



**PENGARUH FILM ANIMASI PADA ZAMAN DAHULU DALAM
MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

Nama : Rina Triana

NIM : 2014820049

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

2018

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Skripsi Juli 2018

Rina Triana (2014820049)

**PENGARUH FILM ANIMASI PADA ZAMAN DAHULU DALAM
MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA**

xviii +140 hal.,17 Tabel,1 Gambar, 27 Lampiran

ABSTRAK

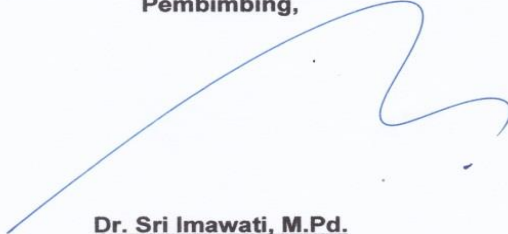
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karakter siswa yang masih rendah, sehingga penulis tergerak untuk meneliti apa penyebab dari kelemahan tersebut dengan menggunakan solusi film animasi Pada Zaman Dahulu sebagai media untuk menumbuhkan karakter siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil perhitungan berdasarkan penelitian dan analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa terbukti dari hasil persamaan regresi $\hat{Y} = a + bX$ ($\hat{Y} = 20,326 + 0,688X$). Sedangkan nilai t hitung = 11,674 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil perhitungan uji korelasi menggunakan rumus Pearson Product Moment dihasilkan hubungan yang signifikan yaitu $0,000 < 0,05$ dengan tingkat pengaruh yang sedang antara film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa, sebesar 0,780 dengan nilai koefisien determinasi sebesar 60,8 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pihak-pihak terkait yang dapat memanfaatkan seperti siswa, guru, sekolah, dan orang tua, serta peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Film Animasi, Pada Zaman Dahulu, Karakter Anak

Daftar Pustaka: 26 (2007-2017)

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
PERSYARATAN UNTUK UJIAN SKRIPSI**

Pembimbing,



Dr. Sri Imawati, M.Pd.

Tanggal: 09-02-2018

**MENGETAHUI
KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Kaprodi,



Azmi Al Bahij, M.Si.

Tanggal: 6-02-2018

Nama : Rina Triana
Nomor Induk Mahasiswa : 2014820049
**Judul Skripsi : PENGARUH FILM ANIMASI "PADA
ZAMAN DAHULU" DALAM
MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA**
Angkatan : 2014

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

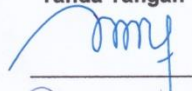

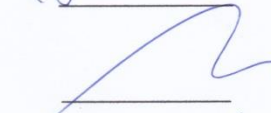
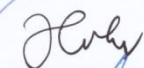
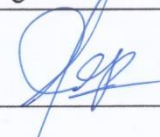
Skripsi dengan judul "Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa" yang ditulis oleh Rina Triana Nomor Induk Mahasiswa 2014820049 telah diujikan pada Senin, 30 Juli 2018 diterima dan disahkan untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Mengesahkan,

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Dekan,

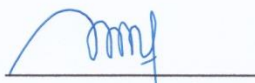
Dr. Iswan, M.Si.

Panitia Ujian	Tanda Tangan	Tanggal
Ismah, M.Si. Ketua		20/8 18
Azmi Al Bahij, M.Si. Sekretaris		16/8-18
Dr. Sri Imawati, M.Pd. Pembimbing		16-8-2018
Dr. Hj. Herwina Bahar, M.A. Penguji-1		16-8-2018
Doby Putro Parlindungan, M.Pd. Penguji-2		16-8-2018

LEMBAR PENGESAHAN

Diterima dan disahkan oleh Komisi Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menempuh Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

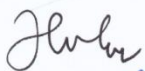
Nama : Rina Triana
Nomor Induk Mahasiswa : 2014820049
Judul Skripsi : Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu
Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa
Angkatan : 2014
Pada Hari : Senin
Tanggal : 30 Juli 2018



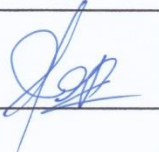
Ismah, M.Si.
Ketua



Azmi Al Bahij, M.Si.
Sekretaris



Dr. Hj. Herwina Bahar, M.A.
Penguji-1



Doby Putro Parlindungan, M.Pd.
Penguji-2

FAKTA INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

- a. Nama : Rina Triana
- b. Tempat/Tanggal Lahir : Tangerang, 11 Januari 1996
- c. Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/PGSD
- d. Nomor Pokok : 2014820049
- e. Alamat Rumah : Jalan Waru 2 rt 003 rw 03 no.30
Pamulang Barat
- f. No. Tlp/HP : 0812-9726-1284
- g. Judul Skripsi : Pengaruh Film Animasi Pada Zaman
Dahulu Dalam Menumbuhkan
Karakter Siswa

Dengan ini saya menyatakan sesungguhnya bahwa seluruh dokumen atau data yang saya sampaikan dalam skripsi ini adalah benar sesuai dengan ketentuan berlaku.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dokumen atau data terindikasi penyimpangan atau pemalsuan pada bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pakta integritas ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 30 Juli 2018



Rina Triana

**PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK PENINGKATAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Triana
Nomor Induk Mahasiswa : 2014820049
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pendidikan menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exlusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGARUH FILM ANIMASI PADA ZAMAN DAHULU DALAM
MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan ini hak bebas royalti Fakultas Ilmu Pendidikan berhak menyimpan, menggali media, mengelola dalam bentuk perangkat data (*data base*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai hak milik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta,
Jakarta, 30 Juli 2018



Rina Triana

PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya...

Sujud dan syukur ku panjatkan kepada Allah SWT, atas takdir-Nya yang telah menjadikanku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan junjungan besar kita Rasulullah Muhammad SAW. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita.

Dan, inilah hasil goresan tangan di pagi, siang, sore, dan malamku yang masih jauh dari kata sempurna yang mungkin tidak dapat membalas segala hal yang telah diberikan kepadaku sejak kecil hingga aku sebesar ini. Namun, izinkanlah aku untuk mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kucintai dan kusayangi...

Bapak Drs. H. Ajum dan Mamah Hj. Euis Maryati

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada bapak dan mamah yang telah memberikanku kasih sayang yang tiada terhingga dan segala dukungan, yang tidak mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan mamah bahagia, karena ku sadar, selama ini belum bisa membanggakan kalian. Untuk bapak dan mamah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, dan selalu menasehati untuk menjadi manusia yang lebih baik.

Begitu banyak kata maaf yang ingin aku ucapkan karena diusiaku ini, aku baru bisa memberikan karya terindah ini. Aku berharap semoga hasil tulisanku dan terselesaikannya kuliah aku ini dapat membahagiakan bapak dan mamah.

Terima kasih untuk segalanya...

MOTTO

“DUIT (Doa, Usaha, Ibadah, Tawakal)”

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ ۚ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.” (QS. Al-Baqarah: 153)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta kepada umatnya yang selalu melaksanakan ajarannya.

Skripsi ini sengaja penulis ajukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan dan kelemahannya, mengingat keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dalam rangka penyempurnaan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terlesaikan tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Iswan, M.Si, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti studi di fakultas ini.
2. Bapak Azmi Al Bahij, M.Si, selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan dorongan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
3. Ibu Dr. Sri Imawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran, kecermatan dan totalitas kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
4. Bapak Maman Hilman, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN Ciputat 01 beserta guru yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah ini.
5. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Drs. H. Ajum dan Mamah Hj. Euis Maryati, yang tiada hentinya mencurahkan kasih sayang, memotivasi penulis untuk selalu semangat, senantiasa memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, dan doa yang tak pernah putus untuk anaknya dalam menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

6. Kedua kakakku Erna Kurniawati dan Muhammad Ridwan dan saudara kembarku Rini Triani, yang telah memberikan dukungan, bantuan dan doa untuk kelancaran penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Suamiku, Ahmad Hidayat, yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi, dan hiburan untuk kelancaran penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Sahabat-sahabatku tersayang Shanty, Bella, Dian, dan Tika yang telah memberikan motivasi, hiburan, dan menyemangati penulis.
9. Teman-teman seperjuangan yang saya sayangi yaitu Syifa, Feni, dan Dea yang telah memberi dukungan dan doanya.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa kepada penulis dalam rangka penyelesaian studi dan penyusunan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati dan ketulusan, penulis berdoa semoga amal baik yang telah mereka berikan mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

Jakarta, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PAKTA INTEGRITAS	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah	1
Identifikasi Masalah	7
Batasan Masalah	7
Rumusan Penelitian	8
Tujuan Penelitian	9
Tujuan Umum	9
Tujuan Khusus	9
Manfaat Penelitian	9
Manfaat Teoritis	9
Manfaat Praktis	10

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Kajian Teori	12
--------------------	----

Film Animasi Pada Zaman Dahulu.....	12
Pengertian Film.....	12
Fungsi Film	13
Sejarah Film.....	14
Sejarah Perfilman di Indonesia	16
Jenis-Jenis Film	18
Pengertian Animasi.....	20
Jenis Animasi	21
Film Pada Zaman Dahulu	24
Karakter	36
Pengertian Karakter	36
Nilai-Nilai Karakter	38
Jenis-Jenis Karakter	45
Proses Pembentukan Karakter	47
Kerangka Berpikir	50
Hipotesis Penelitian	53

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A.....	
Tempat Dan Waktu Penelitian	54
Tempat Penelitian	54
Waktu Penelitian	54
Metode Penelitian	55
Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	55
Populasi dan Sampel (Teknik Sampling)	58
Kisi-Kisi dan Instrumen Penelitian.....	59
Teknik Pengumpulan Data	61
Teknik Analisis Data	63

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data.....	74
---------------------	----

Profil Sekolah	74
Deskripsi Data Penelitian	78
Hasil Analisa Data.....	81
Uji Coba Instrumen	81
Validitas	81
Reliabilitas	82
Uji Prasyarat Analisis	84
Uji Normalitas	84
Uji Linearitas	85
Uji Hipotesis	86
Menentukan Persamaan Regresi	86
Uji Keberartian Regresi	87
Analisis Korelasi Sederhana	88
Penentuan Koefisien Determinasi	89
Interpretasi Hasil Penelitian	90
BAB. V PENUTUP	
Kesimpulan	95
Saran-Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Kegiatan Penelitian	54
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Film Animasi Pada Zaman Dahulu	60
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Menumbuhkan Karakter Siswa.....	61
Tabel 3.4. Skor Alternatif Jawaban	62
Tabel 3.5. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi	72
Tabel 4.1. Daftar Siswa Kelas III di SDN Ciputat 01	76
Tabel 4.2. Tabel Distribusi Variabel Film Animasi Pada Zaman Dahulu	80
Tabel 4.3. Tabel Distribusi Variabel Menumbuhkan Karakter Siswa	81
Tabel 4.4. Hasil Uji Validasi	82
Tabel 4.5. Reliabilitas Variabel X	83
Tabel 4.6. Reliabilitas Variabel Y	83
Tabel 4.7. Normalitas Data	84
Tabel 4.8. Uji Linearitas	85
Tabel 4.9. Koefisien Regresi Sederhana	86
Tabel 4.10. Uji Keberartian Regresi	88
Tabel 4.11. Analisis Korelasi Sederhana	89
Tabel 4.12. Penentuan Koefisien Determinasi	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	52
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Angket Variabel Film Animasi Pada Zaman Dahulu.....	101
Lampiran 2: Angket Variabel Menumbuhkan Karakter Siswa	104
Lampiran 3: Hasil Uji Coba Instrumen Variabel X	107
Lampiran 4: Skor Mentah Hasil Uji Validitas Variabel X	108
Lampiran 5: Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Y	109
Lampiran 6: Skor Mentah Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	110
Lampiran 7: Angket Film Animasi Pada Zaman Dahulu (Uji Validitas).....	111
Lampiran 8: Angket Menumbuhkan Karakter Siswa (Uji Validitas).....	114
Lampiran 9: Reliabilitas Variabel X dan Variabel Y	117
Lampiran 10: Tabel Normalitas Data	118
Lampiran 11: Tabel Uji Linearitas	119
Lampiran 12: Tabel Koefisien Regresi Sederhana.....	120
Lampiran 13: Tabel Uji Keberartian Regresi	121
Lampiran 14: Tabel Analisis Korelasi Sederhana	122
Lampiran 15: Tabel Distribusi F	123
Lampiran 16: Nilai-nilai r Product Moment	124

Lampiran 17: Hasil Data Ujian Penelitian Film Animasi Pada Zaman Dahulu dan Menumbuhkan Karakter Siswa	125
Lampiran 18: Berita Acara Seminar Proposal	129
Lampiran 19: Surat Pembimbing Skripsi.....	130
Lampiran 20: Surat Pernyataan Uji Validitas	131
Lampiran 21: Surat Permohonan penelitian.....	132
Lampiran 22: Surat Balasan Penelitian dan Pihak Sekolah	133
Lampiran 23: Foto Dokumentasi	134
Lampiran 24: Kartu Menyaksikan Sidang Skripsi	136
Lampiran 25: Kartu Bimbingan Skripsi	137
Lampiran 26: Bimbingan Pasca Sidang Skripsi	139
Lampiran 27: Riwayat Hidup Penulis	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha meningkatkan diri dalam segala aspeknya. Pendidikan berasal dari kata didik yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan karakter manusia. Pendidikan memiliki dua tujuan besar yaitu membantu anak-anak menjadi pintar dan membantu mereka menjadi baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan sarana strategis dalam pembentukan karakter karena mempunyai tujuan melahirkan insan yang cerdas dan berkarakter.

Sejalan dengan apa yang diamanatkan oleh negara Indonesia dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut, sangat jelas bahwa pendidikan di Indonesia diharapkan tidak hanya menitikberatkan pada kecerdasan intelektual saja namun penting memperhatikan penanaman nilai-nilai pada siswa dan pengembangan kultur (budaya) sekolah sebagai aspek pembentukan karakter.

Bangsa Indonesia dikenal dengan bangsa yang memiliki prinsip ideologi kebangsaan yang eksklusif, berkebudayaan tinggi, memiliki tata krama, ramah, sopan santun, taat beragama, toleransi, gotong royong, musyawarah mufakat, semangat juang, dan nasionalisme yang tinggi, hal inilah yang menjadi jati diri bangsa Indonesia yang berakar dari pengkajian kebudayaan nenek moyang kita.

Tidak dapat disangkal bahwa persoalan karakter dalam kehidupan manusia di muka bumi sejak dulu sampai sekarang dan juga zaman yang akan datang, merupakan suatu persoalan yang besar dan penting, kalau tidak dikatakan persoalan hidup dan matinya suatu bangsa. Fakta-fakta sejarah telah cukup banyak memperlihatkan kepada kita bukti bahwa kekuatan dan kebesaran suatu bangsa pada hakikatnya berpangkal pada kekuatan karakternya, yang menjadi tulang punggung bagi setiap bentuk kemajuan lahiriah bangsa tersebut.

Pentingnya pembangunan karakter bangsa telah disadari oleh Pemerintah. Menurut Undang-undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2005-2025, dan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2010 tentang Peningkatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional Tahun 2010 dalam Amin (2011: 3) menyatakan bahwa merupakan dasar hukum yang penting bahwa Pemerintah sangat serius untuk membangun karakter/budi pekerti bangsa. Pemerintah melalui materi-materinya sekarang ini bertekad membangunkan karakter/budi pekerti bangsa yang sedang tidur sebagai salah satu fokus utama pembangunan nasional.

Dalam perkembangan satu dekade terakhir pendidikan di Indonesia melihat kepintaran seorang siswa dalam belajar, nilai bagus sebagai dasar keberhasilan dalam belajar, standar nilai ujian sebagai acuan kelulusan, tanpa melihat kembali perkembangan baik dan tidaknya karakter siswa yang terus terbelakangi di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah. Dengan karakter yang tidak baik tentu akan menyebabkan seseorang mudah terombang-ambing oleh arus kebebasan berperilaku.

Kemajuan teknologi yang sangat cepat juga menjadikan siswa terseret pada arus kemudahan akses informasi berupa handphone, komputer, dan penggunaan akses internet yang sangat mudah bagi siswa dalam menyerap informasi yang ada tanpa

adanya usia dalam mengakses informasi yang ada berupa suara, gambar dan tingkah lakunya. Karakter siswa yang tidak baik tidak hanya merusak perbuatan terhadap pribadi siswa sendiri namun juga dapat merusak pribadi siswa pada yang lain di lingkungan. Hilangnya karakter bangsa Indonesia dapat menyebabkan penyimpangan dan melakukan hal-hal yang tidak sesuai dengan karakter bangsa dan merusak generasi dikalangan masyarakat, terutama pada generasi penerus negeri dan bangsa Indonesia.

Diakui atau tidak saat ini terjadi krisis yang nyata dan mengkhawatirkan dalam masyarakat dengan melibatkan anak-anak SD. Krisis itu antara lain berupa meningkatnya angka kekerasan anak-anak, kurangnya rasa tanggung jawab, rasa percaya diri yang kurang, ketidakpedulian terhadap orang lain dan lain sebagainya.

Hal di atas memberikan gambaran bahwa karakter mempunyai peranan penting dalam kehidupan siswa. Karakter menjadi penanda bahwa seseorang itu layak atau tidak layak disebut manusia. Karena itu, pendidikan karakter adalah bidang pendidikan yang terpenting. Anak yang memiliki karakter yang baik dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab.

Karakter dalam kehidupan manusia menempati kedudukan yang penting untuk menciptakan manusia yang sesuai dengan nilai-nilai karakter. Sehingga sebaiknya karakter ditanamkan sedini mungkin. Penanaman karakter akan berhasil jika dilakukan pada

sejak usia dini, karena nilai-nilai yang ditanamkan sejak dini akan lebih berpengaruh dibandingkan jika dilakukan pada saat sudah dewasa. Oleh sebab itu, pendidikan karakter yang baik di waktu sekarang, bukan saja akan memperbaiki kehidupan dan masyarakat kita sekarang saja, tetapi juga akan menjadi landasan yang baik dan teguh untuk generasi-generasi kita yang akan datang.

Melalui prosesnya, orang tua sangat berperan penting dalam menumbuhkan karakter anak-anaknya sejak dini pada lingkungan keluarga. Keluarga merupakan pendidikan pertama dan utama dalam mendidik anak-anak. Selain keluarga lembaga pendidikan sekolah juga merupakan tempat menumbuhkan karakter siswa. Melalui didikan guru karakter siswa diharapkan terbentuk secara baik.

Namun hal ini masih disadari guru yang berhadapan langsung dengan siswa, sering kali guru juga kesulitan menerapkan pembelajaran karakter, kurang tertariknya siswa pada cara guru mengajarkan karakter tanpa adanya metode yang sesuai dengan kebutuhan zaman, membuat siswa kurang begitu memandang penting karakter. Pendidikan karakter sebagai pondasi dalam membentuk karakter dirasa masih kurang dengan cepatnya siswa mengikuti perkembangan lingkungan masyarakat. Siswa lebih senang melihat acara film televisi sebagai tontonan untuk mengikuti

perkembangan zaman, padahal tontonan televisi tidak semuanya baik untuk karakter anak.

Melihat televisi sebagai tontonan yang menarik maka pembelajaran sebaiknya juga mengikuti hal ini. Penggunaan metode film animasi untuk mempermudah siswa dalam meniru akhlak yang baik sehingga film animasi Pada Zaman Dahulu dapat dijadikan sebagai metode yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman untuk anak dalam meniru apa yang dilihat dan didengar sebagai contoh karakter yang sesuai dengan bangsa Indonesia dan karakter yang baik.

Film animasi Pada Zaman Dahulu tayang di MNCTV setiap hari pukul 08.00 wib. Film animasi ini mengajarkan karakter yang baik, seperti bertanggung jawab, percaya diri, dan jujur. Dalam cerita Pada Zaman Dahulu ditampilkan melalui hewan-hewan, hal ini membuat cerita menjadi menarik dan mudah dipahami. Film animasi Pada Zaman Dahulu bisa diputarkan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran di kelas semakin mempermudah guru untuk memberikan contoh karakter-karakter yang baik. Sehingga sangat efektif waktu yang diperlukan dalam penerapannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih ada sebagian siswa yang belum memiliki karakter bertanggung jawab, percaya diri, dan tolong menolong.
2. Tidak semua guru mengenalkan karakter yang baik kepada siswa.
3. Kurangnya strategi guru untuk menumbuhkan karakter yang baik kepada siswa.
4. Guru belum membiasakan mengajar dengan menonton film animasi, sehingga siswa belum mendapat banyak pengalaman dari film animasi yang dapat menumbuhkan karakter dalam diri siswa tersebut.
5. Kurangnya pemanfaatan film animasi sebagai media pembelajaran.
6. Masih ada sebagian orang tua yang belum sadar akan pentingnya menumbuhkan karakter bagi anaknya.
7. Orang tua terkadang kurang peduli dengan tayangan negatif yang ditonton anaknya dalam televisi.

C. Batasan Masalah

Film animasi “Pada Zaman Dahulu” tayang di MNCTV setiap hari pukul 08.00 wib. Karena adanya keterbatasan waktu, dana,

tenaga, teori-teori, dan supaya penelitian ini dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan terkait karakter saat ini. Untuk itu peneliti akan membatasi masalah dari permasalahan yang diteliti berjudul “Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa”. Pada pembahasan tentang karakter, peneliti membatasi masalah pada karakter siswa yang mengarah kepada bertanggung jawab, percaya diri, dan tolong menolong. Sedangkan pada subjek penelitian, peneliti hanya meneliti siswa kelas III SDN Ciputat 01.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01?
2. Seberapa besar pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa.

2. Tujuan Khusus

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan tentang pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan seperti:

a. Bagi Siswa

Memberikan pengetahuan, gambaran, dan saran yang baik untuk selalu senantiasa mempunyai karakter yang baik terhadap keluarga, teman, dan orang lain. Dapat menonton film animasi yang mempunyai karakteristik yang baik yang akan dicontohkan siswa dalam kesehariannya didalam sekolah maupun diluar sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para guru dan menjadi referensi dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan karakter kepada siswa. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat menjadi motivasi bagi guru untuk mengadakan inovasi pembelajaran dengan menggunakan film animasi dalam kegiatan pembelajaran. Serta dapat dijadikan sebagai bahan koreksian terhadap kinerja guru dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memahami media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan agar sekolah mengadakan dan memfasilitasi guru dalam pembelajaran untuk mengenalkan kegiatan yang dapat menumbuhkan karakter yang baik pada diri siswa.

d. Bagi Orang Tua

Memberikan masukan agar orang tua senantiasa untuk lebih mengamati dan mengawasi anak ketika melihat film animasi di televisi yang ditonton, agar anak tidak salah dalam menonton tayangan film animasi yang tidak bermanfaat dan tidak baik untuk dirinya.

e. Bagi Peneliti

Untuk menambah dan meningkatkan kualitas pengetahuan peneliti tentang ilmu pendidikan yang kedepannya dapat digunakan untuk terjun didunia pendidikan. Serta, dapat menjadi sarana belajar untuk menjadi seorang pendidik yang lebih baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Film Animasi Pada Zaman Dahulu

a. Pengertian Film

Menurut Bordwell dan Thompson dalam Ariansah (2014: 3) Film adalah sebuah sistem yang terdiri dari elemen-elemen, di mana dalam setiap elemen terdapat sistem yang saling bergantung dan mempengaruhi satu sama lainnya. Adapun elemen-elemen yang membentuk sebuah film adalah bentuk (*form*) dan gaya (*style*). Dalam konteks yang lebih spesifik dikenal pula dengan sistem formal dan gaya.

Poerwadarminta (2011: 330) mengatakan bahwa film diartikan barang tipis seperti selaput yang dibuat dari seluloid tempat gambar potret negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).

Menurut Prakoso dalam Romli (2016: 97) mendefinisikan film adalah gambar hidup, hasil dari seonggok seluloid, yang diputar dengan mempergunakan proyektor dan ditembakkan ke layar, yang dipertunjukkan di gedung bioskop. Sedangkan menurut UU No. 23 Tahun 2009 dalam Trianton (2013: 1) tentang Perfilman, Pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa

yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa film merupakan tayangan yang bersifat hiburan yang disajikan dalam durasi tertentu dan serangkaian cerita singkat yang menggambarkan kehidupan sosial seseorang atau kelompok yang ditampilkan dalam bentuk gambar, suara, dan gerak sehingga membentuk suatu unsur cerita yang mempunyai karya seni yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak melalui media secara berkelanjutan. Saat ini pemirsa dapat menyaksikan berbagai film yang mereka gemari di televisi.

b. Fungsi Film

Menurut Effendy dalam Ardianto, dkk (2007: 145) seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*.

Trianton (2013: x) Meski berupa tontonan, namun film memiliki pengaruh yang besar. Itulah sebabnya film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong tumbuhnya industri kreatif lainnya. Dengan demikian film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Film menjadi sangat efektif sebagai media pembelajaran dalam rangka menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral, unsur didaktif, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat peneliti bahwa film mempunyai fungsi lebih dari sekedar hiburan. Film merupakan media yang paling efektif untuk menyampaikan pesan dan dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau. Karena film adalah media komunikasi.

c. Sejarah Film

Menurut Romli (2016: 98) Pada tanggal 28 Desember 1895, untuk pertama kalinya dalam sejarah perfilman, sebuah film cerita dipertunjukkan di depan umum. Film ini dibuat oleh Lumiere bersaudara, investor terkenal asal Prancis dan pelopor industri perfilman. Tempat pemutaran film itu adalah di Grand Cafe di Boulevard des Capucines, Paris, sekitar 30 orang datang dengan dibayar untuk

menonton film-film pendek yang mempertunjukkan kehidupan warga Prancis. Judul film karya mereka adalah "*Workers Leaving the Lumiere Factory*". Pemutaran film di Grand Cafe ini menandai lahirnya industri perfilman.

Hiebert, dkk dalam Ardianto, dkk (2007: 143) mengatakan film atau *motion pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada publik Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903.

Effendy dalam Ardianto, dkk (2007: 144) Apabila film permulaannya merupakan film bisu, maka pada tahun 1927 di *Broadway* Amerika Serikat muncul film bicara pertama meskipun belum sempurna.

Menurut Ariansah (2014: 100) Setelah tahun 1927, suara kemudian kembali bangkit menyusul ketertinggalannya dari gambar melalui perkembangan teknologi dan praktek film-film yang menekankan pentingnya suara pada dekade 1970-an. Era tersebut dipandang sebagai revolusi II dari suara, setelah revolusi I pada tahun 1927 dengan *The Jazz Singer*.

Dari penjelasan di atas bahwa sejarah film pertama kali dipertunjukkan di depan umum pada tanggal 28 Desember 1895 dengan judul film karya mereka adalah “*Workers Leaving the Lumiere Factory*”. Film memiliki perjalanan cukup panjang hingga pada akhirnya menjadi seperti film di masa kini yang kaya dengan efek dan sangat mudah didapatkan sebagai media hiburan. Mulai dari film awal dimana masih bisu atau tanpa adanya suara dan tidak berwarna, kemudian film bicara yang dialognya dapat didengar secara langsung, tetapi masih hitam putih, hingga pada akhirnya sudah mampu memproduksi film berwarna yang lebih menarik dan diikuti dengan alur cerita yang mulai populer.

d. Sejarah Perfilman di Indonesia

Menurut Elvinaro dan Lukiati dalam Romli (2016: 98) lain halnya perfilman di Indonesia, film pertama yang diputar berjudul *Ladi Van Java* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David. Pada tahun 1927/1928, Krueger Corporation memproduksi film *Eulis Atjih*, dan sampai pada tahun 1930, masyarakat disugahi film *Lutung Kasarung*, *Si Comat* dan *Pareh*.

Ardianto, dkk (2007: 144) film bicara yang pertama berjudul *Terang Bulan* yang dibintangi oleh Roekiah dan R. Mochtar berdasarkan naskah seorang penulis Indonesia Saerun. Pada saat perang Asia Timur Raya di penghujung tahun 1941, perusahaan perfilman yang diusahakan oleh orang Belanda dan Cina itu berpindah tangan kepada pemerintah Jepang, diantaranya adalah NV. Multi Film yang diubah namanya menjadi *Nippon Eiga Sha*, yang selanjutnya memproduksi film *feature* dan film dokumenter. Jepang telah memanfaatkan film untuk media informasi dan propaganda. Namun, tatkala bangsa Indonesia sudah memproklamasikan kemerdekaannya, maka pada tanggal 6 Oktober 1945 *Nippon Eiga Sha* diserahkan secara resmi kepada Pemerintahan Republik Indonesia.

Trianton (2013: 14) perkembangan film bicara di Indonesia saat itu agak lambat. Bahkan dari tahun 1929 sampai pertengahan tahun 1930, baru sebagian kecil saja bioskop yang sanggup memasang proyektor film bicara.

Berdasarkan pendapat peneliti bahwa sejarah perfilman di Indonesia pertama yang diputar berjudul *Ladi Van Java* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David. Pada tahun 1927/1928 diproduksi film *Eulis Atjih*, dan pada tahun 1930, masyarakat disugahi film *Lutung*

Kasarung, Si Comat dan Pareh. Meskipun pada saat itu baru film bisu yang diproduksi. Sejarah perfilman di Indonesia sangat panjang dan tidak lepas dari segenap kondisi lingkungan sekitarnya. Film Indonesia juga sama diawali dari film bisu sampai dengan muncul film bicara untuk pertama yang berjudul *Terang Bulan*.

e. Jenis-jenis Film

Menurut Romli (2016: 99) menyatakan bahwa perkembangan film sampai saat ini mempunyai beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut.

1) Film cerita

Film cerita adalah film yang di dalamnya terdapat atau dibangun dengan sebuah cerita. Film cerita mempunyai waktu penayangan yang berbeda-beda, lebih jelasnya yaitu: pertama, film cerita pendek, film ini berdurasi dibawah 60 menit. Film cerita pendek diproduksi oleh mahasiswa perfilman dan pembuat film yang ingin melihat kualitas dari film.

2) Film berita

Adalah film mengenai fakta atau peristiwa yang benar-benar terjadi. Film berita sangat membantu publik untuk melihat peristiwa yang sedang terjadi.

3) Film dokumenter

Prakoso dalam Romli (2016: 99) yaitu sebuah film yang menggambarkan kejadian nyata, kehidupan dari seseorang, suatu periode dalam kurun sejarah, atau mungkin sebuah rekaman dari suatu cara hidup makhluk, dokumenter rangkuman perekaman fotografi berdasarkan kejadian nyata dan akurat.

4) Film kartun

Film kartun adalah film yang menghidupkan gambar-gambar yang telah dilukis. Terdapat tokoh dalam film kartun. Dalam pembuatan film kartun yang terpenting adalah seni lukis. Pada tahun 1908 film kartun pertama kali diperkenalkan oleh Emile Cohl dari Prancis. Sekarang pemutaran film-film kartun banyak didominasi oleh Amerika Serikat dengan tokoh-tokoh kartun Disney yang terkenal, yaitu Mickey Mouse dan Donald Duck.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa film memiliki beberapa jenis, diantaranya film cerita, film berita, film dokumenter dan juga film kartun. Jenis-jenis film tersebut banyak sekali, pada awalnya bisa dikatakan

perkembangan film dengan berjalannya waktu dari tahun ke tahun sampai sekarang sudah sangat berkembang.

f. Pengertian Animasi

Menurut Ruslan (2016: 15) Dalam Kamus Bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar; “*to animate*”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.

Menurut Soenyoto (2017: 1) Kata animasi berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Lebih dalam lagi mempunyai makna roh, jiwa, atau hidup. Pada masyarakat kuno, Animisme adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (hidup).

Menurut Herliyani (2014: 7) Animasi adalah suatu teknik untuk membuat sebuah karya audio visual agar menghasilkan urutan gambar yang membentuk satu adegan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat dipahami bahwa animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan

objek (manusia, hewan, atau tulisan) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi, sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

g. Jenis Animasi

Menurut William dalam Herliyani (2014: 8) mengemukakan jenis animasi adalah satu proses menggambar suatu karakter bisa berupa apa saja dengan kemampuan gambar dan imajinasi, saat ini ada beberapa jenis animasi, seperti animasi dua dimensi yang teknik menggambar secara manual atau yang biasa disebut dengan *Classic Animation*. Sedangkan animasi tiga dimensi menggunakan teknik *Digital Animation*, dan *Stop Motion* atau yang biasa disebut *Clay Animation* dengan teknik animasi menggunakan lilin atau boneka.

Menurut Soenyoto (2017: 121) jenis animasi diantaranya:

1) *Cel Shaded Animation* (Animasi Bayangan)

Cel Shaded Animation disebut juga dengan istilah *toon-shading*, yaitu bentuk yang semula 3D melalui proses render 2D hasilnya seperti layaknya kartun 2D. Itu

sebabnya disebut sebagai animasi bayangan kartun cel. Prosesnya juga rumit dengan tantangan kompleksitas tinggi.

2) *Doll / Puppet Animation* (Animasi Boneka)

Objeknya berupa boneka yang mempunyai ruas (engsel) agar bisa digerakan layaknya sendi sehingga mampu menengok, melangkah, memutar, serta gerak lainnya.

3) *Animation Object (Stop Frame)*

Objeknya berupa benda apa saja, pensil, sepatu, jam tangan, batu, mobil, bunga sedang mekar, tunas yang sedang tumbuh, sampai pada manusia pun dapat dijadikan objek animasi jenis ini.

4) *Clay Animation*

Animasi Clay berbahan tanah liat atau material lain yang bersifat plastis dan mudah dibentuk. *Clay Animation* atau *claymation* termasuk dalam teknik animasi *stop motion*.

5) Animasi 3 Dimensi

Animasi komputer kini sudah merupakan sub bidang grafik komputer. Mencakup bidang animasi 3D (tiga dimensi), bersanding dengan animasi 2D (dua dimensi). Animasi 3D merupakan puncak teknologi animasi.

6) Indonesia 3D

Secara garis besar proses pembuatan animasi 3D (*Three Dimension*) meliputi beberapa tahapan. Mula-mula tahapan *modeling*, *shading/lighting*, tekstur, *surface*, animasi, dan berakhir pada tahap rendering.

7) Animasi Kartun 2D

Animasi kartun Indonesia sudah ada sejak tahun 50-an. Animator pertama adalah Ooq Hendronoto yang dikirim Bung Karno ke studio Disney. Sampai tahun 90-an animasi ini dikenal sebagai animasi *cels* (plastik bening). Film animasi yang awal muncul di siaran televisi adalah serial si Huma (1980) di TVRI disusul Kapten Nusantara (TPI).

Dari pendapat di atas jenis-jenis animasi tersebut banyak sekali bentuk dan macam-macam animasi, pada awalnya bisa dikatakan sangat sederhana, dengan berjalannya waktu dari tahun ke tahun sampai sekarang animasi sudah sangat berkembang, dengan adanya film animasi dua dimensi, tiga dimensi, dan animasi clay. Dunia film animasi semakin maju dan inovatif. Film animasi ini adalah termasuk jenis animasi karakter, jenis film animasi yang banyak ditayangkan di televisi, terbuat dari gambar dua dimensi dan tiga dimensi yang bergerak. Seiring dengan

kemajuan teknologi, proses pembuatan film animasi jenis ini sekarang sudah menggunakan komputer yang dikombinasikan dengan kreasi seniman. Contoh film animasi ini banyak sekali, seperti: Adit & Sopo Jarwo (MD), *Tom and Jerry*, Upin Ipin, Pada Zaman Dahulu, Dragon Ball, Naruto, dll.

h. Film Animasi Pada Zaman Dahulu

Pada Zaman Dahulu adalah sebuah film animasi anak-anak yang dirilis pada bulan November 2011 di Malaysia. Film ini diproduksi oleh *Les' Copaque Production*. Di Indonesia, Pada Zaman Dahulu hadir di MNC TV atau film tersebut juga bisa di download melalui situs youtube.

Pada Zaman Dahulu adalah sebuah serial animasi CGI berupa kisah dongeng yang juga merupakan judul serial televisi kedua dari *Les' Copaque Production*. Serial ini awalnya disiarkan di saluran TV AlHijrah. Pada Zaman Dahulu menceritakan dua kakak-beradik dari kota, Aris dan Ara, dihantar ke kampung oleh ibu dan ayah mereka yang akan pergi ke luar negeri, untuk tinggal bersama Aki dan Wan. Aki sebagai tukang cerita menghibur cucu-cucunya dengan mengisahkan cerita-cerita dongeng tentang Sang

Kancil dan teman-teman desanya. (Sumber: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Pada_Zaman_Dahulu)

Dalam film animasi Pada Zaman Dahulu memiliki beberapa karakter atau penokohan di dalam ceritanya. Karakter Aki, Aris, Ara dan sang Kancil sebagai karakter utama. Berikut gambaran mengenai karakter dalam film animasi Pada Zaman Dahulu:

1) Aki

Aki adalah kakek Aris dan Ara yang sangat peduli terhadap cucu-cucunya. Dalam film ini, Aki adalah orang yang selalu bercerita mengenai petualangan sang kancil dan mengajarkan Aris dan Ara untuk menjadi individu yang bertanggung jawab.

2) Wan

Wan adalah istri Aki. Dalam film ini karakter Wan jarang muncul, namun suaranya sering terdengar di akhir episode.

3) Aris

Aris adalah kakak Ara. Aris suka mengganggu adiknya, suka berbohong, dan nakal. Aris lebih suka duduk di dalam rumah sambil bermain game. Perilaku buruknya selalu dijadikan contoh dari kisah dongeng

binatang yang diceritakan Aki. Tapi Aris juga anak yang bertanggung jawab dalam menjaga adiknya.

4) Ara

Ara adalah adik Aris. Ara orang yang lucu, ceria, banyak berbicara, berkata jujur, dan pemaarah. Ara juga gemar mendengarkan cerita-cerita dari kakek (Aki).

5) Sang Kancil

Kancil adalah tokoh utama dari cerita Aki. Sang kancil yang sangat cerdas dan bijak. Ia senantiasa mencari jalan keluar untuk menyelesaikan setiap masalah. Selain itu kancil memiliki sifat suka bermusyawarah, penolong, tangkas, dan licik. Ia senantiasa mencari jalan untuk melepaskan diri dari pemangsa.

6) Tupai

Tupai adalah tokoh yang senantiasa muncul tiba-tiba dan memberikan kesimpulan berupa peribahasa yang berkaitan dengan cerita Aki.

7) Kerbau

Kerbau adalah hewan yang ingin menjadi penguasa penghuni hutan, akan tetapi dia memiliki rasa penakut.

8) Buaya

Buaya adalah hewan pemangsa yang ditakuti dan suka menipu semua penghuni hutan.

9) Harimau

Raja rimba yang sombong, pemarah, pendusta, dan ditakuti seluruh penghuni hutan.

10) Gajah

Gajah berbadan besar, pemarah, dan tidak suka kekaduhan.

11) Arnab

Arnab (kelinci) yang banyak berbicara dan cepat tanggap terhadap sesuatu dan menjadi sahabat baik kancil.

Film animasi Pada Zaman Dahulu yang terdiri dari beberapa dongeng. Berikut judul-judul Pada Zaman Dahulu mulai dari musim pertama hingga musim keempat (Sumber: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Pada_Zaman_Dahulu)

Musim Pertama (2011)

- 1) Sang Kancil dan Kerbau (3 Desember 2011)
- 2) Sang Kancil Mengira Buaya (10 Desember 2011)
- 3) Sang Kancil & Perigi Buta (17 Desember 2011)
- 4) Sang Kancil & Gergasi (24 Desember 2011)

Musim Kedua (2012)

- 1) Sang Kancil & Tail Pinggang Hikmat (18 Februari 2012)
- 2) Sang Kancil & Pemburu (25 Februari 2012)
- 3) Sang Kancil Berlumba dengan Siput (3 Maret 2012)

- 4) Sang Kancil & Harimau (10 Maret 2012)
- 5) Sang Kancil & Gong Raja Sulaiman (19 Mei 2012)
- 6) Sang Kancil Menjadi Hakim (2 Juni 2012)
- 7) Kura-Kura & Monyet (8 September 2012)
- 8) Penghuni Hutan Menentang Gergasi (15 September 2012)

Musim Ketiga (2013)

- 1) Sang Kancil & Singa (25 Mei 2013)
- 2) Ayam & Helang (1 Juni 2013)
- 3) Pekasam Mata Harimau (8 Juni 2013)
- 4) Semut, Merpati dan Gajah (14 Juli 2013)
- 5) Musang & Ayam (21 Juli 2013)
- 6) Belalang & Semut (28 Juli 2013)
- 7) Kisah Bangau (1 Desember 2013)
- 8) Anjing & Bayang-Bayang (8 Desember 2013)
- 9) Kambing & Buaya (15 Desember 2013)
- 10) Cawi & Harimau (22 Desember 2013)
- 11) Kura-Kura & Itik (29 Desember 2013)
- 12) Singa & Tikus (5 Januari 2014)

Musim Keempat (2014-2016/(New Pada Zaman Dahulu))

- 1) Sang kancil dan Buku 1001 Bilik (11-13 Oktober 2014)
- 2) Sang Kancil dan Pemancingan (18-20 Oktober 2014)

- 3) Sang kancil berpiknik (25-27 Oktober 2014)
- 4) Sang Monyet Cuai (1-3 November 2014)
- 5) Pengalaman Peperiksaan (22-24 November 2014)
- 6) Cuti yang bermakna (20-22 Desember 2014)
- 7) Kisah Pelangi Naga (7-9 Februari 2015)
- 8) Sang Doktor Hewan (14-16 Februari 2015)
- 9) Kisah Perang Iron Man (11-13 April 2015)
- 10)Sang Penghuni Hutan & Meteor (9-11 Mei 2015)
- 11)Sang Kancil & Pokok Seribu Tempatan (23-25 Mei 2015)
- 12)Sang Penghuni Hutan & Hewan Rasuah (23-25 Mei 2015)
- 13)Sang Kancil & 1001 Bintang Buas (30 Mei-1 Juni 2015)
- 14)Sang Kancil & Seribu Satu Guna Dahan (6-8 Juni 2015)
- 15)Sang Peternakan Itik (31 Agustus-2 September 2015)
- 16)Seribu Satu Jambatan Ilmu (26-28 Oktober 2015)
- 17)Sang Kawan Baru Luar Negara (16-18 November 2015)
- 18)Rumah Kerbau Terbakar! (23-25 November 2015)
- 19)Al-Kisah Maulid Nabi (30 November-2 Desember 2015)
- 20)Al-Kisah Muhammad (28-30 Desember 2015)
- 21)Sang Kancil & Hobi (8-10 Februari 2016)
- 22)Sang Pagi Memburu, Petang Makan (29 Februari-2 Maret 2016)
- 23)Sang Gerhana Matahari (7-9 Maret 2016)

24) Sang Kancil & Marvel (25-27 April 2016)

25) Sang Kancil & Sejarah (16-18 Mei 2016)

26) Siapa Pencuri Barang Berharga (30 Mei-1 Juni 2016)

27) Kedai Makan Penghuni Hutan (6-8 Juni 2016)

Dari beberapa judul dongeng di atas, film animasi Pada Zaman Dahulu merupakan film animasi berdasarkan berkisar antara 10-15 menit. Film animasi Pada Zaman Dahulu boleh diperlihatkan kepada anak sekolah dasar yang usia umumnya antara 7-12 tahun.

Dalam hal ini dari musim pertama sampai dengan musim keempat di atas, setelah dilakukan beberapa pertimbangan penulis ingin meneliti beberapa judul yang berkaitan dengan kehidupan anak usia sekolah dasar khususnya kelas III dan sesuai dengan perilaku atau perbuatan sehari-hari. Yakni diantaranya yaitu:

a) Belalang dan Semut (28 Juli 2013)

Film ini menceritakan Belalang dan Semut tentang kerja keras yang dilakukan oleh Semut dalam mengumpulkan makanan dan minuman untuk menghadapi musim kemarau dan Belalang yang selalu sibuk bermain biola. Belalang tidak pernah sekalipun mencari makanan dan minuman, tetapi dia malah asyik bermain biola setiap hari nya.

Pada saat Semut sedang mencari dan mengumpulkan makanan dan minuman mereka bertemu dengan Belalang dan ikut mendengarkan alunan biola yang dimainkan oleh Belalang. Belalang merasa senang Semut ikut bergabung bersama dia dan teman-teman lain untuk bersenang-senang bersama. Semut hanya mendengarkan alunan biola sebentar saja kemudian lanjut untuk mencari dan mengumpulkan makanan dan minuman lagi. Semut juga berpesan kepada Belalang untuk segera mencari dan mengumpulkan makanan, tetapi Belalang tidak mau mendengarkan pesan tersebut dia malah asyik bermain biola. Semut percaya diri dengan keputusannya untuk mengumpulkan makanan daripada mendengarkan alunan biola. Satu per satu temannya pergi mencari makanan dan minuman untuk persiapan musim kemarau, tetapi Belalang belum juga mengumpulkan makanan dan minuman.

Hingga pada akhirnya tibalah musim kemarau, semua makanan menjadi kering dan tidak ada minuman. Belalang merasa sangat lapar dan haus, tetapi tidak ada satupun makanan dan minuman yang bisa ia makan dan minum. Belalang selalu berhalusinasi melihat makanan dan minuman padahal itu sama sekali bukan makanan

dan minuman. Akhirnya dia pun pingsang dan pada saat ia bangun ternyata dia sudah berada di sebuah tempat tinggal yang nyaman, yaitu di rumah Semut-Semut.

Belalang pun diberi makanan dan minuman oleh Semut-Semut dan mereka pun bernyanyi, menari, dan bersenang-senang bersama dengan mendengarkan alunan biola yang dimainkan oleh Belalang.

b) Lebah dan Burung Tempua

Film ini menceritakan Lebah dan 3 Burung Tempua tentang tolong menolong yang dilakukan oleh pasukan Lebah dalam menolong 3 Burung Tempua membuat rumah. Awalnya pasukan Lebah dengan baik hati menolong 3 Burung Tempua untuk membuat sarang seperti milik Lebah. Pasukan Lebah dengan sabar mengajarkan 3 Burung Tempua membuat sarang. Hingga akhirnya pasukan Lebah pergi untuk mencari makanan.

Setelah pergi mencari makanan, pasukan Lebah mencari sarangnya tetapi tidak ketemu sama sekali. Setelah itu pasukan Lebah pun bertemu dengan Kancil dan mereka meminta pertolongan kepada Kancil untuk membantu mereka mencari sarangnya. Kancil pun menolong pasukan Lebah mencari sarangnya.

Akhirnya sarang pasukan Lebah itu pun berhasil ditemukan oleh Kancil. Ternyata sarang milik pasukan Lebah telah dicuri oleh 3 Burung Tempua. Pasukan Lebah pun marah karena tidak terima sarang mereka diambil begitu saja oleh 3 Burung Tempua. Lalu, dengan bantuan Kancil lagi Burung Tempua mengakui bahwa mereka telah mengambil sarang milik pasukan Lebah. Pasukan Lebah yang awalnya marah dengan 3 Burung Tempua, akhirnya memaafkan dan memberikan sarang tersebut kepada 3 Burung Tempua.

Dari pendapat di atas bahwa hingga sekarang di Indonesia tayangan Pada Zaman Dahulu sudah mencapai musim keempat dan di tahun 2017 ini tayangannya sering diputar ulang. Film animasi Pada Zaman Dahulu ini juga sedang ditayangkan setiap hari di stasiun MNCTV jam 08.00 WIB. Di Indonesia penayangan film Pada Zaman Dahulu belum tuntas dan di Malaysia juga masih terus dibuat cerita yang baru.

Nilai moral dalam cerita Pada Zaman Dahulu ditampilkan kompleks, baik secara eksplisit berupa percakapan maupun secara implisit berupa riwayat dan tingkah laku tokoh-tokohnya. Dikisahkan bahwa sang kancil selalu membantu teman-teman hutan yang sedang kesulitan.

Berikut beberapa nilai kehidupan yang terkandung di dalam film animasi Pada Zaman Dahulu:

- 1) Menggambarkan kejujuran, persahabatan dan percaya pada diri sendiri.
- 2) Bertanggung jawab terhadap sesuatu yang kita lakukan.
- 3) Menggambarkan pentingnya bergotong royong, menghargai, dan menghormati.
- 4) Mengajarkan perbuatan tolong menolong kepada sesama.
- 5) Mengajarkan untuk bekerja keras dan bersikap sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan.

Jika diperhatikan, terdapat banyak pribahasa di dalam film animasi Pada Zaman Dahulu. Contoh:

- 1) Berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ke tepian.
- 2) Karena nila setitik, rusak susu sebelanga.
- 3) Air susu dibalas air tuba.
- 4) Selama hayat dikandung badan.
- 5) Orang dahaga diberi air.
- 6) Sepandai-pandai tupai melompat, sekali terjatuh juga.
- 7) Pagar makan tanaman.

Nilai kemalasan sangat menonjol, diisi dengan kemalasan antara burung tempua dalam membuat sarang

dan belalang dalam mengumpulkan makanan untuk menghadapi musim kemarau.

Pada Zaman Dahulu sendiri, tidak disebutkan untuk umur berapa. Tetapi di Indonesia sendiri, justru banyak ditonton oleh anak-anak di atas umur 5 tahun. Penting dilakukan pendampingan saat menonton oleh orang tua atau orang dewasa di sekitarnya. Oleh karena itu, mendampingi anak dalam menonton film animasi Pada Zaman Dahulu wajib hukumnya. Karena terdapat adegan kebohongan, pertengkaran, dan kemalasan kerap muncul di segmen film ini.

Namun, selain sisi negatif, film animasi Pada Zaman Dahulu ini juga memiliki sisi positif seperti jujur, bertanggung jawab, percaya diri, dan tolong menolong sesama penghuni hutan. Pada Zaman Dahulu juga memiliki jiwa persahabatan yang tinggi dan sikap tanggung jawab yang besar dalam melakukan sesuatu. Akan tetapi, bukan berarti kita bebas membiarkan anak atau adik kita menonton. Pendampingan saat menonton dan memilah sesuai umurnya akan lebih bijak. Oleh karena itu, kita sebagai orang tua atau orang dewasa di sekitar anak, sebaiknya bijak dalam mengelola saluran televisi. Bukan karena acara sedang tren lantas kita

dengan mudah membiarkan anak menonton. Alihkan ke film yang lain atau kegiatan positif lainnya.

2. Karakter

a. Pengertian Karakter

Menurut Boang dalam Fitri (2012: 20) Dalam bahasa Arab, karakter diartikan '*khuluq, sajiyyah, thab'u*' (budi pekerti, tabiat atau watak. Kadang juga diartikan *syakhsiyyah* yang artinya lebih dekat dengan *personality* (kepribadian).

Suyanto dalam Kurniawan (2013: 28) mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.

Menurut Poerwadarminta (2011: 521) mengemukakan bahwa karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.

Sjarkawi dalam Koesoema (2007: 79) secara umum, kita sering mengasosiasikan istilah karakter dengan apa yang disebut dengan temperamen yang memberinya sebuah

definisi yang menekankan unsur psikososial yang dikaitkan dengan pendidikan dan konteks lingkungan. Kita juga bisa memahami karakter dari sudut pandang behavioral yang menekankan unsur somatopsikis yang dimiliki individu sejak lahir. Di sini, istilah karakter dianggap sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai “ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan seseorang sejak lahir.”

Menurut Majid dan Andayani (2013: 12) mengatakan karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal yang memang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang. Hal-hal yang sangat abstrak yang ada pada diri seseorang. Sering orang menyebutnya dengan tabiat atau perangai.

Menurut Musfiroh dalam Zubaedi (2011: 12) kata karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai) dan memfokuskan, bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat dipahami bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu, ciri khas asli dan mengakar pada kepribadian individu tersebut, dan

mendorong bagaimana individu bertindak, bersikap, berujar, serta merespon sesuatu.

b. Nilai-nilai Karakter

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional dalam Salahudin dan Alkrienciehie (2013: 54) nilai karakter bangsa terdiri atas sebagai berikut.

- 1) Religius, yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- 2) Jujur, yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- 3) Toleransi, yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin, yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 5) Kerja keras, yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

- 6) Kreatif, yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- 7) Mandiri, yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- 8) Demokratis, yaitu cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- 9) Rasa ingin tahu, yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- 10) Semangat kebangsaan, yaitu cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11) Cinta tanah air, yaitu cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya ekonomi, dan politik bangsa.
- 12) Menghargai prestasi, yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang

berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13) Bersahabat/komunikatif, yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

14) Cinta damai, yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

15) Gemar membaca, yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan manfaat bagi dirinya.

16) Peduli lingkungan, yaitu sikap dan tindakan yang berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17) Peduli sosial, yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18) Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, karakter dimulai dalam sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Sedangkan Yaumi (2014: 82) mengatakan bahwa satuan pendidikan dapat secara langsung menerapkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa tersebut atau dapat menambah dan mengurangi, namun diharapkan menetapkan minimal lima nilai, yaitu nyaman, jujur, peduli, cerdas, dan tangguh/bekerja keras. Kelima nilai budaya dan karakter bangsa ini dipandang dapat menjadi awal terbentuknya nilai-nilai karakter lainnya.

Menurut Asmani (2011: 36) nilai-nilai karakter meliputi:

1) Nilai Karakter dalam Hubungannya dengan Tuhan

Nilai ini bersifat religius. Dengan kata lain, pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan dan/atau ajaran agama.

2) Nilai Karakter Hubungannya dengan Diri sendiri

Ada beberapa nilai karakter yang berhubungan dengan diri sendiri. Berikut beberapa nilai tersebut.

a) Jujur

Jujur atau kejujuran merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadi diri sebagai orang yang selalu dapat dipercayai. Hal ini diwujudkan dalam hal perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri sendiri maupun pada pihak lain.

b) Bertanggung jawab

Ini merupakan sikap perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, sebagaimana yang seharusnya ia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

c) Tolong Menolong

Manusia diciptakan Allah untuk saling tolong menolong sesama. Karena kita hidup di dunia membutuhkan orang lain.

d) Bergaya Hidup Sehat

Segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindari kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan.

e) Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

f) Kerja Keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.

g) Percaya diri

Sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya.

h) Berjiwa Wirausaha

Sikap dan perilaku yang mandiri dan pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya.

i) Berpikir Logis, Kritis, Kreatif, dan Inovatif

Berpikir dan melakukan sesuatu secara nyata atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan mutakhir dari sesuatu yang telah dimiliki.

j) Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

k) Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.

l) Cinta Ilmu

Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.

3) Nilai Karakter Hubungannya dengan sesama

4) Nilai Karakter Hubungannya dengan Lingkungan

Hal ini berkenaan dengan kepedulian terhadap sosial dan lingkungan. Nilai karakter tersebut berupa sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya. Selain itu, mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi dan selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

5) Nilai Kebangsaan

Artinya, cara berpikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa nilai-nilai karakter ada 18, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca,

peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Dalam penelitian ini nilai-nilai karakter yang dipakai yaitu bertanggung jawab, percaya diri, dan jujur. Peneliti akan mengembangkan nilai-nilai karakter tersebut sebagai instrumen penelitian.

c. Jenis-jenis Karakter

Menurut Saleh dalam Dirman dan Juarsih (2014: 14) setidaknya secara umum peserta didik memiliki ciri sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dalam keadaan sedang berdaya untuk menggunakan kemampuan, kemauan, dan sebagainya.
- 2) Mempunyai keinginan untuk berkembang ke arah dewasa.
- 3) Peserta didik mempunyai latar belakang yang berbeda.
- 4) Peserta didik melakukan penjelajahan terhadap alam sekitarnya dengan potensi-potensi dasar yang dimilikinya.

Menurut Tirtarahadja dalam Dirman dan Juarsih (2014: 15) mengemukakan 4 karakteristik peserta didik sebagai berikut.

- 1) Peserta didik memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga merupakan makhluk yang unik.

- 2) Peserta didik sedang berkembang, yakni mengalami perubahan dalam dirinya secara wajar, baik ditujukan kepada diri sendiri maupun ke arah penyesuaian dengan lingkungan.
- 3) Peserta didik membutuhkan bimbingan dan perlakuan manusiawi, yakni sepanjang peserta didik belum dewasa, ia membutuhkan bantuan dan bimbingan dari orang dewasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik agar bimbingan tersebut mencapai hasil yang optimal.
- 4) Peserta didik memiliki kemampuan untuk mandiri, yakni peserta didik dalam perkembangannya memiliki kemampuan untuk berkembang ke arah kedewasaan.

Sedangkan menurut Sardiman (2014: 120) mengenai pembicaraan karakteristik siswa ini ada tiga hal yang perlu diperhatikan.

- 1) Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal atau *prerequisite skills*, seperti misalnya kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, mengucapkan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotor, dan lain-lain.
- 2) Karakteristik yang berhubungan dengan latar-belakang dan status sosial (*sociocultural*).

3) Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa dari macam-macam jenis dan sumber karakteristik atau keadaan yang ada pada siswa ini guru dapat menentukan data-data apa saja yang perlu diketahui informasinya dan digali dari peserta didik. Kondisi pada siswa juga senantiasa dapat mengalami perubahan, guru hendaknya juga harus memantau segala perubahan keadaan yang ada pada siswa baik sebelum pembelajaran dimulai, saat pembelajaran, hingga selesai pembelajaran dan evaluasi.

d. Proses Pembentukan Karakter

Fitri (2012: 34) Manusia pada dasarnya memiliki dua potensi, yakni baik dan buruk. Di dalam Al-Quran surah Al-Syams (91): 8 dijelaskan dengan istilah *Fujur* (celaka/fasik) dan takwa (takut kepada Tuhan). Manusia memiliki dua kemungkinan jalan, yaitu menjadi makhluk yang beriman atau ingkar terhadap Tuhannya. Keberuntungan berpihak pada orang yang senantiasa menyucikan dirinya dan kerugian berpihak pada orang-orang yang mengotori dirinya.

Sedangkan menurut Majid dan Andayani (2013: 17) pendapat lain menyebutkan bahwa unsur terpenting dalam pembentukan karakter adalah pikiran karena pikiran yang di dalamnya terdapat seluruh program yang terbentuk dari pengalaman hidupnya, merupakan pelopor segalanya. Program ini kemudian membentuk sistem kepercayaan yang akhirnya dapat membentuk pola berpikir yang bisa memengaruhi perilakunya. Jika program yang tertanam tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip kebenaran universal, maka perilakunya berjalan selaras dengan hukum alam.

Menurut Majid dan Andayani (2013: 18) mengatakan bahwa secara alami, sejak lahir sampai berusia tiga tahun, atau mungkin hingga sekitar lima tahun, kemampuan menalar seorang anak belum tumbuh sehingga pikiran bawah sadar (*subconscious mind*) masih terbuka dan menerima apa saja informasi dan stimulus yang dimasukkan ke dalamnya tanpa ada penyeleksian, mulai dari orang tua dan lingkungan keluarga. Dari mereka itulah, pondasi awal terbentuknya karakter sudah terbangun.

Menurut Salahudin dan Alkrienciehie (2013: 45) mengatakan peran sekolah sangat penting dalam usaha pembentukan karakter. Dalam konteks tersebut, pendidikan karakter adalah usaha sekolah yang dilakukan secara

bersama oleh guru, pimpinan sekolah (dan seluruh warga sekolah) melalui semua kegiatan sekolah untuk membentuk akhlak, watak atau kepribadian peserta didik melalui berbagai kebaikan (*virtues*) yang terdapat dalam ajaran agama. Bagi yang beragama Islam, mereka senantiasa menjadikan Al-Quran dan sunnah sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

Pandangan Munir dalam Majid dan Andayani (2013: 20) akhir-akhir ini ditemukan bahwa faktor yang paling penting berdampak pada karakter seseorang di samping gen ada faktor lain, yaitu makanan, teman, orangtua, dan tujuan merupakan faktor terkuat dalam mewarnai karakter seseorang. Dengan demikian jelaslah bahwa karakter itu dapat dibentuk.

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas bahwa awal pembentukan karakter yaitu dari pikiran bawah sadar (*subconscious mind*). Dalam proses pembentukan karakter manusia dapat menentukan dirinya untuk menjadi orang baik atau menjadi orang buruk atau jahat. Peran sekolah dalam proses pembentukan karakter juga sangat penting. Dalam hal ini peran sekolah dituntut untuk membentuk akhlak, watak atau kepribadian peserta didik melalui berbagai kebaikan yang terdapat dalam ajaran agama. Untuk itu perlu

kerja sama yang baik dari seluruh warga sekolah, baik antara guru dan kepala sekolah.

B. Kerangka Berpikir

Film merupakan tayangan yang bersifat hiburan yang disajikan dalam bentuk sekali penayangan dalam durasi tertentu dan rangkaian cerita yang menggambarkan kehidupan keadaan sosial seseorang atau kelompok. Sedangkan animasi adalah metode pembuatan film yang menghasilkan gerakan-gerakan dengan proyeksi serangkaian urutan gambar, biasanya berupa gambar atau kartun. Saat ini pemirsa dapat menyaksikan berbagai film yang mereka gemari di televisi. Beberapa film mengandung unsur percintaan, aksi, dan mengandung unsur komedi sehingga banyak anak-anak yang gemar dengan tayangan televisi.

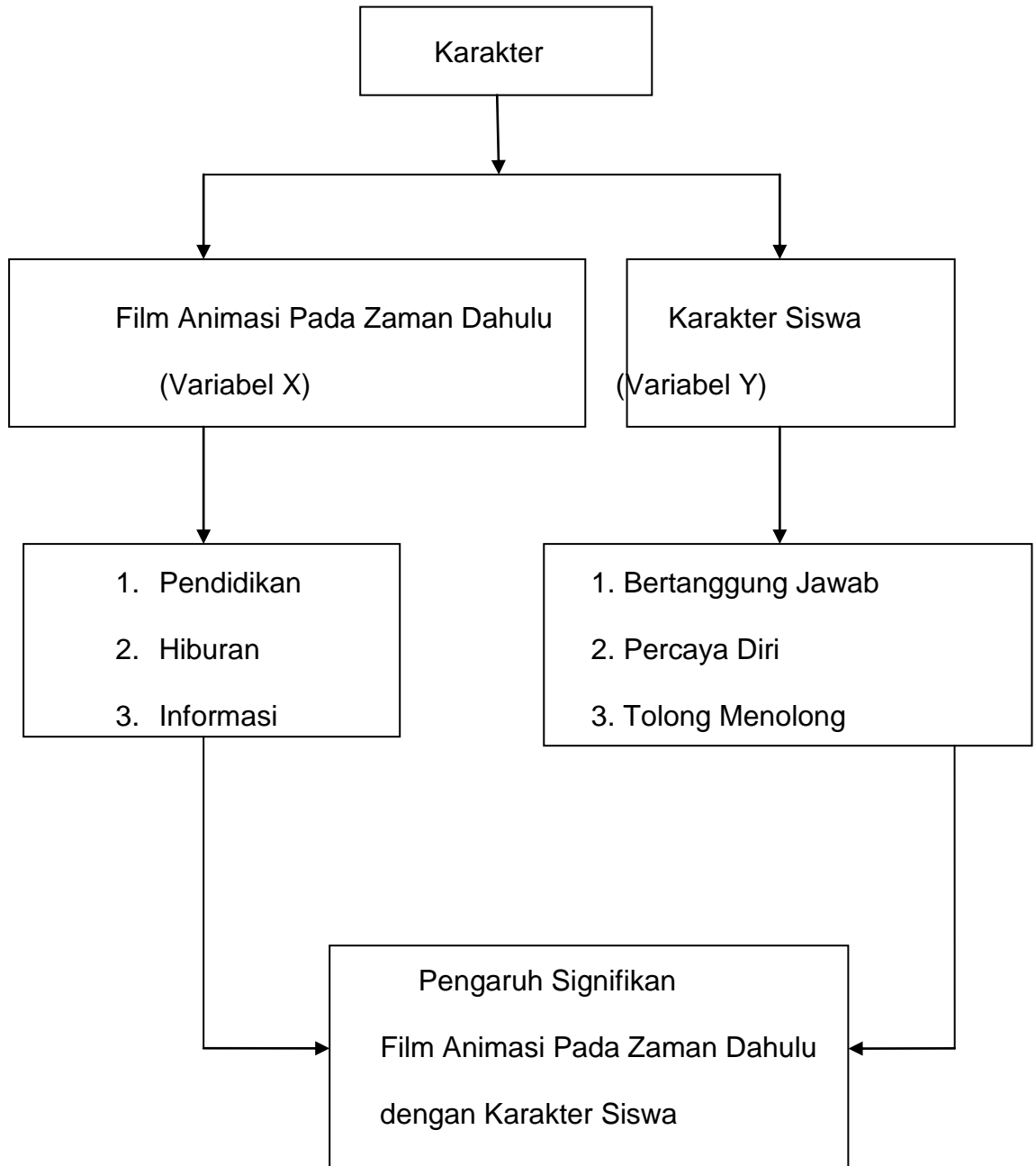
Film animasi dapat dinikmati oleh orang dewasa maupun anak-anak. Dengan film animasi yang menarik membuat penikmat film animasi bisa menerima maksud dan tujuan yang disampaikan oleh film animasi. Kelatahan atau barangkali lebih tepat dikatakan peniruan yang sering kali dipermasalahkan, yakni peniruan negatif. Kenyataannya televisi tidak selalu menimbulkan pengaruh negatif, tidak jarang juga yang positif. Persoalan yang sekarang terjadi ialah bagaimana kita harus menggalakan peniruan yang positif dan

mencegah peniruan negatif, oleh sebab itu film juga memiliki beberapa fungsi, yaitu pendidikan, hiburan, dan informasi.

Film animasi Pada Zaman Dahulu mengisahkan cerita-cerita dongeng tentang Sang Kancil dan teman-teman desanya. Dimana cerita-cerita dongeng tersebut mempunyai nilai karakter dan makna kehidupan. Memberikan contoh baik dan karakter yang sesuai dengan apa yang diharapkan dari tujuan pendidikan. Pada Zaman Dahulu dikemas sesuai dengan kondisi siswa yang diharapkan siswa dapat menerima maksud dan tujuan dari film animasi tersebut.

Karakter-karakter baik dari Si Kancil dan teman-teman desanya patut untuk dicontohkan kepada siswa yang membutuhkan pendampingan dalam proses belajar. Menumbuhkan karakter baik siswa di sekolah dasar merupakan kewajiban dari guru untuk mewujudkan karakter baik. Dengan menggunakan film animasi Pada Zaman Dahulu guru diharapkan mampu membuat karakter siswa baik. Karakter baik yang berupa siswa bertanggung jawab, percaya diri, dan tolong menolong. Diharapkan keberhasilan belajar tidak hanya terjadi pada baiknya nilai saja namun juga baiknya karakter siswa.

Hal ini dapat digambarkan dalam skema kerangka berpikir:



Gambar 2.1

**Kerangka Berpikir Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu
dalam Menumbuhkan Karakter Siswa**

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka ada dua kemungkinan untuk menjawab rumusan masalah tersebut:

Ha : Film animasi Pada Zaman Dahulu berpengaruh dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01.

Ho : Film animasi Pada Zaman Dahulu tidak berpengaruh dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01.

Dengan berdasarkan hipotesis tersebut, maka peneliti mengajukan suatu hipotesa “film animasi Pada Zaman Dahulu berpengaruh dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Ciputat 01 yang beralamat di JL. Kihajar Dewantoro No.6, Ciputat, Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November 2017 sampai dengan bulan Juli 2018. Secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Jun	Jul
1.	Penetapan Bimbingan	■						
2.	Bimbingan Bab I, II, III	■						
3.	Kisi-kisi Instrumen							
4.	Pelaksanaan Penelitian		■	■				
5.	Pengolahan Data			■				
6.	Bimbingan Bab IV dan V			■	■			

7.	Penyusunan Draft Laporan Hasil Penelitian							
8.	Penyempurnaan dan Penggandaan Laporan							
9.	Sidang dan perbaikan							

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sukmadinata (2011: 72) penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Sedangkan Arifin (2014: 54) mengatakan penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menjawab persoalan-persoalan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi saat ini, baik tentang fenomena dalam variabel tunggal maupun korelasi dan atau perbandingan berbagai variabel.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka. Data diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner berupa angket kepada para siswa kelas III di SDN Ciputat 01 guna mendapatkan data yang diperlukan.

C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel

Menurut Sugiyono (2015: 61) Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu:

a. Variabel Independen (X)

Sugiyono (2015: 61) menjelaskan variabel independen: variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah film animasi Pada Zaman Dahulu.

b. Variabel Dependen (Y)

Sugiyono (2015: 61) menjelaskan variabel dependen: sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya (Y) adalah menumbuhkan karakter siswa kelas III sekolah dasar.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Film Animasi Pada Zaman Dahulu

1) Definisi Konseptual

Film animasi Pada Zaman Dahulu adalah serangkaian film animasi yang mengisahkan cerita-cerita dongeng tentang Sang Kancil dan teman-teman desanya dan berisi nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

2) Definisi Operasional

Secara operasional, film animasi Pada Zaman Dahulu adalah sumber belajar dimana siswa akan melihat beberapa video tentang si Kancil dan teman-teman desanya, film, gambar atau studio saat proses pembelajaran untuk proses menumbuhkan karakter.

b. Menumbuhkan Karakter Siswa

1) Definisi Konseptual

Berdasarkan kajian teoritik yang telah dikemukakan sebelumnya mengemukakan bahwa karakter adalah watak, sifat, akhlak ataupun kepribadian yang membedakan seorang individu dengan individu lainnya.

2) Definisi Operasional

Karakter dapat terbentuk melalui unsur terpenting yaitu pikiran karena pikiran yang di dalamnya terdapat seluruh program yang terbentuk dari pengalaman hidupnya,

merupakan pelopor segalanya. Selain faktor yang paling penting berdampak pada karakter seseorang di samping gen ada faktor lain, yaitu makanan, teman, orangtua, dan tujuan merupakan faktor terkuat dalam mewarnai karakter seseorang.

D. Populasi dan Sampel (Teknik Sampling)

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi obyek adalah seluruh siswa kelas III SDN Ciputat 01, yang berjumlah 143 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2015: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Ciputat 01, berjumlah 90 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling*. Menurut Arifin (2014: 217) *Random sampling* adalah cara pengambilan sampel secara acak (*random*), di mana semua anggota populasi diberi kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.

E. Kisi-kisi dan Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pengumpulan instrumen variabel bebas peneliti menggunakan angket. Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada respon untuk dijawabnya. Adapun kisi-kisi angket atau kesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Film Animasi Pada Zaman Dahulu

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir
Film Animasi Pada Zaman Dahulu	Pendidikan	Siswa dapat menambah wawasan dan pelajaran didalam cerita Pada Zaman Dahulu.	1,2,3,4
		Siswa dapat mengetahui pesan tersurat dan tersirat di setiap akhir cerita yang membuat anak berpikir kritis.	5,6
	Hiburan	Siswa dapat mengetahui alur atau jalan cerita Pada Zaman Dahulu.	7,8,9,10
		Siswa Mendapatkan hiburan yang bermanfaat.	11,12,13,14
	Informasi	Siswa dapat menangkap isi cerita didalam film animasi Pada Zaman Dahulu.	15,16,17,18, 19,20
		Siswa mendapatkan pengetahuan didalam film animasi Pada Zaman Dahulu.	21,22

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Menumbuhkan Karakter Siswa

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir
Menumbuhkan Karakter Siswa	Bertanggung jawab	Siswa dapat bertanggung jawab ketika melakukan sesuatu.	1,2,3,4
		Siswa suka mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik.	5,6,7
	Percaya diri	Anak percaya diri terhadap sesuatu yang dikerjakan.	8,9,10
		Tidak mudah putus asa.	11,12
	Tolong menolong	Siswa suka melaksanakan perbuatan tolong menolong kepada sesama.	13,14,15,16,17
		Siswa suka melakukan kegiatan bakti sosial.	18,19,20

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015: 308) Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui

teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dalam penelitian teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Sugiyono (2015: 199) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi mengenai film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa. Angket dengan model skala *likert* yang mempunyai lima kemungkinan jawaban yang berjumlah ganjil, ini dimaksud untuk menghindari kecenderungan responden bersikap ragu-ragu dan tidak mempunyai jawaban yang jelas.

Penyusunan angket film animasi Pada Zaman Dahulu mengacu kepada aspek-aspek karakter. Kemudian aspek tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4

Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2. Dokumentasi

Arikunto (2013: 201) menyatakan bahwa dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data yang diperoleh dapat dilakukan dengan beberapa teknik. Adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013: 211) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Menurut Arikunto (2013: 317) untuk menguji validitas menggunakan rumus statistik korelasi *product-moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

X = Jumlah skor item

Y = Jumlah skor total (seluruh item)

n = Jumlah responden

Langkah-langkah menguji validitas angket menggunakan program SPSS.V.19.0 antara lain:

- 1) Buka lembar kerja baru SPSS
- 2) Klik *variabel view*, lalu pada kolom name tulis Soal1, Soal2, Soal3 dan seterusnya hingga Soal42 sesuai dengan jumlah soal yang terdapat pada angket
- 3) Klik *data view*, dan masukan skor angket

- 4) Klik *analyze – correlate – bivariate*
- 5) Masukkan semua skor angket dan skor total dari kotak dialog *bivariate correlation* kedalam kotak variabel sebelah kanan dengan mengklik tanda panah
- 6) Pada pilihan *correlation coeficent* pilih *pearson* , pada *test of significant* centang *two tail*, lalu klik OK

Hasil uji validitas item kemudian dibandingkan dengan

$r_{tabel} = 0,339$ dengan keputusan :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ = maka dinyatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ = maka dinyatakan tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Menurut Arifin (2014: 248) Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Arikunto (2013: 239) untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\Sigma\sigma_b^2$ = jumlah varians butir

$\Sigma\sigma_t^2$ = varians total

Pada pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode *cronbach alpha*. Pengujian reliabilitas ini menggunakan SPSS V.19.0.

Langkah-langkah menguji reliabilitas angket menggunakan program SPSS.V.19.0 antara lain:

- 1) klik *analyze – scale – reliability analysis*
- 2) Masukkan semua item soal, kecali skor total dari kotak dialog kedalam kotak variabel sebelah kanan denan mengklik tanda panah
- 3) Pada pilihan *statistic*, pilih *scale correlation* lalu klik *continue* dan OK

Hasil uji reliabilitas item kemudian dibandingkan dengan kriteria 0,05 dengan keputusan:

Alpha > R Tabel = Konsisten

Alpha < R Tabel = Tidak Konsisten

2. Uji Statistik Deskriptif

Salah satu teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2015: 207) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase. Adapun cara menghitung statistik distribusi frekuensi dengan menggunakan SPSS V.19.0.

3. Uji Prasyarat Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Maka teknik analisis data ini berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Data-data tersebut dianalisis dengan tahapan, antara lain:

a. Uji Normalitas

Menurut Sujarweni (2014: 102) Uji normalitas adalah melakukan perbandingan antara data yang kita miliki dengan

data berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi yang sama dengan data kita. Dalam pembahasan ini akan digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Berikut adalah persamaan *Kolmogorov-Smirnov*:

$$D = F_o/n - (F_k/n - F(Z_i))$$

Keterangan:

D : Koefisien hitung Komolgrov-Smirnov

F_o : Frekuensi

F_k : Frekuensi Kumulatif

n : Jumlah Responden

F(Z_i) : Besar peluang masing-masing nilai

Data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,005 atau 5%. Pada penelitian ini peneliti menggunakan program SPSS 19 untuk menguji normalitas data. Berikut adalah langkah-langkah menguji normalitas diantaranya:

- 1) Buka lembar kerja baru SPSS
- 2) Klik *variabel view*, lalu pada kolom name tulis X, lalu pada baris kedua tulis Y. Pada kolom label, label X diisi dengan Film Animasi Pada Zaman Dahulu dan label Y diisi dengan Karakter Siswa
- 3) Klik *data view*, dan masukan skor variabel X dan Y

- 4) Klik *analyze – regression – linear*
- 5) Masukkan Film Animasi Pada Zaman Dahulu kedalam kotak dialog variabel independen, dan Karakter Siswa kedalam kotak dialog variabel dependen dengan mengklik tanda panah
- 6) Klik *save*, lalu centang *unstandardized residual*
- 7) Klik *continue* dan OK
- 8) Setelah di klik OK maka terdapat *output*, lalu buka kembali tabel *data view*. Bisa dilihat terdapat satu variabel bernama *unstandardized residual*
- 9) Klik *analyze – non parametric test – legacy dialogs – 1-Sampel K-S*
- 10)Klik OK

b. Uji Linearitas

Menurut Sugiyono (2014: 265) salah satu asumsi dari analisis regresi adalah linearitas. Maksudnya apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Kalau tidak linear maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Untuk itu sebelum memberikan contoh berikut akan terlebih dahulu di uji linearitas regresi.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara

signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Untuk mengetahui nilai linearitas, digunakan rumus:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{rc}}{RJK_E}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Nilai Linearitas

RJK_{rc} = Rata-rata kuadrat tuna cocok

RJK_E = Rata-rata jumlah kuadrat error

Pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS 19 untuk menghitung uji linearitas.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah data tersebut berdistribusi normal. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik regresi korelasi.

a. Analisis Regresi Sederhana

Menurut Riduwan dan Sunarto (2013: 96) regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat (kausal) variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Persamaan regresi dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = (baca Y topi) subjek variabel terikat yang
Diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk
Diprediksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang
menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-)
variabel Y

b. Uji Keberartian Regresi (Uji F)

Uji keberartian regresi dilakukan untuk mengetahui apakah persamaan regresi yang diperoleh memiliki keberartian atau tidak. Uji keberartian regresi menentukan nilai F_{hitung} dengan signifikansi < 0.05. Adapun untuk uji keberartian regresi digunakan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b|a)}}{RJK_{Res}}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Signifikansi

$RJK_{Reg(b|a)}$ = Rata-rata jumlah kuadrat regresi

RJK_{Res} = Rata-rata jumlah kuadrat residu

Hipotesis statistik:

H_0 : koefisien arah regresi tidak berarti

H_a : koefisien arah regresi berarti

Kriteria pengujian $\alpha = 0,05$

H_0 ditolak, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka regresi berarti (signifikan)

H_a diterima, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka regresi tidak berarti (tidak signifikan)

c. Analisis Korelasi *Product Moment*

Menurut Riduwan dan Sunarto (2013: 273) teknik korelasi *product moment* ini digunakan untuk mencari hubungan atau pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Untuk mencari korelasi antara variabel X dan variabel Y menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi "r" produk moment

(koefisien korelasi antara X dan Y)

n = Jumlah sampel

ΣXY = Jumlah perkalian antara X dan Y

ΣX = Jumlah seluruh skor X

ΣY = Jumlah seluruh skor Y

Tabel 3.5

Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Besarnya "r" product moment (rxy)	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sangat rendah
0,20 – 0,399	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang rendah
0,40 – 0,599	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sedang
0,60 – 0,799	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang kuat
0,80 – 1,000	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sangat kuat

d. Penentuan Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, perlu diketahui nilai

koefisien determinasi r^2 karena nilai perbandingan, kegunaan dari r^2 adalah untuk mengukur besarnya persentasi dari variabel bebas dengan variabel terikat. Penentuan koefisien determinasi menggunakan rumus:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Dimana:

KD : Nilai koefisien determinasi

r : Nilai koefisien korelasi

Hasil analisis determinasi dapat dilihat pada output. Model summary pada kolom R Square yang diuji menggunakan SPSS V.19.0.

e. Hipotesis Statistik

Uji hipotesis statistik regresi sebagai berikut:

$H_0 : \beta_y < 0$ (tidak ada pengaruh)

$H_0 : \beta_y > 0$ (ada pengaruh)

Untuk hipotesis statistik korelasi sebagai berikut:

$H_1 : r_{xy} = 0$ (tidak ada hubungan)

$H_1 : r_{xy} \neq 0$ (ada hubungan)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Sekolah

- a. Nama Sekolah : SDN Ciputat 01
- b. NPSN : 20604198
- c. Alamat Sekolah : Jl. Kihajar Dewantoro No.6 rt 1
rw 6
- d. Kelurahan : Ciputat
- e. Kecamatan : Ciputat
- f. Kota : Tangerang Selatan
- g. Provinsi : Banten
- h. Kode Pos : 15411
- i. Status Sekolah : Negeri
- j. Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar

Adapun visi dan misi Adapun misi dan visi sekolah adalah sebagai berikut:

a. Visi Sekolah

Tercapainya lulusan yang berkualitas, berakhlak mulia, serta unggul dalam bidang IPA di Kota Tangerang

Selatan pada tahun 2017 berlandaskan pengembangan IPTEK dan IMTAQ.

b. Misi Sekolah

- 1) Menciptakan suasana belajar yang kondusif.
- 2) Mengembangkan strategi dan kondisi proses belajar mengajar melalui pendekatan PAKEM.
- 3) Mengembangkan sikap dan perilaku sopan, tanggung jawab, jujur, dan dapat dipercaya.
- 4) Menumbuhkan kemampuan dasar berfikir kritis, kreatif, logis dalam memecahkan masalah kehidupan dirinya dan lingkungan masyarakat.
- 5) Menghasilkan lulusan terbaik yang berakhlak mulia serta berwawasan IPTEK dan IMTAQ.
- 6) Menyediakan fasilitas laboratorium IPA sesuai dengan kebutuhan.
- 7) Menyediakan fasilitas laboratorium komputer sesuai dengan kebutuhan.
- 8) Menyediakan media pembelajaran sesuai dengan kemajuan IPTEK.
- 9) Mengintensifkan pembelajaran di sekolah melalui program membaca, percobaan, dan penelitian.
- 10) Menitikberatkan prestasi siswa pada bidang IPA.

- 11) Membina hubungan yang harmonis antar siswa, guru, masyarakat, dan lembaga terkait.
- 12) Membangun citra SD Negeri Ciputat 01 sebagai lembaga pendidikan yang menjadi kebanggaan masyarakat Ciputat dan sekitarnya.
- 13) Meningkatkan mutu siswa dalam Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ).

Tabel 4.1

Daftar Siswa Kelas III D SDN Ciputat 01

No	Nama
1	TM
2	ML
3	FF
4	MI
5	ZK
6	SR
7	GFA
8	AZ
9	QAG
10	AH
11	CI
12	AS
13	YAZ
14	IAN
15	WA
16	MR
17	LKD
18	PA
19	SI
20	RY
21	ACP
22	FPS
23	DNM
24	GRL
25	AZP
26	MNW

27	KAF
28	UAZ
29	MFB
30	ASA
31	ELD
32	RS
33	LF
34	NAP
35	IAM
36	BQ
37	ANA
38	IDN
39	SM
40	MM
41	NLH
42	NNN
43	DNF
44	NNS
45	RAT
46	AF
47	MAP
48	ZA
49	ZS
50	STA
51	WDA
52	ALE
53	MJ
54	COL
55	SUM
56	MO
57	AR
58	RR
59	SBN
60	YS
61	KF
62	RRD
63	ADR
64	ERE
65	EE
66	RM
67	ZA
68	YL
69	ALN
70	KK

71	MF
72	RL
73	DSR
74	VOP
75	RL
76	APA
77	HH
78	RNH
79	MA
80	IS
81	ZLI
82	JAF
83	AH
84	AD
85	CDP
86	ISM
87	AGM
88	NSF
89	BFM
90	SDK

2. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi dua variable yaitu: data tentang Film Animasi Pada Zaman Dahulu (X) dan data tentang Menumbuhkan Karakter Siswa (Y). Data dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang diberikan merupakan penilaian kepada responden berupa pernyataan. Pernyataan diarahkan kepada 5 alternatif jawaban, untuk jawaban setiap instrumen mempunyai gradasi jawaban dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Pernyataan yang dijawab oleh responden dalam bentuk *checklist*.

Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas III berjumlah 90 siswa. Dalam penelitian ini diberikan sebuah angket harus dijawab oleh responden dengan bobot 27 pernyataan, yang mencakup 12 pernyataan untuk variabel X dan 15 pernyataan untuk variabel Y yang diberikan kepada peserta didik.

Pada bagian ini akan disajikan analisis deskriptif dari data kuantitatif hasil penelitian berupa gambaran umum dari masing-masing variabel. Analisis deskriptif untuk variabel film animasi pada zaman dahulu dan menumbuhkan karakter siswa sebagai berikut:

a. Deskripsi Data Variabel Film Animasi Pada Zaman Dahulu

Pada variabel Film Animasi Pada Zaman Dahulu peneliti memperoleh data melalui angket yang diberikan kepada 90 siswa kelas III, angket ini terdiri dari 12 pernyataan yang valid. Berdasarkan perhitungan dan deskripsi data Film Animasi Pada Zaman Dahulu maka diperoleh data 90 dengan jumlah 4320, nilai rata-rata (mean) 48,00, nilai tengah (median) 50,00, nilai terbanyak (modus) 50, standard deviasi atau simpangan baku sebesar 5,669, varian sebesar 32,135, nilai rentang atau range sebesar 19, nilai minimum sebesar 40, dan nilai maximum sebesar 59. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2

**Tabel Distribusi Variabel Film Animasi Pada Zaman
Dahulu**

Statistics

Film Animasi Pada Zaman Dahulu

N	Valid	90
	Missing	0
Mean		48.00
Median		50.00
Mode		50
Std. Deviation		5.669
Variance		32.135
Range		19
Minimum		40
Maximum		59
Sum		4320
Percentiles	25	43.00
	50	50.00
	75	52.25

b. Deskripsi Data Variabel Menumbuhkan Karakter Siswa

Sedangkan pada variabel Y yaitu menumbuhkan karakter siswa diperoleh data 90 dengan jumlah 4802, nilai rata-rata (mean) 53,36, nilai tengah (median) 54,00, nilai terbanyak (modus) 60, standard deviasi atau simpangan baku sebesar 5,004, varian sebesar 25,041, nilai rentang atau range sebesar 19, nilai minimum sebesar 43, dan nilai maximum sebesar 62. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3

Tabel Distribusi Variabel Menumbuhkan Karakter Siswa

Statistics		
Menumbuhkan Karakter Siswa		
N	Valid	90
	Missing	0
Mean		53.36
Median		54.00
Mode		60
Std. Deviation		5.004
Variance		25.041
Range		19
Minimum		43
Maximum		62
Sum		4802
Percentiles	25	50.00
	50	54.00
	75	57.25

B. Hasil Analisis Data

1. Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Uji validitas dan reliabilitas angket dalam penelitian ini menggunakan aplikasi program yang bernama *statistical package for the social sciences* (SPSS) dengan versi 19.00. Uji validitas atau kesahihan item instrumen dalam penelitian ini menghasilkan item valid dan gugur dengan kriteria validitas 0,5 maka dikatakan valid. Berikut daftar item yang valid dan gugur dalam uji coba instrumen.

Tabel 4.4

**Hasil Uji validitas Film Animasi Pada Zaman Dahulu
dalam Menumbuhkan Karakter Siswa**

No	Aspek	Item	
		Valid	Drop
1.	Film Animasi Pada Zaman Dahulu	1,3,5,6,7,9,14,16,19,20,21,22	2,4,8,10,11,12,13,15,17,18
2.	Menumbuhkan Karakter Siswa	3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,18,19	1,2,14,17,20

Berdasarkan tabel di atas maka hasil uji validitas instrumen film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa yang di uji cobakan pada siswa kelas IV berjumlah 34 responden dengan total 42 item soal, diperoleh total 27 item yang dinyatakan valid, sedangkan 15 item yang tidak valid. di SDN Ciputat 1 yang berjumlah 34 responden total item 22 karena 9 item tidak valid atau drop. Dengan r tabel adalah 0,339. Dikatakan valid jika r hitung > r tabel.

b. Reliabilitas

Adapun uji reliabilitas yakni derajat kepercayaan yang diperoleh dari hasil angket sebagai metode pengumpulan data yakni kriteria 0,5 untuk variabel X dan Y maka disebut reliabel. Berdasarkan perhitungan dengan rumus *alpha*

Cronbach, skala film animasi Pada Zaman Dahulu memiliki derajat reliabilitas sebesar 0,752 dengan item 12 yang valid. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5

Reliabilitas variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.752	12

Karakter siswa memiliki derajat reliabilitas sebesar 0,764 dengan 15 item yang valid.

Tabel 4.6

Reliabilitas variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.764	15

Hal ini berarti instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini adalah menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dan banyaknya sampel 90 responden. Berdasarkan hasil perhitungan maka didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.7
Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.13447310
Most Extreme Differences	Absolute	.038
	Positive	.038
	Negative	-.037
Kolmogorov-Smirnov Z		.362
Asymp. Sig. (2-tailed)		.999

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari output di atas dapat dilihat pada kolom Kolmogorov-Smirnov Z dan dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,999. Karena signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X dan Y mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikansi. Berikut adalah hasil uji linieritas menggunakan program SPSS 19.0, yaitu:

Tabel 4.8

Uji Linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Menumbuhkan	Between Groups	(Combined)	1613.230	17	94.896	11.103	.000
Karakter Siswa		Linearity	1354.204	1	1354.204	158.440	.000
* Film Animasi		Deviation	259.026	16	16.189	1.894	.035
Pada Zaman		from					
Dahulu		Linearity					
	Within Groups		615.392	72	8.547		
	Total		2228.622	89			

Berdasarkan uji linearitas yang dilakukan pada film animasi Pada Zaman Dahulu (X) dalam menumbuhkan karakter siswa (Y) menghasilkan nilai $F = 1,894$ dengan signifikansi = 0,035. Dikatakan bahwa ada hubungan adalah data linear, jika nilai signifikansi $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa antara kedua variabel tersebut terdapat hubungan yang linear.

3. Uji Hipotesis

a. Menentukan Persamaan Regresi

Persamaan Regresi digunakan untuk melihat hubungan dan pengaruh antara variabel X (Film animasi Pada Zaman Dahulu) dengan variabel Y (Menumbuhkan Karakter Siswa). Berikut ini adalah hasil persamaan regresi sederhana yang didapat menggunakan program SPSS.V.19.0.

Tabel 4.9

Koefisien Regresi Sederhana

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	20.326	2.849		7.135	.000
Film Animasi Pada Zaman Dahulu	.688	.059	.780	11.674	.000

a. Dependent Variable: Menumbuhkan Karakter Siswa

Pada hasil analisis regresi sederhana terdapat data penelitian film animasi Pada Zaman Dahulu (X) dengan menumbuhkan karakter siswa (Y) menghasilkan koefisien arah regresi sebesar 0,688 dan nilai konstanta sebesar 20,326. Maka bentuk arah pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa memiliki persamaan regresi:

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$a = 20,326$$

$$b = 0,688$$

$$\hat{Y} = 20,326 + 0,688X$$

Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa setiap skor film animasi Pada Zaman Dahulu (X) mengalami peningkatan satu skor, maka menumbuhkan karakter siswa (Y) akan naik juga sebesar 0,688 pada konstanta 20,326. Sedangkan nilai t hitung = 11,674 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti adanya pengaruh yang signifikan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

b. Uji Keberartian Regresi

Uji keberartian regresi dilakukan untuk mengetahui apakah persamaan regresi yang diperoleh memiliki keberartian atau tidak. Berikut ini hasil uji F menggunakan program SPSS V.19.0 yang disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.10

Uji Keberartian Regresi

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1354.204	1	1354.204	136.285	.000 ^a
	Residual	874.418	88	9.937		
	Total	2228.622	89			

a. Predictors: (Constant), Film Animasi Pada Zaman Dahulu

b. Dependent Variable: Menumbuhkan Karakter Siswa

Pada tabel diatas menjelaskan apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Tabel tersebut menyatakan bahwa $F_{hitung} = 136,285$ lebih besar dari F_{tabel} dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Df 1 $(k-1) = 2-1 = 1$ dan df 2 $(n-k-1) = 90-1-1 = 88$ (Ket: n = jumlah responden, k = jumlah variabel independent, maka diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 3,95, karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($136,285 > 3,95$) maka persamaan regresi yang diperoleh terdapat pengaruh terhadap variabel film animasi Pada Zaman Dahulu dan menumbuhkan karakter siswa.

c. Analisis Korelasi Sederhana

Uji analisis korelasi sederhana digunakan untuk mencari dan menentukan seberapa besar hubungan antara variabel satu dengan lainnya. Di bawah ini adalah hasil

luaran (*output*) dengan menggunakan analisis koefisien korelasi pada program SPSS V.19.0

Tabel 4.11

Analisis Korelasi Sederhana

Correlations			
		Film Animasi Pada Zaman Dahulu	Menumbuhkan Karakter Siswa
Film Animasi Pada Zaman Dahulu	Pearson Correlation	1	.780**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	90	90
Menumbuhkan Karakter Siswa	Pearson Correlation	.780**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	90	90

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

Seperti yang dapat dilihat pada tabel 4.7 di atas, analisis yang diperoleh antara film animasi Pada Zaman dahulu (X) dengan variabel menumbuhkan karakter siswa (Y) adalah 0,780 dengan signifikansi 0,000 ini berarti bahwa ada tingkat hubungan yang kuat antara variabel X dan Y karena berada pada rentang 0,60 – 0,799.

d. Penentuan Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi dalam regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan

pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Tabel 4.12

Penentuan Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.780 ^a	.608	.603	3.152

a. Predictors: (Constant), Film Animasi Pada Zaman Dahulu

b. Dependent Variable: Menumbuhkan Karakter Siswa

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan bahwa koefisien determinasi (R Square) yang diperoleh adalah 0,608 atau $KP = 0,608 \times 100\% = 60,8\%$. Ini berarti persentase pengaruh dari variabel film animasi Pada Zaman Dahulu (X) dalam variabel menumbuhkan karakter siswa (Y) sebesar 60,8%. Sedangkan sisanya sebesar 39,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang ada di luar penelitian atau disebut juga sebagai koefisien non determinasi.

C. Interpretasi Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian dan analisis statistik yang telah dilakukan di kelas III SDN Ciputat 01 maka terdapat beberapa interpretasi penelitian sebagai berikut.

Berdasarkan uji validitas, dari total 22 pernyataan angket yang diberikan kepada responden, ada 10 pernyataan yang tidak valid dan 12 pernyataan valid pada variabel X dan 20 pernyataan variabel Y, ada 5 pernyataan yang tidak valid dan 15 pernyataan yang valid pada variabel Y. Maka dapat disimpulkan bahwa soal-soal yang valid akan digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu menuju uji persyarat analisis, dengan mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel. Daftar pernyataan ini pada umumnya mendukung suatu kelompok variabel tertentu. Dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Uji reliabilitas ditunjukkan oleh nilai *Cronbach's Alpha*, dimana nilai variabel film animasi Pada Zaman Dahulu diperoleh nilai sebesar 0,752 dan variabel menumbuhkan karakter siswa diperoleh nilai sebesar 0,764. Maka dapat disimpulkan instrumen angket yang digunakan dalam mengumpulkan data cukup reliabel atau dapat dipercaya. Reliabel yang dimaksud adalah suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pernyataan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pernyataan.

Berdasarkan hasil perhitungan data film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa terdapat

hubungan yang linear antara kedua variabel tersebut dengan perolehan signifikansi sebesar 0,035. Dikatakan linear karena nilai signifikansi 0,035 lebih besar dari 0,05 atau $0,035 > 0,05$.

Kemudian dalam persamaan regresi ($\hat{Y} = 20,326 + 0,688X$). Sedangkan nilai t hitung = 11,674 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

Dari perhitungan koefisien korelasi variabel X atau film animasi Pada Zaman Dahulu terhadap variabel Y atau menumbuhkan karakter siswa, bahwa terdapat adanya hubungan yang signifikansi yaitu dapat dilihat dari nilai $0,05 > 0,000$ yang berarti terbukti bahwa antara kedua variabel tersebut memiliki pengaruh. Selanjutnya diperoleh data nilai korelasi sebesar 0,780 yang dapat diartikan memiliki interpretasi koefisien korelasi kuat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara variabel film animasi Pada Zaman Dahulu (X) dalam menumbuhkan karakter siswa (Y).

Angka yang dihasilkan melalui rumus korelasi juga diolah kembali dengan rumus pengujian determinasi, dan sebagai hasilnya diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 60,8%. Berdasarkan angka determinasi tersebut dapat disimpulkan bahwa film animasi Pada Zaman Dahulu (X) memberikan pengaruh yang

cukup kuat dalam menumbuhkan karakter siswa (Y) di SDN Ciputat 01.

Besarnya angka koefisien determinasi pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa 60,8% menumbuhkan karakter siswa dipengaruhi oleh film animasi Pada Zaman Dahulu. Sedangkan sisanya, yaitu sebesar 39,2% dipengaruhi oleh faktor lain seperti peran sekolah, makanan, teman, orangtua, dan kondisi lingkungan.

Seperti yang dikemukakan oleh Salahudin dan Alkrienciehie (2013: 45) mengatakan peran sekolah sangat penting dalam usaha pembentukan karakter. Dalam konteks tersebut, pendidikan karakter adalah usaha sekolah yang dilakukan secara bersama oleh guru, pimpinan sekolah (dan seluruh warga sekolah) melalui semua kegiatan sekolah untuk membentuk akhlak, watak atau kepribadian peserta didik melalui berbagai kebaikan (*virtues*) yang terdapat dalam ajaran agama.

Hasil penelitian yang telah didapat oleh peneliti ternyata sesuai dengan kebenaran teori yang telah dikemukakan oleh para ahli yang banyak mengatakan bahwa tujuan penggunaan film ini adalah agar siswa dapat lebih mudah untuk memahami tentang apa yang dipelajari dan pesan apa yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah. Seperti pendapat Trianton (2009: 58-59) mengatakan bahwa film tepat

untuk dijadikan media komunikasi dalam belajar agar tujuan belajar lebih mudah dan cepat tersampaikan, salah satunya karena media film sangat baik untuk menjelaskan sesuatu kepada siswa, sehingga siswa dapat belajar dari film dengan cerita dan pesan yang disampaikan karena film mampu menumbuhkan karakter yang baik dalam diri siswa.

Peneliti mengambil sampel siswa kelas III Sekolah Dasar karena anak pada jenjang usia ini mereka berada dalam tahap operasional konkret dimana mereka biasanya suka meniru dan melakukan apa yang mereka lihat.

Dengan demikian, berdasarkan temuan penelitian secara keseluruhan maka rumusan masalah pada penelitian ini telah terjawab. Hal inipun menunjukkan seberapa besar tingkat pengaruh menonton film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dari uraian penelitian yang sudah dilaksanakan, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil dari analisis data sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa di SDN Ciputat 01. Hasil dari nilai signifikan sebesar 0,000. Oleh karena $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara film animasi Pada Zaman Dahulu dalam menumbuhkan karakter siswa kelas III SDN Ciputat 01.
2. Hasil koefisien determinasi (R^2) sebesar 60,8%. Hal ini menunjukkan bahwa 60,8% karakter siswa dipengaruhi oleh film animasi Pada Zaman Dahulu, sedangkan 39,2% dipengaruhi oleh faktor lainnya, seperti peran sekolah, makanan, teman, orangtua, dan kondisi lingkungan siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penulisan yang telah dilakukan, peneliti ingin mengemukakan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi Siswa

a. Kemauan

Kemauan diri sendiri untuk berani memilih-milih mana tayangan film animasi Pada Zaman Dahulu yang harus dimasukkan dalam kehidupan sehari-hari ataupun yang sebaliknya. Jika siswa memiliki kemauan, maka akan terjadi kemungkinan siswa bisa mengurangi resiko pada dirinya untuk masuk dalam tayangan televisi yang salah.

b. Motivasi

Siswa sangat membutuhkan motivasi, baik itu dari sebuah film, dari diri siswa sendiri atau bahkan dari orang lain (di lingkungan sekitar). Dengan motivasi siswa akan merasa terpacu untuk menjadi pribadi yang lebih baik dalam berperilaku dan mampu merubah perilaku siswa menjadi lebih baik.

2. Bagi Guru

Bagi seorang guru sebagai pendidik dan juga motivator siswa dengan adanya penelitian ini bisa digunakan sebagai rujukan dalam pembelajaran psikologi anak dan juga karakter anak yang dapat memotivasi anak agar pada saat pembelajaran siswa mempunyai tekad dan semangat yang kuat dalam kegiatan lingkungan sekolah.

3. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah dalam hal ini khususnya kepala sekolah harus memberikan kesempatan dan fasilitas untuk guru melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menumbuhkan karakter yang baik dalam diri siswa, dan juga diharapkan pihak sekolah bisa melakukan kegiatan menonton film animasi yang berkarakter sebagai kegiatan rutin untuk kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua adalah lembaga pendidikan pertama anak. Diharapkan pihak orang tua harus bisa membimbing dan mendidik anaknya pada saat menonton tv, agar tidak terjadi pengaruh-pengaruh negatif. Karena film animasi Pada Zaman Dahulu sangat bagus dalam alur cerita dan makna walaupun ada saja adegan yang tidak pantas di film tersebut. Dalam hal ini orang tua sangat berperan besar terhadap perkembangan anak karena menonton film biasanya dilakukan pada saat di rumah, yang seharusnya orang tua bertanggung jawab atas pengaruh ini.

5. Bagi Peneliti

Untuk peneliti selanjutnya, peneliti menyadari adanya kelebihan dan kelemahan dalam penelitian yang dilakukan, hal ini disebabkan oleh keterbatasan wawasan, waktu, dan biaya

yang dimiliki. Oleh karena itu semoga peneliti selanjutnya mampu lebih baik dalam melakukan penelitian agar hasil penelitian jauh lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Maswardi Muhammad. 2011. *Pendidikan Karakter Anak Bangsa*. Jakarta: Baduose Media Jakarta.
- Ardianto, Elvinaro. Dkk. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ariansah, M. 2014. *Gerakan Sinema Dunia Bentuk, Gaya dan Pengaruh*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dirman dan Cich Juarsih. 2014. *Karakteristik Peserta Didik Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika Di Sekolah*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Herliyani, Elly. 2014. *Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Koesoema, D. A. 2007. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT Grasindo.

Kurniawan, Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi & Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Majid, Abdul dan Dian Andayani, 2013. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Poerwadarminta, W.J.S. 2011. *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: PT Balai Pustaka (Persero).

Riduwan dan Sunarto. 2017. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Romli, Khomsahrial. 2016. *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Grasindo.

Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Salahudin, Anas dan Irwanto Alkrienciehie. 2013. *Pendidikan karakter Pendidikan Berbasis Agama & Budaya Bangsa*. Bandung: Pustaka Setia.

Sardiman, A. M. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter Konsopesi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Pada_Zaman_Dahulu diakses pada tanggal

26 April 2017 pukul 21.06 wib.

Lampiran 1

Angket Variabel Film Animasi Pada Zaman Dahulu

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah bismillah terlebih dahulu.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan di bawah ini.
3. Jawablah setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan keyakinan sendiri.
4. Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang sesuai dengan keyakinan kamu pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RG = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

5. Jawaban yang kamu berikan tidak akan berpengaruh pada penilaian guru.

6. Selamat mengerjakan!

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya mengetahui adegan dalam tayangan kartun Pada Zaman Dahulu dapat dijadikan pelajaran.					
2.	Saya senang menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena mengajarkan saya tentang pentingnya tolong menolong.					
3.	Saya menonton film animasi Pada Zaman Dahulu bukan hanya sekedar melihatnya saja tetapi setelah menonton saya mendapatkan pelajaran bahwa kita harus percaya diri.					
4.	Saya menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena didalam tayangan tersebut banyak sekali pembelajaran yang didapatkan.					
5.	Saya sadar akan hal-hal yang baik dan buruk terhadap film animasi Pada Zaman Dahulu.					
6.	Saya suka menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena di dalam ceritanya terdapat kesan dan pesan yang baik untuk diri saya sendiri.					
7.	Adegan dalam tayangan film animasi Pada Zaman Dahulu sangat menarik.					
8.	Adegan dalam tayangan film animasi Pada Zaman Dahulu sangat mendidik.					
9.	Saya suka menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena memiliki alur cerita yang berbeda-beda dan tidak membosankan.					
10.	Saya menonton film animasi Pada					

	Zaman Dahulu sebagai salah satu hiburan karena memiliki berbagai macam cerita dongeng yang unik dan lucu.					
11.	Saya suka ketika melihat adegan Aki mulai bercerita.					
12.	Saya suka isi ceritanya dari pada adegan pertengkaran.					
13.	Saya suka melihat adegan Sang Kancil memberikan ide-ide yang bagus dalam menolong sesama penghuni hutan.					
14.	Saya menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena sangat menghibur dan membuat saya menjadi senang dengan tingkah laku hewan-hewan yang lucu.					
15.	Cerita dalam tayangan film animasi Pada Zaman Dahulu mudah diingat.					
16.	Cerita dalam tayangan film animasi Pada Zaman Dahulu mudah dimengerti.					
17.	Cerita dalam tayangan film animasi Pada Zaman Dahulu kebanyakan berperilaku baik.					
18.	Saya dapat mengetahui makna dari film animasi Pada Zaman Dahulu.					
19.	Saya dapat mengetahui arti pribahasa dalam film animasi Pada Zaman Dahulu.					
20.	Saya dapat mengetahui pesan dari film animasi Pada Zaman Dahulu adalah bahwa kita harus bertanggung jawab pada sesuatu yang kita lakukan.					
21.	Dalam adegan film animasi Pada Zaman Dahulu saya mendapat ilmu dan pengetahuan baru.					
22.	Saya suka menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena banyak sekali hal yang baik yang sebelumnya belum pernah saya lihat.					

Lampiran 2

Angket Variabel Menumbuhkan Karakter Siswa

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah bismillah terlebih dahulu.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan di bawah ini.
3. Jawablah setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan keyakinan sendiri.
4. Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang sesuai dengan keyakinan kamu pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RG = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

5. Jawaban yang kamu berikan tidak akan berpengaruh pada penilaian guru.

6. Selamat mengerjakan!

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya selalu mengikuti semua pelajaran yang diberikan guru di kelas.					
2.	Saya selalu mengerjakan sendiri soal UTS dan UAS sampai selesai.					
3.	Saya tidak pernah mengeluh ketika guru memberikan tugas materi pelajaran.					
4.	Saya tidak pernah malu meminta maaf kepada teman saya, ketika saya berbuat salah.					
5.	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru ketika pembelajaran berlangsung.					
6.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di kelas.					
7.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru di rumah.					
8.	Saya selalu belajar materi pelajaran tanpa disuruh oleh orangtua di rumah.					
9.	Saya selalu bersemangat jika guru memanggil saya untuk maju ke depan kelas.					
10.	Saya sangat percaya dengan jawaban yang saya kerjakan sendiri.					
11.	Saya tidak pernah malu untuk bertanya kepada guru tentang materi yang belum saya mengerti.					
12.	Saya lebih giat belajar, ketika nilai saya tidak tuntas sesuai KKM.					

13.	Saya giat belajar demi mencapai cita-cita.					
14.	Saya suka membantu menjelaskan materi pelajaran kepada teman saya, jika ada yang belum dimengerti.					
15.	Saya suka meminjamkan pensil saya ketika teman saya tidak membawa pensil.					
16.	Saya selalu membantu guru membersihkan papan tulis.					
17.	Saya suka menjaga dan merawat kebersihan kelas dengan regu piket kelas.					
18.	Saya suka memberikan sebagian uang jajan saya ketika teman saya sedang mengalami musibah.					
19.	Saya suka memberikan sebagian pakaian saya ketika ada teman saya yang mengalami kejadian kebakaran dan banjir.					
20.	Saya selalu ikut melaksanakan kerja bakti di lingkungan sekolah dan rumah.					

Lampiran 3

Hasil Uji Coba Instrumen Variabel X

Variabel X	r hitung	r tabel	Keterangan
Pernyataan 1	0,420	0,339	Valid
Pernyataan 2	0,062	0,339	Drop
Pernyataan 3	0,381	0,339	Valid
Pernyataan 4	0,330	0,339	Drop
Pernyataan 5	0,530	0,339	Valid
Pernyataan 6	0,413	0,339	Valid
Pernyataan 7	0,550	0,339	Valid
Pernyataan 8	0,251	0,339	Drop
Pernyataan 9	0,492	0,339	Valid
Pernyataan 10	0,247	0,339	Drop
Pernyataan 11	0,204	0,339	Drop
Pernyataan 12	0,269	0,339	Drop
Pernyataan 13	0,161	0,339	Drop
Pernyataan 14	0,410	0,339	Valid
Pernyataan 15	0,318	0,339	Drop
Pernyataan 16	0,513	0,339	Valid
Pernyataan 17	0,306	0,339	Drop
Pernyataan 18	0,185	0,339	Drop
Pernyataan 19	0,401	0,339	Valid
Pernyataan 20	0,462	0,339	Valid

Pernyataan 21	0,577	0,339	Valid
Pernyataan 22	0,380	0,339	Valid

Lampiran 4

Skor Mentah Hasil Uji Validitas Variabel X

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	JML
1	5	4	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	97
2	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	2	5	4	5	5	99
3	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	3	5	4	3	3	3	4	4	90
4	5	5	3	4	2	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	88
5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	98
6	4	5	5	4	3	4	3	3	3	4	3	4	5	4	3	3	4	3	4	5	4	4	84
7	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	102
8	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	97
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	106
10	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	3	2	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	93
11	5	5	3	5	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	3	3	5	5	5	97
12	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	3	2	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	93
13	5	4	3	5	3	4	2	5	5	5	4	2	5	3	5	3	4	5	3	5	2	4	86
14	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	99
15	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	101
16	2	4	3	5	2	3	4	5	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	2	5	87
17	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	99
18	4	5	4	4	3	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	5	90
19	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	97
20	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	99
21	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	95
22	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	101
23	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	3	5	4	4	96
24	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	2	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	97
25	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	98
26	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	2	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	97
27	4	5	3	4	3	5	4	3	5	5	4	3	5	4	3	3	5	4	3	4	4	3	86
28	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	2	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	97
29	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	103
30	5	5	5	5	3	3	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	3	3	3	5	4	93
31	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	1	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	94
32	4	5	5	5	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	93
33	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	102
34	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	5	5	5	3	4	3	3	3	3	3	4	5	89

Lampiran 5

Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Y

Variabel X	r hitung	r tabel	Keterangan
Pernyataan 1	0,148	0,339	Drop
Pernyataan 2	0,243	0,339	Drop
Pernyataan 3	0,497	0,339	Valid
Pernyataan 4	0,425	0,339	Valid
Pernyataan 5	0,381	0,339	Valid
Pernyataan 6	0,482	0,339	Valid
Pernyataan 7	0,625	0,339	Valid
Pernyataan 8	0,345	0,339	Valid
Pernyataan 9	0,537	0,339	Valid
Pernyataan 10	0,421	0,339	Valid
Pernyataan 11	0,409	0,339	Valid
Pernyataan 12	0,502	0,339	Valid
Pernyataan 13	0,363	0,339	Valid
Pernyataan 14	0,244	0,339	Drop
Pernyataan 15	0,564	0,339	Valid
Pernyataan 16	0,502	0,339	Valid
Pernyataan 17	0,309	0,339	Drop
Pernyataan 18	0,484	0,339	Valid
Pernyataan 19	0,697	0,339	Valid
Pernyataan 20	0,230	0,339	Drop

Lampiran 6

Skor Mentah Hasil Uji Validitas Variabel Y

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Skor
1	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	1	90
2	5	5	4	5	4	3	1	4	5	2	4	1	5	4	3	5	4	5	2	5	76
3	5	5	4	4	5	5	2	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	82
4	4	5	1	4	5	4	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	78
5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	92
6	5	5	4	5	4	5	2	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	5	86
7	5	4	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	92
8	4	5	4	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	2	4	5	5	5	5	5	90
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
10	5	5	5	5	5	5	2	2	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	91
11	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	3	5	5	5	4	4	5	92
12	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	91
13	5	3	5	2	4	4	2	5	3	5	4	1	5	4	5	3	5	4	3	5	77
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	98
15	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	88
16	5	2	5	4	5	5	4	5	4	5	2	3	5	4	5	5	5	4	2	5	84
17	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
18	4	5	5	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	76
19	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	3	2	5	4	5	4	5	4	5	5	86
20	4	5	3	4	5	4	3	3	3	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	84
21	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	95
22	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	95
23	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	88
24	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	2	5	5	4	5	5	5	92
25	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	90
26	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	91
27	5	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	80
28	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	94
29	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	94
30	4	3	4	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	86
31	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	90
32	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	91
33	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	93
34	4	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	91

Lampiran 7

Angket Film Animasi Pada Zaman Dahulu

(Uji Validitas)

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah bismillah terlebih dahulu.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan di bawah ini.
3. Jawablah setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan keyakinan sendiri.
4. Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang sesuai dengan keyakinan kamu pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RG = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

5. Jawaban yang kamu berikan tidak akan berpengaruh pada penilaian guru.

6. Selamat mengerjakan!

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya mengetahui adegan dalam tayangan kartun Pada Zaman Dahulu dapat dijadikan pelajaran.					
2.	Saya menonton film animasi Pada Zaman Dahulu bukan hanya sekedar melihatnya saja tetapi setelah menonton saya mendapatkan pelajaran bahwa kita harus percaya diri.					
3.	Saya sadar akan hal-hal yang baik dan buruk terhadap film animasi Pada Zaman Dahulu.					
4.	Saya suka menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena di dalam ceritanya terdapat kesan dan pesan yang baik untuk diri saya sendiri.					
5.	Adegan dalam tayangan film animasi Pada Zaman Dahulu sangat menarik.					
6.	Saya suka menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena memiliki alur cerita yang berbeda-beda dan tidak membosankan.					
7.	Saya menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena sangat menghibur dan membuat saya menjadi senang dengan tingkah laku hewan-hewan yang lucu.					
8.	Cerita dalam tayangan film animasi Pada Zaman Dahulu mudah dimengerti.					
9.	Saya dapat mengetahui arti pribahasa dalam film animasi Pada Zaman Dahulu.					
10.	Saya dapat mengetahui pesan dari					

	film animasi Pada Zaman Dahulu adalah bahwa kita harus bertanggung jawab pada sesuatu yang kita lakukan.					
11.	Dalam adegan film animasi Pada Zaman Dahulu saya mendapat ilmu dan pengetahuan baru.					
12.	Saya suka menonton film animasi Pada Zaman Dahulu karena banyak sekali hal yang baik yang sebelumnya belum pernah saya lihat.					

Lampiran 8

Angket Menumbuhkan Karakter Siswa (Uji Validitas)

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah bismillah terlebih dahulu.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan di bawah ini.
3. Jawablah setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan keyakinan sendiri.
4. Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang sesuai dengan keyakinan kamu pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RG = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

5. Jawaban yang kamu berikan tidak akan berpengaruh pada penilaian guru.

6. Selamat mengerjakan!

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya tidak pernah mengeluh ketika guru memberikan tugas materi pelajaran.					
2.	Saya tidak pernah malu meminta maaf kepada teman saya, ketika saya berbuat salah.					
3.	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru ketika pembelajaran berlangsung.					
4.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di kelas.					
5.	Saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru di rumah.					
6.	Saya selalu belajar materi pelajaran tanpa disuruh oleh orangtua di rumah.					
7.	Saya selalu bersemangat jika guru memanggil saya untuk maju ke depan kelas.					
8.	Saya sangat percaya dengan jawaban yang saya kerjakan sendiri.					
9.	Saya tidak pernah malu untuk bertanya kepada guru tentang materi yang belum saya mengerti.					
10.	Saya lebih giat belajar, ketika nilai saya tidak tuntas sesuai KKM.					
11.	Saya giat belajar demi mencapai cita-cita.					
12.	Saya suka meminjamkan pensil saya ketika teman saya tidak membawa pensil.					
13.	Saya selalu membantu guru membersihkan papan tulis.					
14.	Saya suka memberikan sebagian					

	uang jajan saya ketika teman saya sedang mengalami musibah.					
15.	Saya suka memberikan sebagian pakaian saya ketika ada teman saya yang mengalami kejadian kebakaran dan banjir.					

Lampiran 9

Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.752	12

Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.764	15

Lampiran 10

Tabel Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.13447310
Most Extreme Differences	Absolute	.038
	Positive	.038
	Negative	-.037
Kolmogorov-Smirnov Z		.362
Asymp. Sig. (2-tailed)		.999

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 11

Tabel Uji Linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Menumbuhkan	Between Groups	(Combined)	1613.230	17	94.896	11.103	.000
Karakter Siswa		Linearity	1354.204	1	1354.204	158.440	.000
* Film Animasi		Deviation	259.026	16	16.189	1.894	.035
Pada Zaman		from					
Dahulu		Linearity					
	Within Groups		615.392	72	8.547		
	Total		2228.622	89			

Lampiran 12

Tabel Koefisien Regresi Sederhana

		Correlations	
		Film Animasi Pada Zaman Dahulu	Menumbuhkan Karakter Siswa
Film Animasi Pada Zaman Dahulu	Pearson Correlation	1	.780**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	90	90
Menumbuhkan Karakter Siswa	Pearson Correlation	.780**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	90	90

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

Lampiran 13

Tabel Uji Keberartian Regresi

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1354.204	1	1354.204	136.285	.000 ^a
	Residual	874.418	88	9.937		
	Total	2228.622	89			

a. Predictors: (Constant), Film Animasi Pada Zaman Dahulu

b. Dependent Variable: Menumbuhkan Karakter Siswa

Lampiran 14

Tabel Analisis Korelasi Sederhana

Correlations			
		Film Animasi Pada Zaman Dahulu	Menumbuhkan Karakter Siswa
Film Animasi Pada Zaman Dahulu	Pearson Correlation	1	.780**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	90	90
Menumbuhkan Karakter Siswa	Pearson Correlation	.780**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	90	90

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

Lampiran 15

Tabel Distribusi F

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

Lampiran 16

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105

21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,268	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 17

Hasil Data Ujian Penelitian Film Animasi Pada Zaman Dahulu dan Menumbuhkan Karakter Siswa

No.	Nama Responden	Film Animasi Pada Zaman Dahulu	Menumbuhkan Karakter Siswa
1	TM	52	57
2	ML	54	54
3	FF	50	52
4	MI	42	45
5	ZK	43	48
6	SR	45	50

7	GFA	40	45
8	AZ	41	52
9	QAG	41	54
10	AH	43	50
11	CI	45	45
12	AS	42	50
13	YAZ	45	50
14	IAN	43	45
15	WA	53	55
16	MR	43	50
17	LKD	48	49
18	PA	40	50
19	SI	40	55
20	RY	51	55
21	ACP	44	55
22	FPS	40	45
23	DNM	40	50
24	GRL	43	55
25	AZP	40	45
26	MNW	48	53
27	KAF	45	52
28	UAZ	42	50
29	MFB	40	48
30	ASA	45	51
31	ELD	56	60
32	RS	50	53

33	LF	58	62
34	NAP	50	55
35	IAM	50	58
36	BQ	51	57
37	ANA	50	60
38	IDN	54	60
39	SM	55	57
40	MM	58	60
41	NLH	56	56
42	NNN	59	59
43	DNF	54	60
44	NNS	54	62
45	RAT	54	60
46	AF	52	58
47	MAP	52	55
48	ZA	50	54
49	ZS	54	55
50	STA	52	60
51	WDA	52	52
52	ALE	52	55
53	MJ	54	55
54	COL	55	58
55	SUM	51	51
56	MO	44	56
57	AR	56	60
58	RR	46	55

59	SBN	52	60
60	YS	52	58
61	KF	57	60
62	RRD	50	52
63	ADR	58	60
64	ERE	50	56
65	EE	50	57
66	RM	50	60
67	ZA	50	60
68	YL	52	57
69	ALN	54	54
70	KK	50	51
71	MF	42	48
72	RL	43	49
73	DSR	40	50
74	VOP	42	47
75	RL	41	51
76	APA	41	54
77	HH	43	43
78	RNH	45	45
79	MA	42	47
80	IS	42	45
81	ZLI	43	43
82	JAF	53	55
83	AH	43	50
84	AD	45	50

85	CDP	40	48
86	ISM	40	50
87	AGM	51	52
88	NSF	44	52
89	BFM	53	60
90	SDK	55	60
Jumlah		4320	4802
Rata-Rata		48.00	53.36
Nilai Maximum		59	62
Nilai Minimum		40	43
Modus		50	60
Median		50.00	54.00

Lampiran 18

Berita Acara Seminar Proposal

BERITA ACARA

SEMINAR USULAN PROPOSAL

PENULISAN SKRIPSI

Nama : Rina Triana
NPM : 2014820049
Prodi : PGSD
Judul : Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu
dalam Menumbuhkan Karakter Siswa
Dosen Pembimbing : Dr. Sri Immawati, M.pd.
Yang Diusulkan

Proposal tersebut telah diseminarkan pada tanggal 20 Mei 2017 dan dinyatakan layak untuk diusulkan sebagai proposal penulisan skripsi

Jakarta, 08-6-2017

Menyerah



Lampiran 19

Surat Pembimbing Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jln. KH. Ahmad Dahlan Cireundeu - Ciputat, 15419 Telp. (021) 7442028 Fax. (021) 7442330
Website : www.fipumj.ac.id, Email: fip_umj@yahoo.co.id

No. Surat : 33 /F.8-UMJ/X/2017
Lamp. : 1 (satu) berkas
Perihal : Pembimbing Skripsi

Oktober 2017

Kepada Yth :
Dr. Sri Imawati, M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Jakarta
di
Jakarta

Assalamu'alaikum wr.wb

Semoga Allah SWT melindungi dan memberi keberkahan kepada kita semua dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

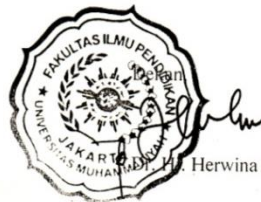
Bersama ini kami mohon kepada Ibu/Bapak untuk dapat menjadi dosen pembimbing skripsi atas nama :

Nama : Rina Triana
No. Pokok : 2014820049
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa

Bersama ini kami lampirkan proposal skripsi mahasiswa yang bersangkutan. Proposal tersebut masih bersifat sementara, untuk itu kami mohon kiranya Ibu/Bapak berkenan membantu menyempurnakan judul dan *out linenya*.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Ibu/Bapak kami ucapkan terima kasih,

Wabillahittaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum wr.wb.



Lampiran 20

Surat Pernyataan Uji Validitas

PERNYATAAN AHLI MATERI

Dengan ini saya,

Nama : Gunawan Santoso, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Menerangkan bahwa instrumen yang telah dibuat oleh

Nama : Rina Triana

NIM : 2014820049

Program Study : PGSD

Sudah divalidasi oleh ahli materi dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu dalam Menumbuhkan Karakter Siswa"

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 25 Desember 2017

Ahli Materi



Gunawan Santoso, M.Pd

Lampiran 21

Surat Permohonan Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jln. KH. Ahmad Dahlan Cireundeu - Ciputat, 15419 Telp. (021) 7442028 Fax. (021) 7442330
Website : www.fipumj.ac.id, Email: fip_umj@yahoo.co.id

Nomor : 054/F.8-UMJ/XII/2017
Lamp : -
Perihal : Permohonan Penelitian

22 Desember 2017

Kepada Yth.,
Bapak/Ibu Kepala Sekolah
SDN Ciputat 01
di-
Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Semoga Allah SWT melindungi dan memberi keberkahan kepada kita semua dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Bersama ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa/i kami, atas nama :

Nama : Rina Triana
Nomor Pokok : 2014820049
Program Studi : PGSD

saat ini sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir (skripsi) dengan judul "Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa".

Sehubungan dengan hal di atas, kami mohon agar kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i tersebut untuk mengadakan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

*Wabillahitaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum wr. wb.*



Dean,

Dr. Iswan, M.Si

Keterangan:

1. Untuk sekolah ybs.
2. Copy untuk arsip pribadi sebagai lampiran di skripsi

Lampiran 22

Surat Balasan Penelitian dari Pihak Sekolah



**PEMERINTAH KOTA TANGERANG SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI CIPUTAT 01**

Jl. Ki Hajar Dewantoro No. 6 Ciputat 15411 Telp./Fax 7423942 N.S.S : 101280310001 NPSN : 20604198
email: sdnciputat1@gmail.com blog: sdnciputat1.wordpress.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/036/SD.01/I/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **MAMAN HILMAN, S.Pd, MM**
NIP : 19640701 198603 1 016
Pangkat / Gol : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan :

Nama : **RINA TRIANA**
NIM : 2014820049
Prodi : PGSD
Jenjang Pendidikan : S1
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Benar bahwa nama tersebut di atas adalah mahasiswa UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA, yang telah melakukan Penelitian di SD Negeri Ciputat 01, untuk tugas akhir/skripsi pada tanggal 26 Januari 2018.

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

Tangerang Selatan, 9 Januari 2018
Kepala Sekolah



Lampiran 23

Foto Dokumentasi



Saat siswa sedang menonton tayangan film animasi Pada Zaman Dahulu



Ketika sedang menjelaskan cara mengisi angket





Suasana saat siswa kelas III A, III B, dan III C mengisi angket yang sudah diberikan

Lampiran 24

Kartu Menyaksikan Sidang Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KH. Ahmad Dahlan Cirendeu – Ciputat, 15419. Telp. 7442028 Fax. 7442330
 Website: <http://www.fipumj.ac.id> Email: fip_umj@yahoo.co.id

KARTU MENYAKSIKAN UJIAN SKRIPSI


Nama : Rina Triana
 NIM : 2014820049
 Prodi : PGSD

No.	Hari/Tanggal	Nama Peserta Ujian	Judul Skripsi	Paraf Ketua Sidang
1	Kamis, 23 Juni 2016	Eka Purdaning-Sih	Upaya meningkatkan kemampuan menulis karangan melalui Penerapan model Pembelajaran dan Kurikulum Teaching (Quantum Teaching) Tipe Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) pada pembelajaran bahasa Indonesia	
2	Kamis, 23 Juni 2016	Dinda Januar Permatasari	Pengaruh Tata Tertib Sekolah terhadap kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar	
3	Kamis, 23 Juni 2016	Rizka Ichwani	PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI PENDEKATAN ACTIVE LEARNING TIPE INDEX CARD MATCH PADA PEMBELAJARAN IPS	
4	Kamis, 23 Juni 2016	Siti Aminah	PERBEDAAN DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH UMUM DI SEKOLAH DASAR NEGERI PENGHINANII DENGAN SEKOLAH FULL DAY SCHOOL DI SEKOLAH DASAR ISLAM AMANAH BANGSA BEKASI	
5	Kamis, 04 Agustus 2016	Uifa Khairunnisa	PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCARA SISWA KELAS V MELALUI BERMAIN PERAN SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL HIKMAH CILANDAK BARAT JAKARTA SELATAN	
6	Kamis, 04 Agustus 2016	Marela Try Indrianty	PENGARUH KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU TERHADAP PERILAKU SISWA	
7	Kamis, 04 Agustus 2016	Lita Karmelita	PENGARUH UANG SAKU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA	
8	Jumat, 05 Agustus 2016	Siti Zuraidah Sidpiyyah	Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Keberhasilan Belajar IPA	
9	Jumat, 05 Agustus 2016	Rizka Rahayu	Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar Siswa terhadap Motivasi Belajar Siswa	
10	Jumat, 05 Agustus 2016	Ermah	Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah terhadap Kemandirian Belajar Siswa	

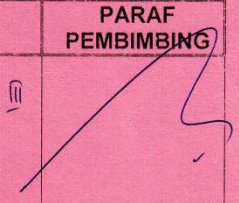

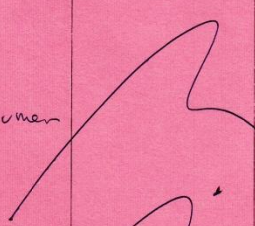

Mengetahui,
 Ka. Prodi,

Lampiran 25

Kartu Bimbingan Skripsi


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama / No.Pokok : Rina Triana / 2014820049
Masa Bimbingan : 31 OKTOBER 2017 – 31 APRIL 2018
Program Studi : PGSD
Judul Skripsi : Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa
Pembimbing : Dr. Sri Imawati, M.Pd.

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	6-11-2017	⊙ Bimbingan BAB I, II & III ⊙ lanjutkan Revisi: Sebrei Saran :	
2.	13-11-2017	⊙ Revisi BAB III ⊙ lanjutkan membuat kisi-kisi instrumen dan angket	
3.	23-11-2017	⊙ Bimbingan kisi-kisi instrumen dan angket	
4.	27-11-2017	⊙ Bimbingan BAB III dan kisi-kisi instrumen	

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
5.	15-12-2017	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Bimbingan BAB III ⊙ Bimbingan Instrumen ⊙ Tolong di buat kan surat dan penelitian ke SDN 13 Ciptat 01 	
6.	13-01-2018	Bimbingan setelah validasi	
7.	20-01-2018	Bimbingan BAB IV	
8.	06-02-2018	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Bimbingan BAB IV dan V ⊙ lanjutkan lampiran 3 	
9.	09-02-2018	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Bimbingan BAB V dan lampiran 3 ⊙ Ace untuk ujian skripsi 	
10.	22-02-2018	⊙ Bimbingan keseluruhan	
11.	10-03-2018	⊙ Penempatan Bimbingan	

Mengetahui :
Ketua Program Studi

Dr. Sri Imawati, M.Pd.

Pembimbing,

Dr. Sri Imawati, M.Pd.

Lampiran 26

Bimbingan Pasca Sidang Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jln. KH. Ahmad Dahlan Cireundeu - Ciputat, 15419 Telp. (021) 7442028 Fax. (021) 7442330
Website : www.fipumj.ac.id, Email:fip_umj@yahoo.co.id

Nama Mahasiswa:
Rina Triana
2014820049

BIMBINGAN PASCA SIDANG SKRIPSI
PROGRAM STUDI PGSD
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
Tanggal 30 Juli 2018 (R 303 FIP UMJ)

TANGGAL	KEGIATAN PEMBIMBINGAN	PARAF DOSEN
7/8/2018	- Pembinaan pendirian dalam simpul - Pembinaan bab II bab 1 pendirian	
	- Pembinaan teori	
8/11/2018	Revisi pembetulan	

Penguji I,

Penguji II,

Lampiran 27

Riwayat Hidup Penulis



Nama : Rina Triana
Tempat, Tanggal Lahir : Tangerang, 11 Januari 1996
Agama : Islam
Alamat : Jalan Waru 2 rt 003 rw 03 no.30 Pamulang
Barat - 15417

Riwayat Keluarga

1. Orang Tua : a. Ayah : Drs. H. Ajum
b. Ibu : Hj. Euis Maryati

Riwayat Pendidikan

1. SDN Pamulang Indah, tamat tahun 2008
2. SMP Djojoredjo, tamat tahun 2011
3. SMAN 6 Tangerang Selatan, tamat tahun 2014
4. Diterima di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta tahun 2014