sekolah	: Darmi, S.Pd
Guru PNS	: 25 Orang
Guru Honor	: 12 Orang
TU	: 1 Orang
Operator	: 1 Orang
Satpam	: 2 Orang
Penjaga Sekolah	: 1 Orang
Kebersihan	: 1 Orang

2. Keadaan Siswa

Jumlah peserta didik di SD Negeri 4 Rejang Lebong pada tahun pelajaran 2022/2023 dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data Siswa SD N 4 Rejang Lebong

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	1A	12	12	24
2	1B	12	11	23
3	1C	12	12	24
4	1D	12	13	25
5	2A	10	10	20
6	2B	12	11	23
7	2C	13	8	21
8	2D	10	8	18
9	3A	16	19	35
10	3B	21	13	35
11	3C	11	18	29
12	3D	11	16	28
13	4A	12	11	23
14	4B	11	10	21

15	4C	12	12	24
16	4D	12	11	23
17	5A	13	12	25
18	5B	13	15	28
19	5C	13	12	25
20	6A	10	13	23
21	6B	14	12	26
22	6C	14	10	24
23	6D	16	10	26
Total Keseluruhan		297	277	574

Sumber : Dokumentasi SD N 4 Rejang Lebong.

3. Sarana dan Prasarana SD Negeri 4 Rejang Lebong

Sarana dan Prasarana yang ada di SDN 4 Rejang Lebong dirincikan sebagai berikut :

Tabel 4.2

Sarana dan Prasarana SD N 4 Rejang Lebong

No.	Nama Ruang/Alat	Jumlah	Kondisi
1.	Lemari	35	Baik
2.	Kursi Pimpinan	1	Baik
3.	Meja Pimpinan	1	Baik
4.	Meja siswa	574	Baik

5.	Kursi Siswa	574	Baik
6.	Meja Guru	42	Baik
7.	Kursi Guru	42	Baik
8.	Papan Tulis	25	Baik
9.	Tempat Tidur UKS	1	Baik
10.	Lemari UKS	1	Baik
11.	Meja UKS	1	Baik
12.	Kursi UKS	1	Baik
13.	Perlengkapan P3K	1	Baik
14.	Selimut	1	Baik
15.	Timbanga Badan	2	Baik
16.	Meja TU	1	Baik
17.	Kursi TU	1	Baik
18.	Computer TU	2	Baik
19	Printer TU	2	Baik

Sumber : Dokumentasi SD N 4 Rejang Lebong.

4. Program Kerja Sekolah

Adapun program kerja SD Negeri 4 Rejang Lebong sebagai berikut :

1) Umum

- a. Pembuatan Program Kerja Tahunan;

- b. Fungsional Ruangan/Lingkungan;
- c. Fungsional Ketenagaan;
- d. Rapat-Rapat;
- e. Upacara Sekolah.

2) Kurikulum

- a. Pembagian Tugas Mengajar / Menyusun Jadwal;
- b. Keputusan Program Pengajaran;
- c. Penyajian Pelajaran Pelaksanaan Kbm;
- d. Evaluasi Belajar Mengajar;
- e. Ujian Akhir Semester;
- f. Ujian Akhir Sekolah;
- g. Kenaikan Kelas/Oilih Program;
- h. Laporan Evaluasi.

3) Kesiswaan

- a. Penerimaan Murid Baru;
- b. Penataran/Orientasi;
- c. Pendidikan/Pengajaran;
- d. Bimbingan Dan Konseling;
- e. Pembinaan Siswa;
- f. Kegiatan Ekstrakurikuler.

4) Ketenagaan

- a. Peningkatan Profesi Guru / Karyawan;
- b. Pembinaan Mental Spiritual;
- c. Pembinaan Tugas Guru / Karyawan;

- d. Usaha Kesejahteraan Guru / Karyawan;
- e. Pengisian P3k;
- f. Pengisian Angka Kredit;
- g. Laporan Ketenagaan.

5) Sarana / Prasarana

- a. Inventarisasi Sarana / Prasarana:
 - Perlengkapan Kantor / Kelas;
 - Alat / Bahan Laboratorium , Buku-Buku;
 - Perpustakaan.
- b. Pengadaan Barang Inventaris;
- c. Pemeliharaan Gedung / Rehab;
- d. Laporan Inventaris.

6) Keuangan

- a. Inventarisasi Sumber Keuangan Sekolah
- b. Pengelolaan Sumber Keuangan Sekolah
- c. Pembuatan / Penyetoran SPU
- d. Penyusunan Laporan Keuangan
- e. Pemeriksaan Laporan Keuangan

7) Ketatausahaan

- a. Administrasi Ketenagaan
- b. Administrasi Siswa
 - Buku Induk
 - Buku Klaper
 - Buku Mutasi

- c. Kenaikan Berkala
- d. Usulan Kenaikan Pangkat
- e. Pengarsipan Surat Menyurat
- f. Laporan Ketatausahaan

8) Hubungan Masyarakat

- a. Hubungan Dengan Komite Sekolah
- b. Penyusunan RAPBS / RAPBM
- c. Rapat Pleno
- d. Rapat Pengurus
- e. Konsultasi Dengan Instansi

9) Supervisi

- a. Pemeriksaan Administrasi PBM
- b. Kunjungan Kelas
- c. Pemeriksaan Saran/Prasarana

B. Hasil Uji Instrumen

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas instrumen soal angket dalam penelitian ini berjumlah 10 butir soal pilihan ganda yang diajukan kepada 82 siswa kelas 2 dari kelas yang berbeda dengan kelas yang akan diberi perlakuan. Kriteria uji validitas butir soal adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka butir instrumen dinyatakan tidak valid

atau gugur. Berikut hasil uji validitas soal pilihan ganda yang telah diujicobakan.

Untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu angket perlu adanya uji coba duatu angket validitas suatu item. Untuk itu angket diuji cobakan terlebih dahulu kepada 20 orang siswa diluar sampel. Pelaksanaan uji validitas angket dilakukan kepada 20 orang siswa terdiri dari 10 item soal tentang film kartun (variabel X) dan Nilai Karakteristik siswa kelas 2 (variabel Y). Dan hasil skor angket seperti tabel berikut:

Tabel 4.3

Penguji Validitas item angket no.1

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1.	4	65	16	4225	260
2.	4	70	16	4900	280
3.	4	60	16	3600	240
4.	5	65	25	4225	325
5.	4	60	16	3600	240
6.	4	70	16	4900	280
7.	3	75	9	5625	225
8.	5	55	25	3025	275
9.	5	50	25	2500	250
10.	3	65	9	4225	195
11.	5	70	25	4900	350
12.	4	50	16	2500	200
13.	5	70	25	4900	350
14.	3	80	9	6400	240
15.	4	50	16	2500	200
16.	3	75	9	5625	225

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
17.	5	50	25	2500	250
18.	4	80	16	6400	320
19.	5	70	25	4900	280
20.	4	75	16	5625	300
Σ	83	1305	355	87075	5285

Berdasarkan tabel diatas, dapat dicari validitas angket soal no 1 dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum x.y - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N\sum x.^2 - (\sum x)^2)\{N.\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20 \times 5285 - (83)(1305)}{\sqrt{\{(20 \times 355) - (355)^2\}\{20 \times 87075 - (1305)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{105.700 - 108.315}{\sqrt{\{(7100) - (355)^2\}\{1.741.500 - (1.704.025)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{-2615}{\sqrt{(6.74)(37.47)}}$$

$$r_{xy} = \frac{-2615}{\sqrt{-3073}}$$

$$r_{xy} = \frac{2615}{\sqrt{3073}}$$

$$r_{xy} = \frac{2615}{5543}$$

$$r_{xy} = 0,471$$

Perhitungan validitas item angket dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikansi 5%. Adapun nilai r_{tabel} taraf signifikansi 5% untuk validitas item angket adalah 0,213. Artinya, apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan 0,213, maka item angket tersebut dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_{hitung} = 0,471$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,213$ maka item angket soal nomor 1 dinyatakan valid.

Pengujian item angket soal nomor 2 dan seterusnya, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item angket soal nomor 1. Hasil uji validitas item angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4

Uji Validitas Soal Angket

Butir Soal	Hasil Uji		Keterangan
	R_{hitung}	R_{tabel}	
1	0,471	0,213	Valid
2	0,609	0,213	Valid
3	0,545	0,213	Valid
4	0,606	0,213	Valid
5	0,526	0,213	Valid
6	0,565	0,213	Valid
7	0,615	0,213	Valid

8	0,640	0,213	Valid
9	0,665	0,213	Valid
10	0,567	0,213	Valid

Sumber : SPSS ver.26

Berdasarkan hasil data tabel diatas yang diperoleh dari SPSS ver.26 dapat diketahui untuk memiliki 10 butir soal angket dinyatakan valid semua serta 10 butir soal tersebut layak digunakan dalam penelitian.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas instrument, Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Formula Cronbach Alpha* dengan bantuan program SPSS ver.26 agar dapat digunakan secara konsisten sebagai alat pengumpulan data. Berikut hasil uji reliabilitas yang telah diujicobakan.

Tabel 4.5

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.801	10

Sumber : SPSS ver.26

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas dapat diketahui bahwa hasil analisis *Cronbach Alpha* yaitu sebesar 0,801 yang artinya lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa sudah dinyatakan reliabel tinggi dan layak digunakan untuk penelitian.

3. Hasil Uji Normalitas

Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *One-Sample Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS ver.26 agar dapat digunakan secara konsisten sebagai alat pengumpulan data. Dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka berkesimpulan nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka berkesimpulan nilai residual berdistribusi tidak normal. Berikut hasil uji normalitas yang telah diujicobakan.

Tabel 4.6

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		82
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.01065680
Most Extreme Differences	Absolute	.139

	Positive	.117
	Negative	-.139
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.079 ^d
	99% Confidence Interval	
	Lower Bound	.072
	Upper Bound	.086

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 926214481.

Sumber : SPSS ver.26

Berdasarkan uji normalitas diatas yang menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai sinifikansi ialah $0,086 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

C. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Rejang Lebong. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *survei* dan menggunakan metode penelitian analisis kolerasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui mengetahui adanya pengaruh film kartun Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai agama terhadap karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 82 siswa sebagai populasi yakni

seluruh siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong yang terbagi menjadi 4 kelas.

Penelitian ini dilakukan sejak tanggal 28 maret s/d 28 juni 2023 yang dilaksanakan pada saat peserta didik dan guru. Peneliti menghampiri ruang TU untuk meminta izin bahwasanya peneliti akan meneliti disekolah tersebut, peneliti juga bertanya-tanya kepada kepala sekolah mengenai keadaan sekolah tersebut. Peneliti diarahkan kepada kepala sekolah untuk menemui wali kelas yang akan diteliti untuk mengatur jadwal penelitian.

Dalam penelitian ini sebagaimana dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan angket, teknik observasi, dan dokumentasi. Pada Teknik observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan RPP dan perilaku siswa dalam menjalani aktivitas belajar. Pada Teknik menggunakan angket dilakukan untuk mengetahui mengetahui adanya pengaruh film kartun Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai agama terhadap karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong. Sedangkan pada teknik dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang meliputi foto-foto pada saat kegiatan berlangsung.

1. Nilai-nilai Karakteristik Siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong yang ada di dalam Film Nussa *The Movie*.

Sebelum diberikan perlakuan peserta didik terlebih dahulu diberikan angket untuk mengetahui bagaimana nilai-nilai karakteristik siswa yang ada dalam film Nussa, selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan dengan cara menonton film Nussa yang suda terdapat nilai-

nilai karakteristik untuk siswa, kemudian siswa di berikan kembali soal-soal pada angket yang mana telah terdapat nilai-nilai karakteristik yang ada dalam film Nussa tersebut. Untuk menciptakan seorang anak yang berperilaku sesuai ajaran islam atau keagamaan, hal utama yang harus dilakukan orang tua ialah mampu memberikan contoh dan menjadi contoh baik kepada anak terkait dengan perilaku beragama.

Berdasarkan perolehan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada film Nussa *The Movie* memiliki nilai-nilai karakteristik bagi siswa dan menyampaikan sebuah pesan secara ringkas dan cepat atau sebuah sikap terhadap orang, kejadian atau situasi tertentu menggunakan simbol-simbol suatu gambar *interpretative* disebut dengan media kartun. Memiliki kemampuan yang sangat besar untuk memikat perhatian pada siswa kelas tingkat rendah.⁴²

a) Hasil Lembar Observasi kegiatan guru dan siswa

Tabel 4.7

Lembar Observasi Kegiatan Guru

No	Indikator Yang Diamati	Poin Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.	2	3
2	Guru menjelaskan tentang strategi pembelajaran	3	3

⁴² Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).

No	Indikator Yang Diamati	Poin Penilaian Observer	
3	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari materi dengan sistematis RPP	3	3
4	Guru membentuk kelompok dan memperlihatkan papan permainan	3	2
5	Guru meminta setiap kelompok untuk menentukan kapten tim dan pencatat skor permainan dan Guru memberikan kartu penjawab bagi setiap tim	3	2
6	Guru memulai permainan dengan membuka salah satu kategori soal yang telah disediakan. Kapten tim yang memegang kartu penjawab pertama mendapatkan kesempatan untuk menjawab	3	3
7	Guru memantau dan membimbing selama proses permainan	3	3
8	Guru memberikan penguatan secara lisan dari jawaban peserta didik selama permainan	3	3
9	Guru meminta masing-masing pencatat skor pada tiap kelompok untuk mengumpulkan skor yang diperoleh. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi yang menjadi pemenang	3	2
10	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang	3	3
11	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran	2	3

No	Indikator Yang Diamati	Poin Penilaian Observer	
12	Guru menyempurnakan kesimpulan dari siswa	3	2
	Jumlah	34	32
	Rata-rata	33	
	Kriteria	Baik	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas guru diatas menunjukkan bahwa nilai observasi sebesar 33, dengan jumlah observer 1 sebesar 34 dan observer 2 sebesar 32 dan rata-rata yang diperoleh yaitu 33. Hal tersebut dapat di simpulkan bahwa kegiatan guru dalam pembelajar mengenai karakteristik siswa termasuk dalam kriteria yang baik.

Tabel 4.8
Lembar Observasi Kegiatan Siswa

No	Indikator Yang Diamati	Poin Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru dengan baik	3	3
2	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pembelajaran	3	3
3	Siswa mendengarkan informasi dari guru yaitu tentang materi yang akan dipelajari dengan sistematis RPP	3	3

No	Indikator Yang Diamati	Poin Penilaian Observer	
4	Siswa membantu membentuk kelompok dan melihat papan permainan yang di tampilkan oleh guru	3	2
5	setiap siswa diminta menentukan kapten tim dan pencatat skor permainan dan siswa diberikan kartu penjawab setiap tim	3	2
6	Siswa memulai permainan dengan membuka salah satu kategori soal yang telah disediakan. Kapten tim yang memegang kartu penjawab pertama mendapatkan kesempatan untuk menjawab	3	3
7	Siswa berdiskusi dan bertukar pendapat	3	3
8	Siswa diminta memberikan penguatan secara lisan dari jawaban temannya selama permainan	3	3
9	Siswa diminta untuk mencatat skor pada tiap kelompok untuk mengumpulkan skor yang diperoleh. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi yang menjadi pemenang	3	2
10	Kelompok yang menang mendapatkan penghargaan	3	3
11	Siswa menyimpulkan materi pelajaran	3	2
12	Siswa mendapatkan penyempurnaan dari guru	3	3

No	Indikator Yang Diamati	Poin Penilaian Observer	
			Jumlah
	Rata-rata	34	
	Kriteria	Baik	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas siswa diatas menunjukkan bahwa nilai observasi sebesar 34, dengan jumlah observer 1 sebesar 36 dan observer 2 sebesar 32 dan rata-rata yang diperoleh yaitu 34. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan guru mengajar dengan kriteria baik.

b) Hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.9

Distribusi Hasil

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	82	18	50	39.06	7.477
VAR00002	82	17	50	27.43	4.952
Valid N (listwise)	82				

Sumber SPSS ver.26

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa perolehan skor dari 30 responden dengan data yang valid untuk variabel (X) dan variabel (Y) pengaruh film kartun Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 adalah nilai minimumnya pada variabel (X) ialah 18 dan variabel (Y) ialah 17, nilai maksimumnya untuk variabel

(X) dan variabel (Y) ialah 50, mean (rata-rata) pada variabel (X) ialah 39,06 dan variabel (Y) ialah 27,43 dan standar deviasi dari variabel (X) sebesar 7,477 dan variabel (Y) sebesar 4,952.

2. Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie* dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong.

Untuk mengetahui pengaruh film kartun nussa the movie dalam menanamkan nilai agama terhadap karakteristik siswa kelas 2 SD N 4 Rejang Lebong dalam hal ini menggunakan pengolahan data menggunakan uji kolerasi koefisien kontingensi dengan bantuan program SPSS ver.26. dengan kriteria pengujian jika nilai approsimate significance (*P-Value*) < 0,05, maka berkesimpulan ada pengaruh secara signifikan. Sedangkan jika nilai approsimate significance (*P-Value*) > 0,05, maka berkesimpulan tidak ada pengaruh secara signifikan. Berikut hasil uji kolerasi koefisien yang didapatkan.

Tabel 4.10

Hasil Uji Kolerasi Koefisien Kontingensi

Symmetric Measures

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Contingency Coefficient	.939	.000
N of Valid Cases		82	

Sumber : SPSS ver.26

Berdasarkan hasil uji kolerasi koefisien kontingensi tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan yang diperoleh ialah 0,000. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari α ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan film kartun nussa *the movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong.

D. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu waktu dan tempat penelitian, kemudian mempersiapkan instrumen angket yang sebelumnya telah divalidasi menggunakan aplikasi SPSS 26. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan soal angket soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal, selanjutnya observasi, kemudian bagian terakhir yaitu dokumentasi.

Dalam proses analisis data penelitian ini, terlebih dahulu melakukan uji instrumen yaitu uji validitas dan reliabilitas, kemudian analisis uji prasyarat yang terdiri dari uji data statistik deskriptif, serta uji kolerasi koefisien kontingensi dengan bantuan program SPSS 26. Hasil dari karakteristik siswa kelas 2 yakni rendah sebelum diberi perlakuan atau angket dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh film Nussa *The Movie* dalam menanamkan nilai agama terhadap karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong. Sebelum dilaksanakan penyebaran angket peneliti terlebih dahulu melakukan proses pembelajaran secara singkat dan menjelaskan bagaimana nilai-nilai yang ada di dalam film kartun Nussa *the Movie*. Pada pelaksanaan ini peneliti hanya

menerapkan metode ceramah selama pembelajaran berlangsung, sehingga pada proses berlangsungnya pembelajaran banyak peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran, masih banyak peserta didik kurang konsentrasi serta masih banyak peserta didik yang ribut, sehingga pada pelaksanaan pembelajaran kurang efektif.

Pada penyebaran angket yang pertama dilakukan mendapatkan hasil nilai tertinggi hanya beberapa orang dan selebihnya mendapatkan nilai rendah. Dalam penyebaran angket yang pertama ini siswa kebanyakan belum mengetahui bagaimana nilai-nilai yang ada dalam film kartun Nussa *The Movie* ini. Kemudian peneliti baru lah memberikan edukasi dan penjelasan kepada siswa mengenai film kartun Nussa *the Movie*, setelah siswa diberikan film kartun Nussa *The Movie* tersebut peneliti meminta siswa melakukan perilaku yang baik sesuai dengan film kartun Nussa *The Movie* dan meminta tetap menanamkan nilai-nilai tersebut.

Dalam hal ini dapat kita simpulkan bahwa usaha untuk menciptakan masyarakat yang beradab, bermoral dan beragama serta bermartabat seimbang dengan nilai-nilai yang terdapat pada ajaran agama islam serta pendidikan moral dan agama untuk anak usia dini menjadi sangat penting dan oleh sebab itu, dari film animasi Nussa ini karya anak bangsa yang patut untuk diapresiasi, karena dalam film ini mengajarkan tentang unsur-unsur kebaikan, mengangkat nilai-nilai islami yang sangat dibutuhkan untuk anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dititik simpulannya bahwa:

1. Nilai-nilai Karakteristik Siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong yang ada di dalam Film Nussa *The Movie*.
 - a. Jujur berarti lurus hati, tidak berbohong, dan tidak curang;
 - b. Peduli sesama, yang berarti suka tolong menolong;
 - c. Toleransi, yang berarti tidak pernah memilih orang dalam berteman;
 - d. Kreatif, yang berarti memiliki jiwa yang rasa ingin tahu yang tinggi.
2. Berdasarkan hasil uji kolerasi koefisien kontingensi tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan yang diperoleh ialah 0,000. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari α ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan film kartun nussa *the movie* dalam menanamkan nilai karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong. Artinya dengan usaha kita menciptakan masyarakat yang memiliki karakteristik dengan baik mestikan di zaman sekarang ini kita sebagai anak bangsa memberikan contoh-contoh yang baik pula, maka dari itu tanamkan nilai-nilai yang ada dalam agama islam dengan cara mengapresiasi dan memberikan inspirasi film-film yang baik seperti film kartun Nussa *The Movie*.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian yang telah dilaksanakan melalui penyebaran angket, observasi, dan dokumentasi dengan judul Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie* Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong. Maka, diberikan saran yang mungkin dapat dijadikan acuan dalam mencapai tujuan pendidikan.

a. Kepala Sekolah

Dapat meningkatkan kerjasama dalam mengontrol dan memperhatikan Kembali bagaimana pengaruh siaran televisi yang kurang baik khususnya film-film kartun bagi anak.

b. Guru

1. Mengalihkan perhatian anak dengan cara memberi tugas atau pekerjaan rumah pada anak;
2. Memberikan waktu untuk mengadakan pemutaran film film yang baik, seperti film film tentang kisah-kisah nabi;
3. Menanamkan selalu norma norma perilaku yang baik dalam pelajaran di sekolah.

c. Orang tua

Untuk orang tua disarankan agar dapat mengontrol anaknya dalam menonton siaran televisi dirumah khususnya film kartun yang mana telah ada nilai-nilai keagamaan.

d. Peserta didik

Peserta didik disarankan dapat mengatur waktu dengan baik dalam menonton siaran televisi maupun waktu belajar dan bermain, sehingga belajarnya tidak terganggu dan dapat berkonsentrasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, Meri, ” *Hubungan Kompetensi Manajemen Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Di SMP IT Khoiru Ummah Kabupaten Rejang Lebong*”, Skripsi, Curup: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah , IAIN Curup, 2022, h. 42.
- Arikunto, Suharsimi, “*Proedur Suatu Pendekatan Praktik*”, (Jakarta: Rineka Cipta), 2010, h. 274.
- Arsyad, Azhar, ”*Media Pembelajaran*” (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).
- Bagianda, Mardiah, “*Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah,*” *Jurnal Ilmiah Iqra’ 10, No. 2, 2018, h. 1–12.*
- Bening Permata Tiara, "*Pola Asuh Orang Tua Dan Metode Pengembangan NAM (Nilai Agama Dan Moral) Anak Usia Dini Pada Film Animasi Nussa*", Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021, h.61-63.
- Cahyono Sugeng Anang, “*Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*”, *Jurnal Publiciana, Volume 9, No. 1, 2016, h. 142.*
- Dewi Maryanti Dewi, “*Nilai-Nilai Religius Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Sastra Di SD,*” *Jurnal Perseda :*
- Dokumentasi SD N 4 Rejang Lebong, 11 Mei 3023.
- Fahyuni Fariyatul Ani, Istikomah. ”*Psikologi Belajar & Mengajar*”. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h.26- 27.
- Fajrin, Fahmi, “*Pengaruh Film Serial Nussa Dan Rara Terhadap Akhlak Peserta Didik Di MI Negeri 1 Samarinda, Borneo*”, *journal Of Primary Education, Volume 1, No. 1, 2021, h. 33.*
- Fardani, ”*Nilai-nilai Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam Film Nussa*”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 2, 2019.*
- Fatima Lisefti Euis, dkk, ”*Kemandirian Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Film Animasi “Nussa Dan Rara*”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, No. 2, 2020, h. 74–83 .*
- Fithri, Radhiyatul, dkk, “*Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Cemara Indah*

- Kota Pekanbaru*“, PAUD Lectura, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol.1, No. 1, 2017, h.58–71.
- Hutasuhur, Ratna S, “*Analisis Pengaruh Film Nussa Dan Rara Terhadap Empati Anak Usia Dini Di Kota Padang*,” *Jurnall Pendidikan Tambusai* , vol. 4, No. 2, 2020, h.1237–46.
- Inawati, Asti, “*Strategi Pengembangan Moral Dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak*”, Vol. 3, No. 1, April, 2017, h. 53.
- Istifarriana Mega Deva, “*Penanaman Karakter Religius Anak Usia Dini Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara*,” *Universitas Hamzanwadi*, vol. 5, No. 02, 2021, hal. 456–65.
- Iswandi, Syaputra, ” *Rezim Media* ”. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), h.41.
- Luviani Anasthya, Delliani Santi, ” *Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official (cuci tangan yuk) di Youtube Terhadap Perilaku Imitasi Anak*” *Mutakalliin : Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 3*, No. 2, November, 2020, h. 44-49.
- Marhayani Anika Dina, “*Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips*,” *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol. 5, No. 2, 2018, h. 67.
- Morrison, “*Strategi Penyiaran Radio dan Televisi*”. (Tangerang: Ramdina Perkasa, 2005), h. 2.
- Nabillah, Ifah, dkk, "*Analisis Perkembangan Nilai Agama-Moral Siswa Usia Dasar*", *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 6, No 2, h. 193.
- Nur, Tyas, “*Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE) Pembentukan Karakter Anak Di Usia Dini Melalui Televisi Dalam Menonton Film Kartun Rara Dan Nusa Pada Episode ‘ Jangan Tidur Setelah Subuh ’*”, vol. 2, No. 3, 2022, h. 43–54.
- Pangestika Regita Pramesti, dkk, “*Pengembangan Media Wayang Fantasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun*,” *Pedagogika* , vol.13, No.1, 2022, h.44–50.
- Purwanto,” *Metode Penelitian Kuantitatif*”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2010, h.174.

- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi ketiga*, (Jakarta: 2005), h. 316.
- Rahma, Amelia, "*Pengenalan Literasi Media Pada Anak Usia Sekolah Dasar*", *Jurnal SAWWA*, Vol. 8, No. 2, 2013, h. 261-276.
- Ratna S. Hutasuhur, "*Analisis Pengaruh Film Nussa Dan Rara Terhadap Empati Anak Usia Dini Di Kota Padang.*"
- Sayekti, Muning Octavia, "Film Animasi "*Nussa Dan Rara Episode Baik Itu Mudah Sebagai Sarana Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini.*" *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 8, No. 2, h.166.
- Shelley E. Taylor, dkk, "*Psikologi Sosial*", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 509.
- Silahuddin, "*Urgensi Membangun Karakter Anak Sejak Dini*", UIN Ar-Raniry : Volume III. Nomor 2, Juli – Desember 2017, h.18.
- Sudhijono, Anas, "*Pengantar Statistik Pendidikan*",(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 225.
- Sugiyono, "*Statistik untuk Penelitian*", (Bandung: Alfabeta), 2015, h. 61.
- Sugiyono, "*Statistika Untuk Penelitian*", (Bandung: Alfabeta, 2017) h. 98.
- Sugiyono, Metode "*Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*", dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.7.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h.204.
- Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*" (Bandung: Alfabeta), 2013, h.308.
- Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h.682.

L
A
M
P
I
R
A
N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI ... Rabu JAM 13:00... TANGGAL 30. NOV... TAHUN 2022
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Elvita Yulismati

NIM : 19591066

PRODI : P6m1

SEMESTER : 7

JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Film Kartun Nussa the movie
dalam menanamkan nilai agama dan
kehidupan sehari-hari terhadap karakteristik
siswa kelas 2 SDN 10 Rejang Lebong.

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-
KAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

a. - Penulisan titik koma

- teori dari Pengaruh Film

- Daftar Pustaka di Perbanyak

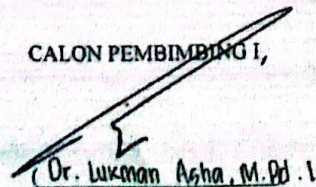
b.

c.

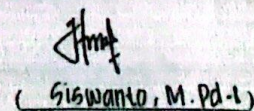
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI
BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN
PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN
SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

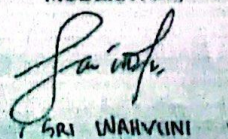
CALON PEMBIMBING I,


Dr. Lukman Asha, M.Pd. I

CURUP, 2022
CALON PEMBIMBING II


(Siswanto, M.Pd. I)

MODERATOR,


SRI WAHYUNI



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : ELVITA YULISMIATI
 MAHASISWA : Terbagah / Pemi
 NIM : 19591066
 PEMBIMBING I : Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.1
 PEMBIMBING II : Siswanto, M.Pd.1
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh film kartun Mussen The Movie dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa kelas 2 SDN 4 Pajong Lebong.

- Kartu konsultasi ini harap di bawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I dan pembimbing 2.
- Diujurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing I minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang disediakan;
- Agar ada waktu cukup untuk memperbaiki Skripsi sebelum di ujikan di hadapan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing di lakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.




KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : ELVITA YULISMIATI
 MAHASISWA : Terbagah / Pemi
 NIM : 19591066
 PEMBIMBING I : Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.1
 PEMBIMBING II : Siswanto, M.Pd.1
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh film kartun Mussen The Movie dalam Menanamkan Nilai Karakteristik siswa kelas 2 SDN 4 Pajong Lebong.


Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat dijadikan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I Pembimbing II

Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.1
 NIP. 195909251952031002
 Siswanto, M.Pd.1
 NIP. 190801012



No	Tanggal	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1.	Kamis 23/02/2023	Perbaikan Pada Bab I. tentang Penelitian dll.	[Signature]	[Signature]
2.	Senin 06/03/2023	Perbaikan BAB I dan lanjut Bab II	[Signature]	[Signature]
3.	Kamis 09/03/2023	Perbaikan Bab II dan lanjut Pada Bab III	[Signature]	[Signature]
4.	Senin 20/03/2023	ACC Bab I-III dan buat Pertanyaan Penelitian	[Signature]	[Signature]
5.	Rabu 21/03/2023	Buat analisis dan kejasaran pd bab 4.	[Signature]	[Signature]
6.	Rabu 12/03/2023	Perbaikan Bab 4 dan Daftar Pustaka	[Signature]	[Signature]
7.	Rabu 12/03/2023	Perbaikan Abstrak	[Signature]	[Signature]
8.	Kamis 13/03/2023	ACC Urut Urun	[Signature]	[Signature]



No	Tanggal	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1.	20/03/2023	ACC Urut Urun Syarat SK Penelitian	[Signature]	[Signature]
2.	21/03/2023	Format penulisan & format	[Signature]	[Signature]
3.	04/03/2023	Tuliskan kembali	[Signature]	[Signature]
4.	10/03/2023	ACC urut urun dan penulisan	[Signature]	[Signature]
5.				
6.				
7.				
8.				



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 006 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahkan tugas sebagai pembimbing I dan II .
- Mengingat :**
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ,
 - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup,
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup,
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi,
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026
 - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan :**
- Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.364/FT.05/PP.00.9/02/2023
 - Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 30 Januari 2023

M E M U T U S K A N :

- Menetapkan Pertama :**
- Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I** 195909291992031002
 - Siswanto ,M.Pd.I** 160801012

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Elvita Yulismisti

N I M : 19591066

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Film Kartun Nussa The Movie dalam Menanamkan Nilai Agama dalam Kehidupan Sehari – Hari terhadap Karakteristik Siswa Kelas 2 SDN 4 Rejang Lebong

- Kedua :** Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga :** Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat :** Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima :** Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam :** Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh :** Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;



- Tembusan :**
- Rektor
 - Bendahara IAIN Curup,
 - Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama,
 - ...



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
 Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/213 /IP/DPMP/PTSP/V/2023

**TENTANG PENELITIAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180/86.1 Tahun 2020 Tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 695/In.34/FT/PP.00.9/03/2023 tanggal 28 Maret 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Elvita Yulismati/ Curup, 17 Juli 2001
 NIM : 19591066
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi / Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah
 Judul Proposal Penelitian : Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie* Dalam Menanamkan Nilai Agama Dalam Kehidupan Sehari-hari Terhadap Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong
 Lokasi Penelitian : SD Negeri 4 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 12 Mei 2023 s/d 28 Juni 2023
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 12 Mei 2023

Plt Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong



AGUS, SH
 Pembina/ IV.a
 NIP. 19780810 200903 1 004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SD Negeri 4 Rejang Lebong
4. Yang bersangkutan
5. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 695 /ln.34/FT/PP.00.9/03/2023
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

28 Maret 2023

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

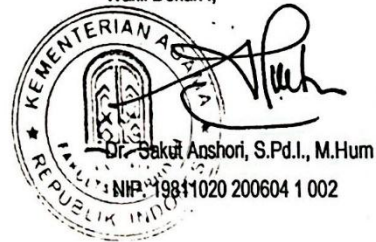
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Elvita Yulismiati
 NIM : 19591066
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Pengaruh Kartun Nussa The Movie dalam Menanamkan Nilai Agama dalam Kehidupan
 Sehari – Hari terhadap Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 28 Maret s.d 28 Juni 2023
 Tempat Penelitian : SD Negeri 4 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,



Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	total		
Pearson Correlation	1	.342**	.234**	.285**	.302**	.208**	.061**	.410**	.000	.154**	.642**		
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82		
Pearson Correlation		1	.166**	.405**	.309**	.280**	.238**	.385**	.484**	.167**	.609**		
Sig. (2-tailed)			.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
N		82	82	82	82	82	82	82	82	82	82		
Pearson Correlation			1	.262**	.036**	.193**	.324**	.203**	.256**	.002**	.545**		
Sig. (2-tailed)				.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
N			82	82	82	82	82	82	82	82	82		
Pearson Correlation				1	.018**	.042**	.138**	.279**	.484**	.167**	.609**		
Sig. (2-tailed)					.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
N				82	82	82	82	82	82	82	82		
Pearson Correlation					1	.324**	.359**	.348**	.363**	.224**	.526**		
Sig. (2-tailed)						.000	.000	.000	.000	.000	.000		
N					82	82	82	82	82	82	82		
Pearson Correlation						1	.229**	.289**	.407**	.223**	.567**		
Sig. (2-tailed)							.000	.000	.000	.000	.000		
N							82	82	82	82	82		
Pearson Correlation								1	.348**	.224**	.615**		
Sig. (2-tailed)									.000	.000	.000		
N									82	82	82		
Pearson Correlation									1	.407**	.665**		
Sig. (2-tailed)										.000	.000		
N										82	82		
Pearson Correlation										1	.567**		
Sig. (2-tailed)											.000		
N											82		
Pearson Correlation											1		
Sig. (2-tailed)												.000	
N												82	
Pearson Correlation												1	
Sig. (2-tailed)													.000
N													82

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
 * Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

no	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JUMLA H	MAKSIMA L SKOR	%	
1	4	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	45	50	0,9
2	4	5	4	3	5	4	5	5	4	5	5	44	50	0,88
3	4	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	45	50	0,9
4	5	5	3	3	5	4	4	5	5	4	4	43	50	0,86
5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	47	50	0,94
6	4	5	3	4	3	5	3	4	4	5	5	40	50	0,8
7	4	5	4	3	4	5	4	3	4	4	4	40	50	0,8
8	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	46	50	0,92
9	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	45	50	0,9
10	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	47	50	0,94
11	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	46	50	0,92
12	4	5	3	3	3	5	5	3	3	5	5	39	50	0,78
13	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	0,96
14	4	5	4	5	4	5	3	4	5	5	5	44	50	0,88
15	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	0,98
16	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	46	50	0,92
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	1
18	4	5	3	4	5	5	3	4	5	5	5	43	50	0,86
19	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	46	50	0,92
20	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	44	50	0,88
21	5	5	3	3	5	5	5	5	4	5	5	45	50	0,9
22	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	42	50	0,84
23	3	3	4	5	3	5	5	4	3	2	3	37	50	0,74
24	5	5	4	5	3	5	4	5	3	5	5	44	50	0,88

no	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JUMLA H	MAKSIMA LSKOR	%
25	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	46	50	0,92
26	5	5	3	5	3	5	4	3	5	3	41	50	0,82
27	3	5	3	5	4	5	5	4	5	4	43	50	0,86
28	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	46	50	0,92
29	3	5	3	5	4	3	4	5	3	4	39	50	0,78
30	1	5	5	3	5	5	1	3	5	5	38	50	0,76
31	4	4	3	5	3	2	3	5	4	5	38	50	0,76
32	3	5	5	3	5	5	4	5	4	3	42	50	0,84
33	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	42	50	0,84
34	4	5	3	5	3	3	4	5	5	3	38	50	0,76
35	5	4	5	3	3	4	5	3	4	4	40	50	0,8
36	3	5	4	4	5	5	3	5	3	5	42	50	0,84
37	4	5	4	4	4	5	3	3	5	5	41	50	0,82
38	3	3	5	5	5	4	5	4	5	5	44	50	0,88
39	4	5	4	4	4	5	4	3	5	5	44	50	0,88
40	3	5	4	5	5	5	4	3	3	4	43	50	0,86
41	4	4	3	4	5	4	4	5	5	3	40	50	0,8
42	5	5	3	4	3	5	5	4	5	5	44	50	0,88
43	5	5	1	5	5	4	3	3	4	5	40	50	0,8
44	3	3	5	3	3	5	3	5	3	5	38	50	0,76
45	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	47	50	0,94
46	3	5	3	3	3	5	4	4	4	5	39	50	0,78
47	3	5	3	4	5	5	3	5	3	5	41	50	0,82
48	4	5	4	5	3	5	3	4	5	4	42	50	0,84

no	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JUMLA H	MAKSIMA L SKOR	%
49	3	5	5	4	5	4	3	3	4	5	41	50	0,82
50	3	5	4	4	5	5	4	4	5	5	44	50	0,88
51	5	5	3	3	4	5	4	5	5	3	42	50	0,84
52	3	4	5	3	5	5	3	5	5	5	43	50	0,86
53	4	3	3	5	1	5	5	3	5	5	41	50	0,82
54	3	4	5	5	3	3	5	3	4	5	40	50	0,8
55	4	5	3	5	4	3	4	4	5	3	40	50	0,8
56	3	5	1	1	5	5	1	5	3	5	34	50	0,68
57	3	2	1	5	4	5	4	3	5	4	36	50	0,72
58	5	4	1	3	5	2	3	5	5	3	36	50	0,72
59	4	1	1	2	5	5	2	5	1	1	27	50	0,54
60	1	1	1	1	1	5	3	4	5	3	25	50	0,5
61	1	3	5	3	3	4	4	5	4	5	37	50	0,74
62	1	5	1	1	1	1	2	2	3	3	20	50	0,4
63	1	1	1	3	5	2	5	1	1	5	25	50	0,5
64	1	2	4	1	3	5	2	2	5	5	30	50	0,6
65	1	3	3	4	2	1	1	1	1	4	21	50	0,42
66	3	5	2	1	4	4	1	1	1	5	27	50	0,54
67	1	4	1	1	3	5	1	1	1	3	21	50	0,42
68	2	3	4	4	1	1	3	5	5	4	32	50	0,64
69	4	4	1	1	5	2	3	5	1	5	31	50	0,62
70	5	3	5	5	4	5	1	4	5	5	42	50	0,84
71	4	1	2	3	5	4	1	3	3	5	31	50	0,62
72	5	5	4	3	5	5	5	5	5	3	45	50	0,9

no	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JUMLA H	MAKSIMA LSKOR	%
73	1	5	1	4	3	2	1	1	1	1	20	50	0,4
74	4	3	3	3	5	5	4	5	5	4	41	50	0,82
75	1	1	4	1	1	4	2	1	1	2	18	50	0,36
76	4	5	3	4	3	5	4	5	5	5	43	50	0,86
77	5	1	3	1	3	1	1	1	1	5	22	50	0,44
78	4	5	3	4	5	2	1	5	4	5	38	50	0,76
79	5	3	4	3	1	3	4	4	5	1	33	50	0,66
80	5	3	5	2	1	2	5	2	4	4	33	50	0,66
81	4	5	3	5	5	5	3	1	5	5	41	50	0,82
82	5	5	5	3	4	3	5	2	3	5	40	50	0,8



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 REJANG LEBONG
Jl. Tirta Kencana Banyumas Curup Tengah

SURAT KETERANGAN SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2 / 113 / DS / SDN4 / RL / 2023

Yang Bertanda Tangan Dibawah ini:

Nama : Khairul, M.Pd.Mat
Nip : 19720510 200103 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Elvita Yulismiati
Nim : 19591066
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : PGMI
Waktu Penelitian : 28 Maret s/d 28 Juni 2023

Nama tersebut diatas adalah benar-benar telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh Film Kartun Nussa The Movie Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 7 Juli 2023

Kepala Sekolah



Khairul, M.Pd.Mat

Nip. 19720510 200103 1 002

Nama :

Kelas :

Angket Uji Kelas Sampel

Berikanlah tanda (x) pada salah satu pilihan ganda dibawah ini dengan tepat secara jujur!

1. Apakah kamu suka mengganggu temanmu seperti di film Nussa?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
2. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas dengan jujur seperti dalam film nussa?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
3. Ketika temanmu berbohong apakah kamu ikut berbohong juga?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
4. Apakah kamu mengejek temanmu tentang keburukannya seperti di film Nussa?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
5. Ketika temanmu merasa bersalah apakah kamu selalu berteman baik dengannya?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang jarang
 - d. Tidak pernah
6. Apakah kamu selalu berbuat jujur kepada temanmu dan guru?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang

e. Tidak pernah

7. Ketika temanmu sengaja mengganggumu apa kamu membalasnya?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

8. Apakah kamu marah melihat temanmu yang sedang mengejek teman lain?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

9. Apakah kamu menolong teman dengan cara menasihati agar tidak berbuat buruk?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

10. Apakah kamu menirukan adegan mencontek seperti dalam film Nussa *The Movie*?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

LEMBAR VALIDASI
ANGKET KARAKTERISTIK SISWA

petunjuk pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas angket yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ana Maryanti, M. Ag

Nip : 2024108101

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Elvita Yulismiati

Nim : 19591066

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Film Kartun Nussa The Movie Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong.**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :


Layak digunakan

layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, Juni 2023

Validator


Ana Maryanti, M. Ag
Nip. 2024108101

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fuadi Al-Fajri M.Pd

Nip : -

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Elvita Yulismiati

Nim : 19591066

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Film Kartun Nussa The Movie Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong.**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

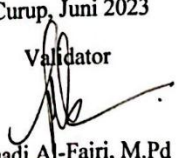
Layak digunakan

layak digunakan dengan perbaikan

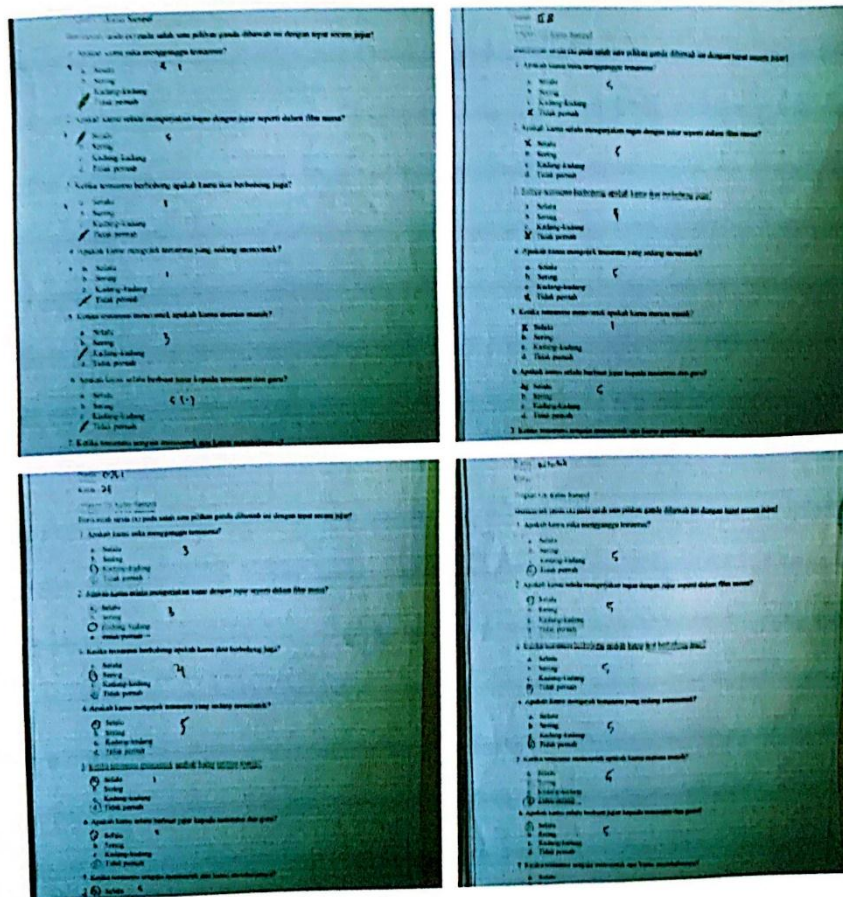
Tidak layak digunakan

Curup, Juni 2023

Validator


Fuadi Al-Fajri, M.Pd
Nip. -

HASIL ANGKET 2B



HASIL ANGKET 2C

Angket No. Kurat Nampel

1. Apakah kamu sudah pernah membaca atau melihat film tentang bencana alam?

Ya
 Tidak

2. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu gempa bumi?

Ya
 Tidak

3. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu tsunami?

Ya
 Tidak

4. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu banjir?

Ya
 Tidak

5. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu kebakaran?

Ya
 Tidak

Angket No. Kurat Nampel

1. Apakah kamu sudah pernah membaca atau melihat film tentang bencana alam?

Ya
 Tidak

2. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu gempa bumi?

Ya
 Tidak

3. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu tsunami?

Ya
 Tidak

4. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu banjir?

Ya
 Tidak

5. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu kebakaran?

Ya
 Tidak

Angket No. Kurat Nampel

1. Apakah kamu sudah pernah membaca atau melihat film tentang bencana alam?

Ya
 Tidak

2. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu gempa bumi?

Ya
 Tidak

3. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu tsunami?

Ya
 Tidak

4. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu banjir?

Ya
 Tidak

5. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu kebakaran?

Ya
 Tidak

Angket No. Kurat Nampel

1. Apakah kamu sudah pernah membaca atau melihat film tentang bencana alam?

Ya
 Tidak

2. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu gempa bumi?

Ya
 Tidak

3. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu tsunami?

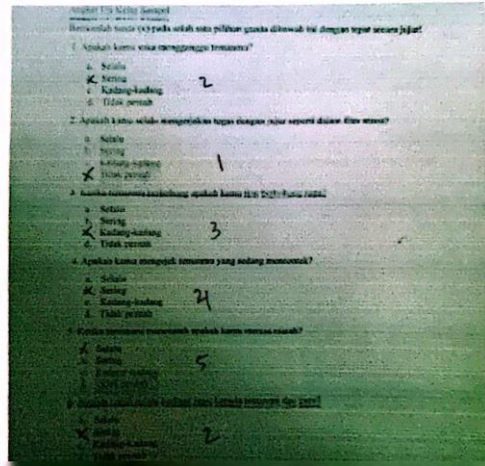
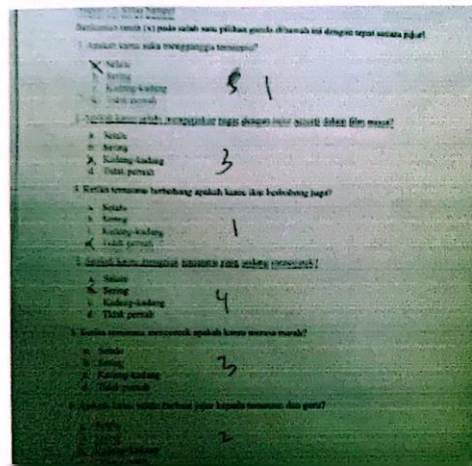
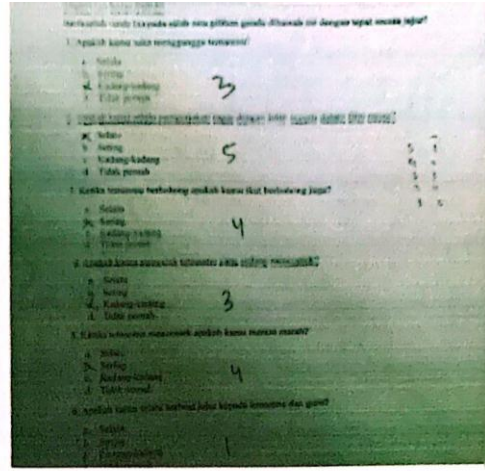
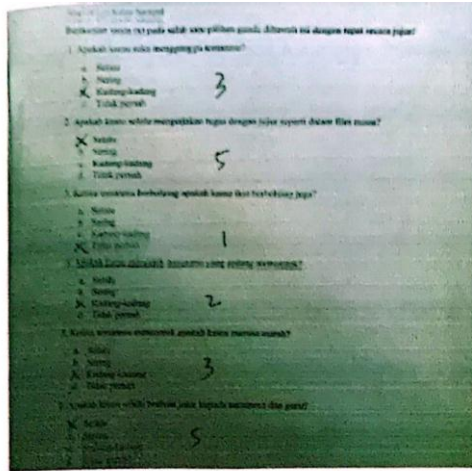
Ya
 Tidak

4. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu banjir?

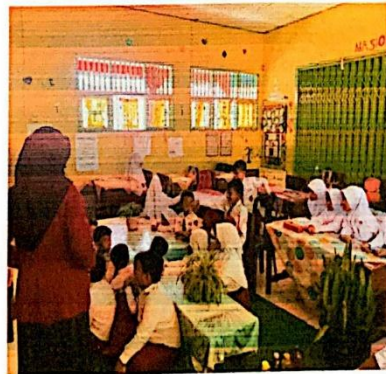
Ya
 Tidak

5. Apakah kamu sudah mengetahui apa itu kebakaran?

Ya
 Tidak



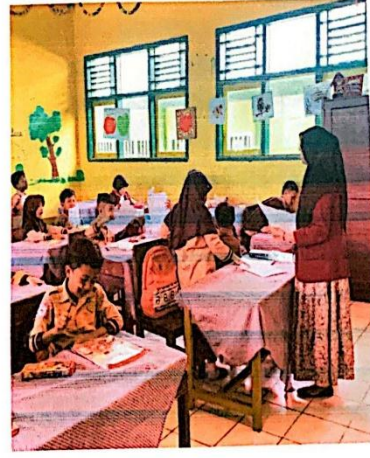
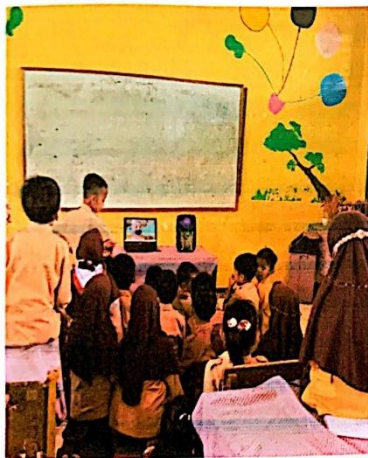
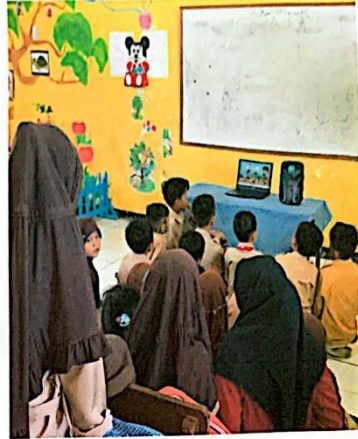
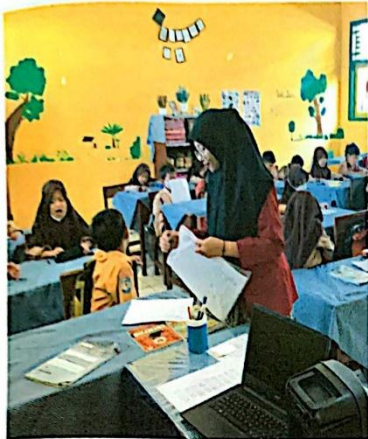
Pembagian Angket Pertama



Memberikan Edukasi dan Observasi



Pemberian Angket Ke-2



Memberikan Edukasi Setelah Diberikan Kesimpulan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Penulis dilahirkan di Curup dengan nama lengkap Elvita Yulismiati, biasa dipanggil Uni Vita. Lahir pada tanggal 17 Juli 2001 yang merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Ispardi dan Ibu Yulmawati. Penulis beralamat di Jalan Perdana, kelurahan Sidorejo, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri 07 Curup Kota lulus pada tahun 2013, selanjutnya melanjutkan SMP N 1 Curup Timur lulus pada tahun 2016, Kemudian melanjutkan ke jenjang SMA N 5 Rejang Lebong sampai lulus pada tahun 2019. Setelah selesai menempuh pendidikan menengah atas, sang penulis melanjutkan Pendidikan Strata (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar, berusaha dan berdo'a untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1), penulis berhasil menyelesaikan program studi yang ditempuh pada tahun 2023, dengan judul skripsi "Pengaruh Film Kartun Nussa *The Movie* Dalam Menanamkan Nilai Karakteristik Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Rejang Lebong". Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan menambah khazanah ilmu pengetahuan serta bermanfaat dan berguna bagi sesama, dan semoga sang penulis dapat terus berkarya sampai akhir hayat. Aamiin....

e-mail = elvitayulismiati17@gmail.com

wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

