

**PENGARUH MEDIA FILM KARTUN ADIT & SOPO JARWO
TERHADAP SIKAP SOSIAL SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN IPS SD NEGERI 66 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**YENI PUSPITA SARI
NIM. 1711240067**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
2021**



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Yeni Puspita Sari

NIM : 1711240067

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Yeni Puspita Sari

NIM : 1711240067

**Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo
Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata
Pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.

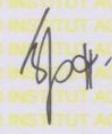
Wb.

Bengkulu, 2021

Pembimbing I*

Pembimbing II


Dr. H. Ali Akbar Sasidno, S. Ag, S. Hum, M. Pd
NIP. 197509252001121004


Abdul Aziz Bin Mustamin, M. Pd.I
NIP. 198504292015031007



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat :Jln. Raden Fatah Pagardewa,Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :“Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu” yang disusun oleh Yeni Puspita Sari NIM: 1711240067, telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu ,tanggal 07 Juli 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua
Dr. Mus Mulyadi, M. Pd
NIP.197005142000031004

Sekretaris
Adam Nasution, M. Pd.I
NIDN. 2010088202

Penguji 1
Dr. Buyung Surahman, M. Pd
NIP.196110151984031002

Penguji 2
Rossi Delta Fitriyah, M. Pd
NIP.198107272007102004

Bengkulu, 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Enhaedi, M.Ag.,M.Pd
NIP.196903081996031005

MOTTO

النَّاسُ لَكَ يَصْلِحُ نَفْسَكَ أَصْلِحْ

“Perbaikilah dirimu sendiri, niscaya orang-orang lain akan baik padamu”

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini sebagai sebuah perjuangan totalitas diri kepada:

1. Rasa bersyukur kepada Allah SWT. Atas segala kenikmatan, kekuatan, kesabaran, dalam menjalani kehidupan.
2. Kedua orang tuaku Alm bapak (Johan) dan ibu (Rismiati) yang tak kenal lelah dalam bekerja keras, menemani, mendukungku, mendoakan, menyemangati, dan menyayangiku.
3. Saudara Perempuan (Serly April Yani), kakakku (Hilan Ade Putra S.E), yang menyemangati dan selalu mendukungku.
4. Untuk pembimbing 1 bapak Dr. H. Ali Akbarjono S.Ag., S.Hum., M.Pd dan Pembimbing 2 bapak Abdul Aziz Bin Mustamin M.Pd.I terimakasih telah membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Untuk teman-temanku Terimakasih untuk setiap dukungan, kebersamaan waktu, tenaga, dan doa dari kalian semua.
6. Terimakasih untuk HMPS PGMI IAIN Bengkulu, BAZNAZ Provinsi Bengkulu, HIMASE Bengkulu yang telah menjadi tempat menempa diri.
7. Staf dan Karyawan Prodi PGMI IAIN Bengkulu
8. Untuk PGMI Lokal B angkatan 2017
9. Almamater yang kubanggakan

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yeni Puspita Sari

NIM : 1711240067

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **“Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juni 2021

Yang Menyatakan



Yeni Puspita Sari
NIM. 1711240067

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yeni Puspita Sari

Nim : 1711240067

Program Studi : PGMI

Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program. www.turnitin.com dengan ID: 1603259019. Skripsi ini memiliki indikasi piagiat sebesar 30% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 15 Juni 2021

Mengetahui

Ketua Tim Verifikasi


Dr. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197509252001121004

Yang Menyatakan


Yeni Puspita Sari
NIM. 1711240067

ABSTRAK

Yeni Puspita Sari, NIM 1711240067. “Pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing: 1. Dr. H. Ali Akbarjono S.Ag., S.Hum., M.Pd 2. Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd.I

Kata Kunci: Media Film Kartun, Sikap Sosial

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SDN 66 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan design *one shot case study*. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji T dengan bantuan program *Statistical Product For Servicer Solution (SPSS 26)*. Berdasarkan hasil penelitian dari angket variabel X dan variabel Y, maka dapat dilihat hasil penelitian yang menunjukkan t hitung lebih besar dari nilai t tabel, nilai t tabel sebesar 2,101 dan diperoleh nilai t hitung sebesar 5,006. Maka t hitung 5,006 > t tabel 2,101 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan persamaan regresi linier sederhana $\hat{Y} = 16,957 + 0,747 X$. Dan dari hasil perhitungan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,582, nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo (X) terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS (Y) adalah sebesar 58,2% sedangkan 41,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do'a dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin M, .M.Ag., M.H. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili,S.Ag.,M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. selaku Ka. Prodi PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.
5. Bapak Dr. H. Ali Akbarjono S.Ag., S.Hum., M.Pd selaku pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini, yang telah membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.

6. Bapak Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd.I selaku pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Dr. Adisel, M.Pd selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) Bengkulu.
8. Bapak Ahmad Irfan, S.Sos.I.,M.Pd.I selaku Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
9. Seluruh dosen dan staf yang khususnya di Fakultas tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semogas kripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin

Bengkulu, Juli 2021

Penulis

Yeni Puspita Sari

NIM.1711240067

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
MOTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
SURAT PERNYATAAN PLAGIARISM CHECKER.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. KajianTeori	9
1. Sikap Sosial	9
a. Pengertian Sikap Sosial.....	9
b. Faktor-faktor Menyebabkan Perubahan Sikap Sosial.....	15
c. Fungsi Sikap Sosial	15
2. Media Pembelajaran	17

a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Manfaat Media Pembelajaran	19
3. Film Kartun	19
a. Pengertian Film Kartun.....	19
b. Unsur-Unsur Film Kartun.....	22
c. Film Kartun Adit & Sopo Jarwo	22
d. Jenis-Jenis Film.....	26
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI	29
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	29
b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	31
c. Ruang Lingkup Pembelajaran (IPS)	32
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	33
C. Kerangka Berpikir.....	38
D. Hipotesis	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel	41
D. Definisi Operasional Variabel.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	46
G. Teknik Analisa Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	52
B. Hasil Penelitian.....	60
C. Pembahasan	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	72
--------------------	----

B. Saran 72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3. 1 Variabel Penelitian	41
Gambar 4. 1 Grafik garis regresi.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tokoh Film kartun Adit & Sopo Jarwo	24
Tabel 3. 2 Penelitian Terdahulu	35
Tabel 3. 3 Jumlah Populasi Penelitian	42
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket	45
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Angket Variabel X	48
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Angket Variabel Y	49
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel X	50
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Y	51
Tabel 4. 1 Daftar Guru dan Staf Administrasi	56
Tabel 4. 2 Data Jumlah Siswa	57
Tabel 4. 3 Daftar Sarana dan Prasarana Sekolah	58
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data	60
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas	62
Tabel 4. 6 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	63
Tabel 4. 7 Coefficients	63
Tabel 4. 8 Model Summary	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing
2. Kartu Bimbingan
3. Surat Perubahan Judul
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat telah melakukan penelitian
6. Lembar Validasi Angket
7. Angket
8. Lembar Observasi
9. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Diera teknologi informasi sekarang ini, beragam media massa bertumbuh dan berkembang dengan begitu pesat. Melalui berbagai saluran komunikasi massa tersebut, bisa saling berbagi pesan. Salah satu komunikasi massa yang saat ini digunakan untuk menyampaikan pesan adalah film. Film bermula pada akhir abad ke-19 sebagai teknologi baru, film kemudian berubah menjadi alat prentasi untuk menyampaikan pesan. Film tidak hanya berkembang sebagai media hiburan, akan tetapi juga sebagai media informasi pendidikan.¹

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertamartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhalk mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu dilibatkan tiga komponen utama, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen

h. 2 ¹ Sri Wahyuningsih, Film dan Dakwah. (Surabaya : Media Sahabat Cendekia, 2019).

² Undang-undang *Sistem Pendidikan Nasional* No. 20 Tahun 2003, pasal 3

pesan itu sendiri yang biasanya berupa suatu topik. Terkadang, kegagalan komunikasi terjadi selama proses pembelajaran. Artinya guru tidak dapat menerima pelajaran atau informasi yang disampaikan oleh guru dengan baik.³

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya: *Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawabnya. (QS. Al-Isra : 36).*⁴

Berdasarkan ayat diatas, Allah SWT menjelaskan dalam surah Al-Isra: 36 sebenarnya, manusia akan bertanggung jawaban atas cara mereka menggunakan pendengaran, penglihatan dan hatinya. Jika dia menggunakannya untuk hal-hal yang baik, dia pasti akan diberi penghargaan, penglihatan, dan hatinya. Jika dia mempergunakannya untuk hal-hal yang baik, dia pasti akan diberi penghargaan. Jika ia mempergunakannya hal-hal buruk, maka dia akan dihukum.

Selain pendekatan, metode, sarana dan prasarana, yang tidak kalah pentingnya adalah ketersediaan media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat mempermudah dan membantu guru dalam proses pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan. Alat bantu media yang digunakan tersebut dapat berupa

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014). h. 162.

⁴ Asy-Syifa, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Semarang : Raja Publishing, 2011), h. 285

media visual, audio visual. Alat bantu yang digunakan dapat memudahkan pemahaman dan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran. media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian dan sikap. Dengan meningkatnya sikap diharapkan menjadi bekal siswa untuk dikemudian hari agar menjadi manusia yang beradab.⁵

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu disini peneliti menemukan suatu masalah mulai mengamati keseharian ketika guru masuk kelas, siswa ada yang datang terlambat, siswa masih terlihat bermain, mengobrol dengan temannya ketika proses pembelajaran berlangsung, tidak membuat tugas sekolah dan belum mempersiapkan alat-alat untuk belajar. Ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, Pada mata pelajaran IPS guru kelas IV sering kali menggunakan buku paket. Selain itu, guru dominan berceramah saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini membuat siswa pasif dan hanya sebentar saja memperhatikan.⁶

Terungkap bahwa kurangnya sikap disiplin tanggung jawab dan peduli kelas IV masih kurang dalam pembelajaran IPS sebagian besar siswa kurang bersemangat tidak memperhatikan dan cepat bosan. Siswa sulit memfokuskan perhatiannya sehingga suasana kelas menjadi ribut, dan siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan masih ada siswa yang membuang sampah sembarangan dilingkungan sekolah. Guru belum menggunakan media yang dapat mencontohkan penanaman

⁵ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*. (Jakarta : Kata Pena, 2016), h. 2

⁶ Observasi awal kelas IV SDN 66 Kota Bengkulu, kegiatan Guru Mengajar IPS tanggal 11 Februari 2020

sikap sosial. Untuk mengatasi hal ini maka penulis mengantisipasi masalah tersebut dengan mencari pembelajaran yang tepat, maka diperlukan adanya sebuah inovasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa berupa film kartun.

Sikap sosial adalah salah satu bidang psikologi yang berhubungan dengan persepsi tingkah laku. Indikator sikap sosial yaitu: jujur, disiplin, tanggung-jawab, santun, peduli, dan percaya diri. Istilah sikap dalam bahasa Inggris disebut attitude. Attitude adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia pengertian sikap adalah perbuatan yang didasari oleh keyakinan berdasarkan norma-norma yang ada dimasyarakat dan biasanya norma agama.⁷

Hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap beberapa guru mengatakan bahwa masih ada siswa yang belum disiplin, tanggung jawab, dan peduli saat proses pembelajaran berlangsung.⁸

Belakangan ini salah satu film anak-anak yang diminati adalah film kartun Adit & Sopo Jarwo yang berasal dari Indonesia. Film kartun Adit & Sopo Jarwo yang awal mulanya menceritakan seorang anak yang memiliki kepribadian yang santun, disiplin, tanggung jawab dan peduli terhadap sesama, teman, orang dewasa dan orang tua.⁹ Film kartun Adit & Sopo

⁷ Yayat Suharyat, *Hubungan Antara Sikap dan Minat Perilaku Manusia*, (Jurnal Region, Volume. 1 No. 3 Sempetember (2009), h. 1

⁸ Wawancara Guru di Kantor SD N 66 Kota Bengkulu tanggal 23 Oktober 2020

⁹ Nur Agus Salim, “ *Peran Tayangan Adit & Sopo Jarwo (ASJ) Terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar di Kabupaten Kutai Kartenegara*”. Jurnal Pendas Mahakam, Vol. 2 No.1 (Mei 2017), h. 75

Jarwo memang pantas untuk dijadikan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengaktualisasikan sikap sosial karena di dalam film ini banyak mengandung pesan-pesan moral yang disampaikan. Namun belum diketahui seberapa besar pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa. Perlu adanya pembuktian yang meneliti apakah tayangan media film kartun Adit & Sopo Jarwo berpengaruh pada sikap sosial siswa sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena film kartun Adit & Sopo Jarwo bukan hanya menghibur tetapi memiliki segudang nilai edukasi yang disampaikan, selain itu pada setiap akhir episode terdapat pesan moral yang disampaikan oleh tokoh karakter sehingga untuk dijadikan media pembelajaran dapat mempengaruhi sikap sosial dan dapat mengambil pelajaran dari peristiwa yang terjadi pada film kartun tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu penyebab masalah tersebut adalah kurang tepatnya guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi.

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang di atas, maka perlu suatu tindakan guru mencari dan menerapkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap sosial siswa pada mata pelajaran IPS, dalam rangka itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Terhadap**

Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Sikap disiplin, tanggung jawab, dan peduli siswa dalam belajar.
2. Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru.
3. Antusias siswa kurang dalam proses pembelajaran.
4. Guru tidak menggunakan media pembelajaran.
5. Guru dominan berceramah saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas, maka perlu dibatasi masalah berikut:

1. Masalah Sikap disiplin, tanggung jawab, dan peduli siswa kelas IV
2. Agar tidak meluasnya penelitian ini, penulis hanya akan meneliti film kartun Adit & Sopo Jarwo yang bertema Adit Membantu Semua Setuju. pembelajaran khususnya di mata pelajaran IPS. diharapkan penulis lebih fokus dalam melaksanakan penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan keterbatasan pertanyaan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:“Apakah media film kartun

Adit & Sopo Jarwo berpengaruh terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengatasi masalah kurangnya sikap sosial sekaligus membantu siswa dalam pembentukan sikap yang diinginkan. Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji gambaran yang jelas mengenai pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dalam penggunaan media, terutama untuk pembentukan sikap sosial melalui penggunaan media film kartun Adit & Sopo Jarwo.
- b) Hasil penelitian dapat dijadikan sumber bahan yang penting bagi para peneliti di bidang pendidikan.
- c) Hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu berupa metode dan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti dan siswa yaitu sebagai berikut:

- a) Bagi guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media terutama upaya untuk mencari alternatif dalam pembentukan sikap sosial siswa. Guru dalam proses pembentukan sikap sosial siswa hanya menggunakan gambaran yang kurang nyata sehingga guru mengalami kesulitan dalam penerapannya siswa dengan adanya penggunaan media yang baru ini pembentukan akan lebih mudah dan lebih nyata.
- b) Bagi peneliti, penelitian ini menjadi tugas akhir untuk sebagai syarat kelulusan studi Strata I sekaligus memberikan pengalaman bagi peneliti dan sebagai bekal untuk kedepannya
- c) Bagi siswa penelitian ini memberikan sebuah contoh yang nyata dalam penekanan pembentukan sikap sosial siswa juga dapat mengapresiasi sendiri bagaimana contoh sikap sosial yang baik maupun sebaliknya melalui penayangan media film kartun tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Sikap Sosial

a. Pengertian Sikap Sosial

Sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, yang ber-ulang-ulang terhadap objek sosial. Sudarsono mendefinisikan *social attitudes* (sikap sosial) sebagai perbuatan-perbuatan atau sikap yang tegas dari seseorang atau kelompok di dalam keluarga atau masyarakat. Sikap sosial dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pengaruh yang diberikan oleh lingkungan dan penerimaan seseorang. sikap sosial adalah sikap yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi siswa dengan alam, lingkungan sekolah dan lingkungan sekitar.¹⁰

Menurut Hurlock yang mengatakan bahwa sikap sosial adalah mampu bekerja sama, dapat bersaing secara positif, mampu berbagi pada yang lain, memiliki hasrat terhadap penerimaan sosial, bergantung secara positif pada orang lain, dan memiliki sikap kelekatan (*attachment behavior*) yang baik.¹¹

¹⁰ Edi Surahman, Mukminan. Harmoni Sosial Jurnal Pendidikan IPS Volume 4, No 1, Maret 2017, h. 5

¹¹ Lydia Ersta Kusumaningtyas, *Membentuk Sikap Sosial Anak Tk Melalui Permainan Kelompok*, Jurnal Ilmiah Widya Wacana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta Vol. 8 No. 1 Tahun 2012, h. 99

Abu Ahmadi yang menyebutkan sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata dan berulang-ulang terhadap objek sosial. Sikap sosial dinyatakan tidak oleh seorang tetapi diperhatikan oleh orang-orang sekelompoknya. Objeknya adalah objek sosial (banyak orang dalam kelompok) dan dinyatakan berulang-ulang.¹² Sikap sosial konsep afektif yang sangat penting dalam pendidikan. Sikap sendiri dapat bersifat menguntungkan dan tidak menguntungkan karena hubungannya dengan perasaan baik positif maupun negatif mengenai seseorang, objek, atau masalah tertentu. Perasaan tersebut akan menimbulkan suatu perilaku tertentu yang merupakan hasil dari pemikiran.¹³

Berdasarkan para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata untuk bertingkah laku dengan cara tertentu terhadap orang lain dan mementingkan tujuan-tujuan sosial dari pada tujuan pribadi dalam kehidupan masyarakat. Indikator sikap sosial yaitu: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri.

Beberapa menurut para ahli dimensi pengertian sikap yaitu:

- 1) *Reber*, menyatakan bahwa istilah sikap (*attitude*) berasal dari bahasa latin "*aptitude*" yang berarti kemampuan, sehingga sikap

¹² Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 149

¹³ Yekti Utami dkk, *Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS Pada Siswa SMP Islam Sudirman Ambarawa Kabupaten Semarang*, Jurnal Unnes Sosiolum Vol. 1 No. 1 h. 41.

dapat dijadikan acuan apakah seseorang mampu atau tidak mampu pada pekerjaan tertentu.

- 2) *Chaplin*, menyatakan bahwa sikap atau pendirian ialah satu kecenderungan yang relatif stabil dan berlangsung secara terus-menerus untuk beringkah laku atau untuk mereaksi dengan cara tertentu.
- 3) *Mueller*, ia mengatakan bahwa *Thurstone* adalah yang pertama mempopulerkan metodologi pengukuran sikap.
- 4) *Thurstone*, mendefinisikan bahwa sikap sebagai seluruh kecenderungan dan perasaan, kecurigaan, dan prasangka pemahaman yang mendetail, ide-ide, rasa takut, ancaman dan keyakinan tentang suatu hal.¹⁴

Sikap dapat kita artikan sebagai keadaan batiniah seseorang, yang dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan tindakan personalnya. Sikap secara umum terkait dengan ranah kognitif dan ranah afektif serta membawa konsekuensi pada tingkah laku seseorang. Sikap juga dapat kita mendefinisikannya sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam melakukan tindakan.¹⁵ Sikap dapat dikatakan sebagai suatu pola perilaku, untuk menyesuaikan diri

¹⁴ Herson Anwar, *Penilaian Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains*, Jurnal Pelangi Ilmu, Vol. 2 No. 5 Tahun 2009, h. 103-104.

¹⁵ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 67

dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap merupakan respon terhadap stimuli sosial yang telah terkondisikan.¹⁶

Kompetensi sikap dibagi menjadi dua yaitu: sikap spiritual dan sikap sosial, sikap spritual yang menyangkut moral yang mampu memberikan pemahaman untuk membedakan sesuatu yang benar dan yang salah berdasarkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sedangkan sikap sosial yaitu sikap yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi manusia dengan alam dan lingkungan sekitar.

Faktor-faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan sikap anak-anak perlu diperhatikan di dalam pendidikan yaitu: kematangan, keadaan fisik anak, pengaruh keluarga, lingkungan sosial, kehidupan sekolah, bioskop, guru kurikulum sekolah, dan cara guru mengajar.¹⁷ Pembentukan sikap sosial tidak terjadi dengan sendirinya atau dengan sembarangan saja. Pembentukannya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia dan berkaitan dengan objek tertentu.¹⁸ Sikap sosial mempunyai tiga komponen dasar, yaitu: komponen kognisi yang berhubungan dengan ide, konsep. Komponen afeksi berhubungan dengan dimensi emosional seseorang, sedangkan

¹⁶ Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2011), h. 5

¹⁷ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h. 142

¹⁸ Gerungan, Dipl. Psych, *Psikologi sosial*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), h. 166.

komponen konasi psikomotorik berhubungan dengan kecenderungan atau untuk bertingkah laku.¹⁹

Kurikulum 2013 dapat dijelaskan aspek sikap sosial adalah sebagai berikut:

- 1) Jujur yaitu sikap yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Ada beberapa contoh sikap jujur yaitu: Mau mengakui kesalahan atau kekeliruan, Mengembalikan barang yang dipinjam atau ditemukan, Tidak mau berbohong atau tidak mencontek, Mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru, tanpa menjiplak tugas orang lain.
- 2) Disiplin yaitu tindakan yang menunjukkan sikap tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Disiplin dari hal-hal kecil seperti membagi waktu belajar dan bermain, contoh sikap disiplin yaitu: Mengikuti peraturan yang ada di sekolah, hadir di sekolah tepat waktu, Mengumpulkan tugas/pekerjaan rumah tepat waktu, tidak mengobrol saat guru menjelaskan pelajaran, Memakai pakaian seragam lengkap dan rapi.
- 3) Tanggung jawab yaitu sikap siswa untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa. Contoh dari sikap tanggung jawab yaitu: Menyelesaikan tugas yang

¹⁹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2011), h. 67

diberikan, Mengerjakan tugas/pekerjaan rumah sekolah dengan baik, Melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya di kelas seperti piket kebersihan.

- 4) Santun yaitu sikap hormat pada orang lain dengan bahasa yang baik saat berinteraksi. Menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai dan berakhlak baik. Contohnya: Mengucapkan salam ketika bertemu orang tua, guru, teman, dan orang-orang di sekolah, Mengucapkan terima kasih apabila menerima bantuan dalam bentuk jasa atau barang dari orang lain, Berbicara atau bertutur kata halus tidak kasar, berpakaian rapi dan sopan.
- 5) Peduli yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain atau masyarakat yang membutuhkan. Contoh sikap peduli yaitu: Menjenguk teman atau guru yang sakit, Menjaga keasrian, keindahan, dan kebersihan lingkungan sekolah, Menolong teman yang mengalami kesulitan.
- 6) Percaya diri yaitu suatu keyakinan atas kemampuannya sendiri untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Sikap percaya diri mencakup keyakinan atas kemampuan diri ketika menghadapi lingkungan yang menantang, atau keyakinan diri atas keputusan yang diambil. Contoh sikap percaya diri yaitu: Berani tampil di

depan kelas, Berani mengemukakan pendapat, Mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis.²⁰

Dalam melakukan penelitian, peneliti mempunyai keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian, oleh karena itu peneliti hanya bisa mengambil 3 sikap sosial sebagai fokus. Yaitu sikap disiplin, tanggung jawab dan peduli.

b. Faktor-faktor yang Menyebabkan Perubahan Sikap Sosial

- 1) Faktor intern: yaitu faktor yang terdapat dalam pribadi manusia itu sendiri. faktor ini berupa *selectivity* atau daya pilih seseorang untuk menerima dan mengolah pengaruh-pengaruh yang datang dari luar.
- 2) Faktor ekstern: yaitu faktor yang terdapat diluar pribadi manusia. Faktor ini berupa interaksi antara manusia dengan hasil kebudayaan manusia yang akan sampai padanya melalui alat-alat komunikasi seperti: surat kabar, radio, televisi, majalah dan lainnya.²¹

c. Fungsi Sikap Sosial

Fungsi sikap dapat dibagi empat golongan, yaitu:

- 1) Sikap berfungsi sebagai alat untuk menyesuaikan diri. Sikap adalah sesuatu yang bersifat *communicabel*, artinya sesuatu yang mudah menjalar, sehingga mudah pula menjadi milik bersama. Justru karena itu sesuatu golongan yang mendasarkan atas kepentingan

²⁰ Ida Ayu Dewi Virani, *Deskripsi Sikap Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Penarukan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng* e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1 Tahun: 2016, h. 4-5

²¹ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 157-158

bersama dan pengalaman bersama biasanya ditandai oleh adanya sikap anggotanya yang sama terhadap sesuatu objek.

- 2) Sikap berfungsi sebagai alat pengatur tingkah laku. Kita ketahui bahwa tingkah laku anak kecil pada umumnya yaitu aksi-aksi yang spontan terhadap sekitarnya.
- 3) Sikap berfungsi sebagai alat pengatur pengalaman-pengalaman. Dalam hal ini perlu dikemukakan bahwa manusia di dalam menerima pengalaman-pengalaman dari dunia luar sikapnya tidak pasif, tetapi diterima secara aktif, artinya semua pengalaman yang berasal dari dunia luar itu tidak semuanya dilayani oleh manusia, tetapi manusia memilih mana-mana yang perlu dan mana yang tidak perlu dilayani, jadi semua pengalaman ini diberi penilaian, lalu dipilih.
- 4) Sikap berfungsi sebagai pernyataan kepribadian. Karena sikap tidak pernah terpisah dari pribadi yang mendukungnya. Oleh karena itu dengan melihat sikap-sikap pada objek-objek tertentu, sedikit banyak orang bisa mengetahui pribadi orang tersebut.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Setiap pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan

pada penerima.²² Sedangkan pendapat lain, media pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa, dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.²³

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁴

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi pendidikan Amerika

²² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 215

²³ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2016), h. 2

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 3

mendefinisikan “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan / informasi.”²⁵

Secara harfiah kata media memiliki arti pengantar. *Association For Education and Communication Technology (AECT)*. Mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.²⁶ Dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat, dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.²⁷

Dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dan alat bantu mengajar di kelas maupun di luar kelas.²⁸ Bahwa media sebagai alat bantu yang akan membantu kemudahan, kelancaran, serta keberhasilan proses belajar sebagaimana yang diharapkan. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, media menjadi suatu kajian menarik dan banyak diminati pada hampir seluruh disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda. Misalnya, media telekomunikasi, media dakwah,

²⁵ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 6

²⁶ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2

²⁷ Umar. *Media Pembelajaran (Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Tarbawiyah. Volume. 11 Nomor. 1 edisi Januari-Juli 2014. h. 134

²⁸ Ahamd Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014). h. 314-315

pembelajaran pembelajaran bahasa mediasi komputer, media pembelajaran dan seterusnya.²⁹

Berdasarkan para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada siswa, sehingga materi pelajaran secara utuh dapat di sampaikan pada para siswa. Dengan penggunaan media secara efektif memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik sesuai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

Manfaat media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan

²⁹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018). h. 5

guru, masyarakat, dan lingkungannya. Manfaat media pembelajaran adalah dapat menyalurkan pesan dan informasi sehingga dapat mengatasi berbagai hambatan dalam pembelajaran.³⁰

3. Film Kartun

a. Pengertian Film Kartun

Animasi berasal dari bahasa latin *anima*, yang berarti jiwa (soul) atau *animare* yang berarti nafas kehidupan, jika digunakan sebagai bentuk hiburan, animasi sering disebut dengan kartun. Film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjenuhkan bagi semua orang.

Film kartun adalah salah satu contoh media pembelajaran yang bersifat *audio visual*. Film kartun merupakan gabungan dari gambar kartun yang diproyeksikan sedemikian rupa sehingga menjadi gambar bergerak dan bersuara yang mempunyai cerita. Film kartun disebut juga sebagai film animasi. Film kartun merupakan bentuk dari gambar animasi 2 dimensi, film kartun dapat di gunakan sebagai media-media pendidikan, informasi, dan ilmu pengetahuan. Film unsur kartun juga banyak mengandung unsur edukasi yang bisa dijadikan media dalam pembelajaran, film kartun juga harus dipilih yang didalamnya mengandung unsur pendidikan serta penanaman moral yang baik.³¹

³⁰ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: ANTASARI PRESS, 2009), h. 26-27

³¹ Ida Karunia, *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V A SDN Balasklumprik 1 No. 434 Surabaya*, Jurnal Penelitian, Vol. 2 No. 2, Tahun 2014, h. 3

Dapat dipahami bahwa film kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang salah satu bagian dari media komunikasi. Dengan kata lain, film merupakan medium untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Film merupakan tayangan yang bersifat hiburan yang disajikan dalam bentuk penayangan dalam durasi tertentu dan rangkaian cerita yang menggambarkan kehidupan keadaan sosial seseorang atau kelompok. Film kartun meninggalkan memori yang sangat kuat sehingga sangat mudah dapat mempengaruhi sikap seseorang.³²

Kartun didefinisikan sebagai gambar atau karikatur yang dapat memberikan informasi dan menyampaikan pesan. Kartun biasanya menggambarkan informasi yang aktual tentang seorang tokoh, sikap dan perilaku, kebijakan, dan peristiwa yang tengah berlangsung.³³

Menurut pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman (UU baru tentang perfilman) “film adalah karya seni budaya yang merupakan prantara sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.” Pendefinisian UU perfilman 2009 jauh lebih

³² Sri Wahyuningsih, *Film dan Dakwah*. (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019). h. 2

³³ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2017). h. 36

singkat, yang perlu digaris bawahi adalah film merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa.³⁴

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan film kartun adalah sejenis gambar-gambar video yang menarik dan memiliki sifat jenaka dan dapat juga menghibur penontonnya. Selain itu film kartun juga dapat dijadikan media pembelajaran bagi peserta didik agar mudah dalam penyampaian materi serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain digunakan dalam media pembelajaran film kartun juga dapat memberikan nilai edukasi bagi masyarakat luas.

b. Unsur-unsur Film Kartun

Film dibentuk oleh dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk film jika berdiri sendiri. Bisa dikatakan bahwa, unsur naratif adalah bahan atau materi yang diolah. Pengertian naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam satu ruang dan waktu. Hubungan kausalitas tersebut membuat naratif tidak bisa lepas dari batasan ruang (latar cerita) dan waktu (urutan, durasi, frekuensi).

Sedangkan unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolahnya. Jika naratif adalah pembentuk cerita, maka unsur sinematik adalah semua aspek teknis dalam produksi sebuah film.

³⁴Anton Maburri, *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*, (Jakarta: PT Grasindo, 2013), h. 2-3

Dengan kata lain, jika naratif adalah nyawa sebuah film, maka unsur sinematik adalah tubuh fisiknya. Akan tetapi bukan berarti sinematik kalah penting dari naratif, karena unsur sinematik inilah yang membuat sebuah cerita menjadi sebuah karya audio visual berupa film.³⁵

c. **Film Kartun Adit & Sopo Jarwo**

Adit & Sopo Jarwo adalah sebuah film animasi anak-anak yang dirilis pada tanggal 27 Januari 2014 di Indonesia dan disiarkan di MNC TV. Film ini diproduksi oleh MD Animation. Selain di MNC TV, serial ini juga sampai ditayangkan di Global TV. dan pada tahun 2017, serial animasi Adit Sopo Jarwo pindah ke Trans TV mulai tanggal 20 Maret 2017, setiap Senin-Minggu pukul 17.00 WIB, dan tayang Setiap Senin-Jumat pkl 13.00 WIB. Kemudian pindah jam tayang lagi menjadi Pukul 13.30 WIB di Trans TV dikarenakan pukul 13.00 WIB ada program berita CNN Indonesia Viral mulai tanggal 31 Juli 2017. Mulai 10 September 2017, hak siar atas episode baru dan lama berhasil direbut kembali oleh MNCTV, karena di Trans TV telah memenuhi kuota program yang tidak mencukupi shift jadwal dari program animasi ini. TVRI juga sempat menayangkan serial animasi ini sejak 14 Juni 2018, Namun kembali tayang di MNCTV sampai saat ini.

³⁵ Nita Anisa, Jurnal Skripsi *Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cililacap*, Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta Tahun 2017

Kisah persahabatan antara Adit, Dennia, Mitha, dan Devi serta si mungil Adelya yang kehidupannya diwarnai petualangan tak terduga. Adit berperan sebagai penggerak, motivator, juga inspirator bagi para sahabatnya untuk melewati hari-hari dalam menggapai mimpi pada masa akan datang.

Namun, mereka harus berhadapan dua sahabat yang selalu mencari celah untuk mendapat keuntungan tanpa usaha, si Sopo Jarwo. Perbedaan paham atau cara pandang merupakan bumbu utama yang akan memicu perseteruan antara Adit & teman-teman dan juga Sopo Jarwo.

Tapi perseteruan keduanya bukanlah secara fisik maupun secara emosional. Beruntung di antara mereka ada Haji Udin, ketua RW yang telah menjabat selama belasan tahun. Sosok bijaksananya menjadi penengah antara Sopo Jarwo dan Adit Cs. Petuah bijak yang disampaikan dengan ringan dan lugas mampu mengembalikan suasana gaduh menjadi teduh.³⁶

³⁶ Dodi Ginanjar, *Pengaruh Intensitas Menonton Film Animasi Adit Sopo Jarwo “Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar* Jurnal Komunikasi Pembangunan Vol. 18 (01) Tahun 2020. h. 47

Tabel 3.1

Tokoh Film Kartun Adit & Sopo Jarwo

No	Nama Pemain	Keterangan
1	Adit	Tokoh utama dalam kisah Adit Sopo Jarwo, menjadi motivator dan inspirator bagi teman-temannya
2	Dennis	Sahabat karib Adit yang selalu ketakutan menghadapi Jarwo
3	Mita	Teman Adit saat bermain
4	Devi	Teman Adit saat bermain
5	Adelya	Adik kandung Adit yang masih balita
6	Bunda	Ibu kandung Adit
7	Ayah	Ayah kandung Adit
8	Sopo	Pengangguran di kompleks tempat Adit tinggal. Sopo diketahui belum lulus SD hingga di salah satu episode diceritakan Sopo lolos tes yang ilmunya sederajat dengan anak SD.
9	Jarwo	Perantau asal Semarang yang menjadi kawan Sopo. Jarwo juga bekerja serabutan karena ia memiliki banyak keahlian meskipun terkadang cara menyelesaikan pekerjaannya tidak sampai tuntas
10	Haji Udin	Ketua RW yang bijaksana, biasanya muncul ketika permasalahan Jarwo sudah mencapai puncak sehingga kerap kali menjadi penengah.
11	Kang Ujang	Penjual bakso asal Sunda (dapat diketahui dari logatnya) yang sering memberi pekerjaan Sopo dan Jarwo karena sering hutang.
12	Pak Anas	Warga asal Sumatra Utara yang memiliki watak keras.
13	Baba Chang	Warga dari Tionghoa yang sering memberikan pekerjaan serabutan kepada

		Sopo dan Jarwo.
14	Li Mei	Putri Baba Chang yang sedang menempuh pendidikan kuliah
15	Madun	Bintang tamu artis yang menjadi teman Adit yang memiliki keahlian bermain sepak bola
16	Ucup	Anak kecil teman Adit yang selalu mengingatkan pada urusan akhirat.
17	Kipli	Teman Adit, Dennis, Mita dan Devi
18	Mamat	Warga Kampung Karet
19	Kakek & nenek	Warga Kampung Karet, teman Pak Dasuki

Deskripsi tokoh film Kartun “Adit & Sopo Jarwo” Adit Siswa SD kelahiran Jakarta, 23 Maret ini menyukai hal-hal baru, sifat mandiri, disiplin, peduli, tanggung jawab dan suka berpetualang. Hobinya membaca membuat Adit terlihat lebih cerdas dari teman-temannya. Kesehariannya selain sekolah, ia suka bermain bola dan bersepeda dengan teman-temannya. Sopo pria kelahiran Brebes, 10 Juli ini adalah teman baik Jarwo yang lugu Keluguannya itu, sering dimanfaatkan oleh Jarwo. Status dalam keluarganya, Ia sebagai anak ke-8 dari 11 bersaudara dan sayangnya belum pernah merasakan bangku sekolah. Hingga saat ini, Sopo masih pengangguran dan hobinya hanya tidur.

Karakter Jarwo ini digambarkan sebagai sosok yang licik dan memiliki banyak akal bulus. Itu terlihat saat ia memanfaatkan tenaga Sopo demi mengeruk keuntungan untuknya. Jarwo Pria kelahiran lamongan 16 Juli ini adalah adik ipar dari Haji Udin. Dennis kelahiran Jakarta, 12 Juni Teman bermain sekaligus sahabat Adit ini juga suka

main bola dan makan gado-gado. Karakternya pun dibuat agak berlawanan, jika Adit sangat pemberani, maka Dennis digambarkan sangat penakut terutama terhadap petir. Tetapi ia sangat peduli terhadap teman-temannya. Pada tanggal 16 Juni, lahirnya adiknya Adit yang bernama Adel. Saat ini Adel masih balita dan baru bisa mengucapkan tatatatata. Meski begitu, kecerdasan Adel sudah tampak sejak dini. Kang Ujang Tukang bakso yang sering menyuruh Sopo dan Jarwo untuk mencuci mangkok yang kotor sebagai ganti karena mereka sering berhutang. Logatnya Kang Ujang selalu seperti logat sunda.³⁷

d. Jenis-Jenis Film

Jenis-jenis film dapat dibedakan berdasarkan cara bertutur maupun pengolahannya. Adapun jenis-jenis film yang umumnya dikenal sampai saat ini adalah sebagai berikut:

1. Film Cerita (*Story Film*)

Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita, yaitu yang lazim diputar di gedung-gedung bioskop. Film jenis ini dibuat dan didistribusikan untuk publik seperti halnya barang dagangan. Topik cerita yang diangkat dalam film jenis ini bisa berupa fiktif atau kisah nyata yang dimonifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambar yang lebih artistik.

³⁷ M. Agung Hidayatollah, *Jurnal Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Film Adit & Sopo Jarwo* IAIN Salatiga, Vol. 5 No. 1 Januari-Juni Tahun 2017. h. 51-55

2. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

John Grierson mendefinisikan film dokumenter sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan”. Titik berat film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, intinya film dokumenter berpijak pada fakta-fakta.

3. Film Berita (*News Reel*)

Seperti halnya film dokumenter, film berita atau news reel juga berpijak pada fakta dari sebuah peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, film yang disajikan pun harus mengandung nilai berita (*news value*). Perbedaan mendasar antara film berita dan dokumenter terletak pada cara penyajian dan durasi.

4. Film Kartun (*Cartoon Film*)

Film kartun dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan kita semua mengenal tokoh Donal Bebek, upin-ipin, adit dan sopo jarwo dan lainnya. namun, dalam perkembangannya film yang menyulap gambar lukisan menjadi hidup ini juga diminati oleh berbagai kalangan termasuk orang dewasa. Menurut Effendy, tidak berat pembuatan film kartun adalah seni lukis dan setiap lukisan memerlukan ketelitian. Satu per satu dilukis dengan seksama untuk kemudian dipotret. Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua kategori, yaitu: *Computer Assisted Animation*, *Computer Genereted Animation*.

Penggunaan media film kartun mempunyai kelebihan dibanding dengan media gambar seri yang biasa digunakan. Kelebihan media film kartun yaitu:

1. Dapat menimbulkan kesan yang mendalam dalam diri guru atau siswa
2. Suara dan gerakan yang ditampilkan adalah penggambaran kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan.
3. Film kartun sebagai media mempunyai unggulan dalam suara, gambar kartun yang bergerak, garis dan symbol ditampilkan.
4. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film kartun dapat menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.³⁸

Hasil pemotretan itu kemudian dirangkai dan diputar dalam proyektor film sehingga memunculkan efek gerak hidup. Sebagian besar film kartun sepanjang pemutarannya akan membuat tertawa karena kelucuan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur film kartun bisa mengandung unsur pendidikan. Film unsur kartun juga banyak mengandung unsur edukasi yang bisa dijadikan media dalam pembelajaran, film kartun juga harus dipilih yang didalamnya mengandung unsur pendidikan serta penanaman moral yang baik.³⁹

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan, dalam penelitian ini menggunakan jenis film kartun. Film kartun adalah salah satu contoh

³⁸ Retno Pritasari, *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Vol. 2 No. 2 Tahun 2014. h. 4

³⁹ Sri Wahyuningsih, *Film dan Dakwah*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), h.3-5

media pembelajaran yang bersifat *audio visual* yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan yang berupa gambar hidup yang diproyeksikan melalui layar dengan menggunakan animasi bergerak, dan menyampaikan suatu pesan dari kejadian-kejadian yang ditampilkan. Kartun yang menyampaikan nilai kebaikan akan berdampak kepada sikap yang baik untuk siswa, begitupun sebaliknya dengan kartun yang tidak menyampaikan nilai kebaikan akan berdampak kepada sikap yang tercela untuk siswa. Adapun indikator media film kartun Adit & Sopo Jarwo yaitu:

1. Media film kartun meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa.
2. Media film kartun dapat Menanamkan nilai-nilai sikap disiplin, tanggung jawab, peduli.
3. Media film kartun dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
4. Media film kartun dapat meningkatkan motivasi belajar.
5. Pengetahuan siswa tentang film kartun Adit & Sopo Jarwo.

4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS tentang kehidupan masyarakat dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS

sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat bagi guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik.⁴⁰

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sosial, disingkat menjadi IPS. IPS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang selama ini di anggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru disekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik.⁴¹ Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan isi sosial.

⁴⁰ Irwan Satria, *Konsep Dasar dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor: IPB Press), h. 27

⁴¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group 2013), h. 165

Ada tiga kompetensi dalam pembelajaran IPS yakni: kompetensi personal, Kompetensi sosial, dan kompetensi intelektual. Kompetensi personal merupakan kemampuan dasar yang berkaitan pembentukan dan pengembangan kepribadian diri peserta didik sebagai makhluk individu yang merupakan hak dan tanggung jawab personalnya.

Adapun kompetensi sosial adalah kemampuan dasar yang berkaitan dengan pengembangan kesadaran sebagai makhluk sosial dan makhluk yang berbudaya. Sejumlah kompetensi dasar yang dikembangkan adalah kesadaran dirinya sebagai anggota masyarakat sehingga perlu saling menghormati dan menghargai. Dalam kompetensi sosial penguasaan bahasa menjadi sangat penting sebagai alat untuk berkomunikasi, pemahaman tentang budaya suatu masyarakat sebagai bekal beradaptasi, kejujuran, dan tanggung jawab sebagai bekal untuk memupuk kepercayaan.

Sementara itu, kompetensi intelektual merupakan kemampuan berfikir yang didasarkan pada adanya kesadaran atau keyakinan sesuatu yang baik yang bersifat fisik, sosial, psikologis, yang memiliki makna bagi dirinya maupun orang lain. Kemampuan intelektual berkaitan dengan nilai, sikap, serta tindakan dalam kehidupan personal maupun sosialnya.⁴²

⁴² Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 290-291

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Secara perinci, mutakim merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasikan dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan sebagai potensi sehingga mampu mengembangkan diri sendiri yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.⁴³

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi

⁴³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group 2013), h. 145-146

kebutuhannya baik keutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kewajibannya. Memanfaatkan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya kehidupan masyarakat manusia.

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang dapat di jangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.⁴⁴

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Nita Anisa “Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cilacap” 2017.

Penelitian ini dilakukan di TPQ Masithoh Cilacap. Jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen tru-eksperimental design dengan model pretest posttest control group design. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ. kelompok memprediksi perilaku dengan melihat cara lain untuk mendapatkan informasi, kemudian Setelah diberikan perlakuan mempengaruhi sikap kejujuran, hal ini ditunjukkan dengan adanya data uji-t pada pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Hasilnya adalah data uji-t df 39, nilai p: 0,76 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Nilai P lebih besar dari tingkat signifikan 0,05 ($p = 0,76 > 0,05$).

⁴⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group 2013), h. 150

2. Nur Agus Salim “Peran Tayangan Adit Sopo Jarwo (ASJ) Terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Kutai Kartanegara”. 2017.

Penelitian ini dilakukan SDN 008 Muara Jawa Di Kabupaten Kutai Kartanegara. Jenis penelitian kualitatif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian tersebut. penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang bisa ditimbulkan oleh tayangan animasi Adit Sopo Jarwo. Adit Sopo Jarwo adalah karya anak bangsa yang patut mendapatkan apresiasi sehingga perlu mendapatkan perhatian khusus apakah acara yang ditayangkan memiliki dampak yang positif bagi penontonnya terutama anak-anak yang pada umumnya gemar menonton film kartun. Metode yang digunakan adalah kualitatif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian tersebut. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter dari tayangan Adit Sopo Jarwo adalah anak mulai belajar menjadi seorang realis kecil yang berhasrat sekali mempelajari dan menguasai dunia secara obyektif, anak mengamati benda-benda dan beberapa orang secara lebih teliti, daya menghafal dan memorisasi menguat, belajar bergaul dengan teman sebaya, mengembangkan hati nurani, pengertian moral, dan tata nilai, mengembangkan konsep yang diperlukan sehari-hari dan menyukai cerita-cerita bergambar. Persamaan penulis sama-sama menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo.

3. Siti Nurlaila “Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Akhlak Siswa SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Penelitian ini dilakukan SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura. Jenis penelitian deskriptif kuantitatif Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (questioner) dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh menonton film kartun terhadap akhlak siswa SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura. Berdasarkan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus chi kuadrat menunjukkan bahwa chi kuadrat ($\chi^2 h$) lebih besar dari pada ($\chi^2 t$), baik pada taraf signifikan 5% maupun 1% yaitu $9,488 (5\%) < 18,569 > 13,277 91\%$). Dengan demikian berarti bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh menonton film kartun terhadap akhlak siswa SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura.

Tabel 3.2

Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Nita Anisa “Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cilacap”, 2017.	Penelitian ini dilakukan di TPQ Masithoh Cilacap. Jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen true-experimental design dengan model pretest posttest control group design. tujuan	penulis sama-sama menggunakan media film kartun Adit Sopo & Jarwo

		<p>penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit Sopo & Jarwo Di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ. Disisi lain penelitian ini membahas tentang media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS.</p>	
2	<p>Nur Agus Salim “ Peran Tayangan Adit Sopo Jarwo (ASJ) Terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Kutai Kartanegara”. 2017.</p>	<p>Penelitian ini dilakukan SDN 008 Muara Jawa Di Kabupaten Kutai Kartanegara. Jenis penelitian kualitatif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang bisa ditimbulkan oleh tayangan animasi Adit Sopo Jarwo terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. Disisi lain penelitian ini membahas tentang media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS.</p>	<p>penulis sama-sama menggunakan media film kartun Adit Sopo & Jarwo</p>
3	<p>Siti Nurlaila “Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Akhlak Siswa SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura</p>	<p>Penelitian ini dilakukan SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura. Jenis penelitian</p>	<p>penulis sama-sama menggunakan media film</p>

	Tahun Pelajaran 2016/2017”	deskriptif kuantitatif Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (questioner) dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh menonton film kartun terhadap akhlak siswa SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura. Disisi lain penelitian ini membahas media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa pada mata pelajaran IPS.	kartun.
--	----------------------------	--	---------

C. Kerangka Berfikir

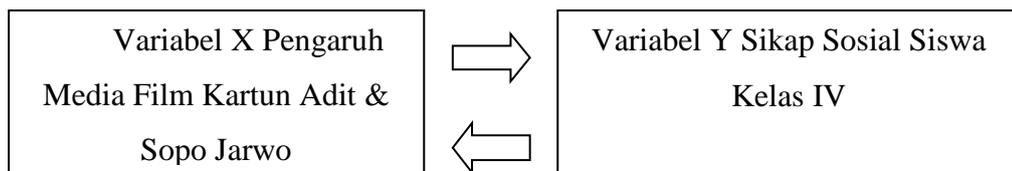
Berdasarkan penelitian pada pembelajaran IPS yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu, peneliti menemukan: (1) Pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru jarang menggunakan media pembelajaran. Guru sering kali hanya menggunakan buku paket; (2) guru dominan berceramah saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini membuat siswa pasif dan hanya sebentar saja memperhatikan. Kemudian beberapa lama siswa asik mengobrol dan tidak memperhatikan penjelasan guru; (3) kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. sebagian siswa kurang menunjukkan antusias selama pembelajaran berlangsung. Siswa kurang bersemangat, tidak membuat tugas sekolah, dan cepat bosan. Siswa sulit memfokuskan perhatiannya sehingga suasana kelas menjadi ribut. Suasana

kelas yang demikian membuat tidak nyaman dan menghambat proses pembelajaran karena guru sibuk menenangkan siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif, salah satu penyebab timbulnya permasalahan di atas adalah tidak digunakannya media pembelajaran.

Adapun media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPS adalah media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Adapun kerangka berfikir dengan media pembelajaran film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SDN 66 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir, maka kerangka ini adalah

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan

sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁴⁵

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu

Ho : Tidak terdapat pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

⁴⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018). 63

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Pre experimental design* dengan bentuk One-Shot Case Study.⁴⁶ Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁷

Penelitian ini juga menggunakan analisis regresi. Analisis regresi adalah suatu metode analisis statistik yang digunakan untuk melihat pengaruh antar dua atau lebih banyak variable.⁴⁸ Analisis regresi digunakan untuk memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variabel independen, bila nilai variabel independen di manipulasi atau di rubah atau di turunkan. Manfaat dari hasil analisis regresi adalah untuk membuat keputusan apakah naik dan menurunnya variabel dependen dan dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independen atau tidak.⁴⁹

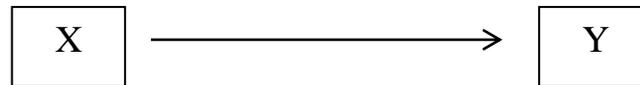
⁴⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 74

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 8

⁴⁸ Raditya Wardana, “*Pengertian Analisis Regresi dan penerapannya secara nyata*” ,dari <https://lifepal.co.id/media/regresi/> . artikel diakses pada 21 November 2020

⁴⁹ Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 61

Berikut variabel penelitian ini.
Gambar 3.1 Variabel Penelitian



Variabel X Media film kartun Adit & Sopo Jarwo

Variabel Y Sikap sosial siswa

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 66 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi, meliputi: objek/topik dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang peneliti terapkan untuk penelitian dan menarik kesimpulan. Selanjutnya, populasi adalah kelompok yang menarik penelitian, kelompok tersebut oleh peneliti di jadikan sebagai objek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian.⁵⁰ Pada penelitian ini populasi seluruh kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

⁵⁰ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 61

Tabel 3.3
Jumlah populasi penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
IV A	20
IV B	20
Jumlah	40

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi yang digunakan untuk penelitian, bila populasi besar penelitian tidak mungkin mengambil semua untuk penelitian karena terbatasnya dana, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁵¹

Untuk penentuan sampel peneliti menggunakan random sampling.⁵² Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV B berjumlah 20 siswa.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau aktivitas yang mengalami perubahan tertentu, yang ditentukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian dan menarik kesimpulan. Variabel dapat juga dirumuskan sebagai variasi dari sesuatu yang menjadi gejala

⁵¹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 62

⁵² Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2010), h. 79

penelitian gejala, penelitian yang dimaksud adalah suatu yang menjadi sasaran penelitian.⁵³

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

a. Variabel bebas (X)

Variabel bebas (*independ = x*) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Jadi variabel (X) dalam penelitian ini yaitu Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo

b. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat (*dependent = y*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat oleh variabel bebas. Jadi variabel Y dalam penelitian ini yaitu Sikap sosial siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah seluruh aktivitas di lapangan sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Gunanya untuk mengumpulkan dan melengkapi data penelitian. Pengamatan dapat digunakan untuk mengevaluasi kinerja guru dalam mengajar, suasana kelas, hubungan sosial siswa, hubungan guru dengan siswa, dan perilaku sosial lainnya.

⁵³ Sangkot Nasution, Variabel Penelitian. *Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)*. ISSN: 2338-2163. Vol. 05, No. 02, Juli-Desember 2017. h. 1

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi langsung, maksudnya pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan langsung diamati oleh pengamat.⁵⁴

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang menjawab responden dengan memberikan rangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis. Jika peneliti tahu persis variabel yang akan diukur dan variabel yang diharapkan orang yang diwawancarai, kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang efektif.⁵⁵ Pada peneliti ini menggunakan angket tertutup, peneliti menggunakan angket tertutup agar dapat memudahkan peserta didik atau responden untuk menjawab setiap pertanyaan yang peneliti butuhkan jawaban yang real. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data dikembangkan dengan angket yang berbentuk skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.⁵⁶

Dalam skala likert disajikan satu seri pertanyaan-pertanyaan sederhana kemudian responden yang diukur sikapnya di minta

⁵⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), h. 152

⁵⁵ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana 2016), h. 77

⁵⁶ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 38

menjawabnya dengan cara memilih salah satu pilihan jawaban diantara empat pilihan Jawaban pernyataan yang telah disediakan yaitu.⁵⁷

1. Skor 4 : untuk jawaban sangat setuju (SS)
2. Skor 3 : untuk jawaban setuju (S)
3. Skor 2 : untuk jawaban tidak setuju (TS)
4. Skor 1 : untuk jawaban sangat tidak setuju (STS)

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data tulisan, gambar, atau benda, yang dapat dijadikan bukti dalam penelitian. Di dalam melaksanakan dokumentasi pada penelitian, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku dan dokumentasi yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti.⁵⁸

Adapun kisi-kisi angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi angket

No	Variabel	Indikator	Nomor item
1	Film kartun Adit & Sopo Jarwo	Media film kartun meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa.	1, 2, 3
		Media film kartun dapat Menanamkan nilai-nilai sikap disiplin, tanggung jawab, peduli.	10, 11

⁵⁷ Asrori, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), h. 220

⁵⁸ Asrori, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), h. 274

		Media film kartun dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.	6, 8, 9
		Media film kartun dapat meningkatkan motivasi belajar	12, 13, 14
		Pengetahuan siswa tentang film kartun Adit & Sopo Jarwo.	4, 5, 7
	Sikap Sosial	Disiplin	1,2, 3, 4, 5
		Tanggung Jawab	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Peduli	13, 14, 15

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah apabila suatu tes dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji validitas angket yang akan disampaikan kepada objek penelitian valid atau tidak, maka peneliti mengadakan uji coba (*try out*) yang digunakan terhadap siswa yang berbeda dengan siswa yang diteliti.

Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, maka perlu dilakukan uji validitas. Keefektifan yang diukur adalah keefektifan proyek atau efektivitas proyek. Untuk menghitung validitas soal disini peneliti menggunakan program SPSS.

Pertama, buka program SPSS lalu masukkan data uji coba instrumen yang telah direkap. Kemudian langsung analisis validitas,

klik *analyze* lalu pilih *corralate* dan klik *bivariate*, selanjutnya letakkan semua data pada kolom variabel lalu klik oke, maka akan muncul hasilnya.

Interpretasi besarnya koefisien korelasi antara lain :⁵⁹

0,80 – 1,00 : validitas sangat tinggi

0,60 – 0,79 : validitas tinggi

0,40 – 0,59 : validitas cukup

0,20 – 0,39 : validitas rendah

0,00 – 0,19 : validitas sangat rendah

a. Uji Coba Instrumen

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu angket perlu adanya uji coba (*try out*) suatu angket validasi suatu item. Untuk itu angket terlebih dahulu diuji cobakan kepada 20 siswa kelas IV A sebagai responden yang terdiri dari 20 item soal tentang Media film kartun Adit & Sopo Jarwo (Variabel X) dan 20 item soal tentang Sikap sosial siswa (Variabel Y). Berdasarkan perhitungan validitas yang menggunakan program SPSS dapat diperoleh hasil uji validitas dari 20 item soal tentang media film kartun Adit & Sopo Jarwo (variabel X) terdapat 14 pernyataan yang r hitungannya lebih besar dari r tabel terdapat pada nomor 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 15, 17, 18, 19, 20, pernyataan ini dinyatakan valid dan dapat dijadikan instrumen dalam penelitian ini. Dan 20

⁵⁹ Endang, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif PTK dan R & D* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 136

item soal tentang sikap sosial siswa (varabel Y) terdapat 15 pernyataan yang r hitungnya lebih besar dari r table terdapat pada nomor 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, pernyataan ini dinyatakan valid dan dapat dijadikan instrument dalam penelitian ini. Sedangkan pernyataan yang tidak valid tidak dapat dijadikan instrumen pada penelitian ini.

Tabel 3.5

Hasil Uji Validitas Item Angket Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo
(Variabel X)

Item Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Nomor 1	0,502	0,444	Valid
Nomor 2	0,152	0,444	Tidak Valid
Nomor 3	0,592	0,444	Valid
Nomor 4	0,551	0,444	Valid
Nomor 5	0,375	0,444	Tidak Valid
Nomor 6	0,637	0,444	Valid
Nomor 7	0,735	0,444	Valid
Nomor 8	0,606	0,444	Valid
Nomor 9	0,668	0,444	Valid
Nomor 10	0,483	0,444	Valid
Nomor 11	0,145	0,444	Tidak Valid
Nomor 12	0,062	0,444	Tidak Valid
Nomor 13	0,215	0,444	Tidak Valid
Nomor 14	0,621	0,444	Valid
Nomor 15	0,568	0,444	Valid

Nomor16	0,304	0,444	Tidak Valid
Nomor17	0,711	0,444	Valid
Nomor18	0,565	0,444	Valid
Nomor19	0,550	0,444	Valid
Nomor 20	0,823	0,444	Valid

Sumber: hasil pengolahan validitas data dengan SPSS 26

Tabel 3.6

Hasil Uji Validitas Item Angket Sikap Sosial Siswa (Variabel Y)

Item Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Nomor 1	0,504	0,444	Valid
Nomor 2	0,563	0,444	Valid
Nomor 3	0,740	0,444	Valid
Nomor 4	0,765	0,444	Valid
Nomor 5	0,350	0,444	TidakValid
Nomor 6	0,193	0,444	TidakValid
Nomor 7	0,725	0,444	Valid
Nomor 8	0,573	0,444	Valid
Nomor 9	0,511	0,444	Valid
Nomor 10	0,626	0,444	Valid
Nomor11	0,649	0,444	Valid
Nomor12	0,517	0,444	Valid
Nomor13	0,546	0,444	Valid
Nomor14	0,630	0,444	Valid
Nomor15	0,110	0,444	TidakValid
Nomor16	0,628	0,444	Valid

Nomor17	0,342	0,444	TidakValid
Nomor18	0,590	0,444	Valid
Nomor19	0,686	0,444	Valid
Nomor 20	0,331	0,444	TidakValid

Sumber: hasil pengolahan validitas data dengan SPSS 26

2. Uji Realibilitas

Peneliti menggunakan program SPSS untuk menguji reabilitas dengan cara yaitu, pertama masih menggunakan data yang tadi, klik *analyze* kemudian *scale* lalu *reliabilty analysis*, lalu pindahkan semua data kecuali total dan nomor yang tadinya tidak valid ke kolom item, kemudian klik *statistics* lalu klik *correlations* dan *continue*, kemudian hasilnya akan ditampilkan nanti. Jika nilai *Alfa Cronbarch* lebih besar dari 0,6 maka butir angket tersebut dinyatakan reliabel.

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo
(Variabel X)

Reliability
Scale: All Variables

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.876	14

Sumber: perhitungan SPSS versi 26

Berdasarkan tabel di atas menggambarkan hasil uji reliabilitas Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo (X) dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0,876. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,876 > 0,6 maka 14 item pernyataan Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo (X) yang valid dikatakan reliabel.

Tabel 3.8
Hasil Uji Reliabilitas Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS (Variabel Y)

Reliability
Scale: All Variables

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	15

Sumber: perhitungan SPSS versi 26

Berdasarkan tabel di atas menggambarkan hasil uji reliabilitas Sikap Sosial Siswa (Y) dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0,891.

Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,891 > 0,6$ maka 15 item pernyataan Sikap Sosial Siswa (Y) yang valid dikatakan reliabel.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, peneliti menggunakan program SPSS disini. Dengan melihat dasar keputusan dalam uji sampel tunggal Kolmogrov-Smirnov Test, maka hipotesis dapat diterima atau ditolak yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji keseragaman adalah “uji untuk menentukan apakah varians dari dua atau lebih distribusi adalah sama”. Untuk menguji keseragaman data penelitian, peneliti akan menggunakan program SPSS untuk menguji data tersebut.⁶⁰ Dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas maka datanya sudah homogen yaitu :

⁶⁰ Endang, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif PTK R & D* (Jakarta: BumiAksara, 2018),h. 141.

- a. Jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* $> 0,05$, maka data homogen.
- b. Jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* $< 0,05$, maka data penelitian tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Regresi Linear Sederhana

Hipotesis pada penelitian ini dianalisis dengan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus uji-t, dimana peneliti menggunakan program SPSS untuk melakukan uji t. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji levene test yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Uji statistiknya sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Ho: Tidak terdapat pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu

SD Negeri 66 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Nasional, yang terletak di jalan Pancur Ma II Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. SD Negeri 66 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1984. SD Negeri 66 merupakan sekolah pindahan dari Tanjung Agung pada Tahun 1984 kemudian berdomisi di Jalan Pancur Mas Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar pada Tahun 1994. Dari awal sampai sekarang kepemimpinannya telah berganti sebanyak enam kali. Kepala sekolah yang pertama di SDN 66 ini adalah Bapak Kamsah, Ibu Nurhayati Siregar, Ibu Zetlawati, S.Pd, Ibu Meri Yanti, S.Pd, Ibu Nurmala Gulto, S,Pd, dan selanjutnya sampai saat ini adalah Ibu Kusnayati, S.Pd. Adapun tanah lokasi berdirinya gedung SDN 66 ini merupakan tanah camat yang dibeli oleh pemerintah seluas 5000 m.⁶¹

2. Letak Geografis Lokasi Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk di Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dan cukup Strategis karena di pinggir jalan Gang sehingga mudah dijangkau oleh kendaraan dan pejalan kaki. Bangunan sekolah

⁶¹ Arsib SD Negeri 66 Kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021

terdiri dari 6 bangunan masing-masing ruang kelas dan selebihnya merupakan gedung perpustakaan, musholah, dan rumah penjaga sekolah. Adapun batas wilayah lokasi Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu sebagai berikut:

- 1). Sebelah Utara berbatasan dengan kompleks perumahan.
 - 2) Sebelah Selatan berbatasan dengan rumah warga.
 - 3). Sebelah Timur berbatasan dengan jalan Gang.
 - 4). Sebelah Barat berbatasan dengan rumah warga.
3. Daftar Nama Guru dan Karyawan SD Negeri 66 Kota Bengkulu

Jumlah tenaga pengajar dan staf yang ada di SD Negeri 66 Kota Bengkulu berjumlah 21 orang. Secara terperinci terlihat pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1

Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi SDN 66 Kota Bengkulu

Tahun 2020/2021

No	Nama Guru dan Karyawan	P/L	Jabatan
1	Kusnayati, S.Pd	P	Kepala Sekolah
2	Afridaneti, S.Pd	P	Guru Kelas
3	Agus Sairi	L	Penjaga Sekolah
4	Ari Listiani, S.Pd.I	P	Guru Kelas
5	Endang Sulpiana, S.Pd	P	Guru Kelas
6	Enidasuri, A.Ma.Pd	P	Guru Kelas

7	Ertin Novriani, S.Pd	P	Guru Kelas
8	Fenti Pebriani, S.Pd	P	Guru Kelas
9	Hamidah, A. Ma.Pd	P	Guru Kelas
10	Jamilawati, S.Pd	P	Guru Kelas
11	Marlis, S.Pd	P	Guru Kelas
12	Minatun, S.Pd	P	Guru Kelas
13	Nihi Asli, S.Pd	P	Guru Mapel
14	Novry Jaya, S.Pd	L	Guru Mapel
15	Rian Hadi, S.Pd	L	Guru Mapel
16	Risma Zuhada	P	Guru Kelas
17	Saleha, S.Ag	P	Guru Mapel
18	Semminar Panjaitan, S.Pd	P	Guru Kelas
19	Sumarni	P	Office Boy
20	Yudi Hernanda, S.Pd	L	Guru Kelas
21	Yuli Hartati, S.Pd	P	Guru Kelas

Sumber: Dokumen staf TU SD Negeri 66 Kota Bengkulu Tahun 2021

4. Jumlah Kelas dan Keseluruhan Siswa

Secara keseluruhan jumlah di SD Negeri 66 Kota Bengkulu pada Tahun 2020-2021 adalah 12 ruangan dan jumlah siswa dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 4.2
Jumlah Kelas dan Keseluruhan Siswa SDN 66 Kota Bengkulu
Tahun 2020/2021

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IA	27
2	IB	28
3	IIA	29
4	IIB	29
5	IIIA	26
6	IIIB	27
7	IVA	20
8	IVB	20
9	VA	26
10	VB	24
12	VIA	30
13	VIB	28
	Jumlah Total I-VI	314

Sumber: Dokumen staf TU SD Negeri 66 Kota Bengkulu Tahun 2021

5. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen yang menunjang dalam proses belajar mengajar disuatu lembaga pendidikan adapun sarana dan prasarana di SD Negeri 66 Kota Bengkulu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3

Data Sarana dan Prasarana SDN 66 Kota Bengkulu Tahun 2020-2021

No	Nama/Jenis	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Rung Belajar	13	Baik
5	UKS	1	Baik
6	Perpustakaan	1	Baik
7	Rumah Penjaga Sekolah	1	Baik
8	Musholah	1	Baik
9	Gudang Peralatan	1	Baik
10	WC Siswa	6	Baik
11	WC Guru	2	Baik
12	Papan Pengumuman	2	Baik
13	Pos Satpam	1	Baik
14	Kursi Siswa	404	Baik
15	Papan Tulis	13	Baik
16	Meja Guru di kelas	11	Baik
17	Meja Siswa	317	Baik
18	Almari Kelas	13	Baik
19	Almari Guru	5	Baik
20	Almari Kepala Sekolah	1	Baik
21	Kursi/meja UKS	4	Baik
22	Meja/kursi bagian TU	5	Baik
23	Komputer TU	2	Baik

24	Pengeras Suara	1	Baik
25	Tempat Parkir	1	Baik
26	Kantin	4	Baik
27	Rak hasil karya siswa	13	Baik
28	Printer	1	Baik
29	Jam dinding	13	Baik
30	Tempat Smpah	15	Baik
31	Rak buku perpustakaan	6	Baik
32	Tempat Cuci Tangan	6	Baik
33	Microphone	2	Baik
34	Alat olahraga a. Matras b. Bola futsal c. Kaset senam d. Gawang futsal	4 2 1 2	Baik

Sumber: Dokumen staf TU SD Negeri 66 Kota Bengkulu Tahun 2021⁶²Tabel 4.3

6. Visi dan Misi SD Negeri 66 Kota Bengkulu

a. Visi

Sekolah dengan lingkungan belajar yang memaksimalkan potensi penuh siswanya, yang dipahami nilai-nilai budaya dan karakter negara.

b. Misi

1. Mengembangkan sikap dan perilaku religius didalam dan diluar sekolah.
2. Menumbuhkan budaya yang suka membaca, rasa ingin tahu, toleransi, kerjasama, saling menghormati, disiplin, jujur, rajin, kreatif, dan mandiri.

⁶² Arsib SD Negeri 66 Kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021

3. Ciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih, dan nyaman.

c. Tujuan sekolah

Tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, keluhuran, dan keterampilan agar dapat hidup mandiri dan memperoleh pendidikan berkelanjutan. Berdasarkan pendidikan tujuan nasional, visi dan misi SD Negeri 66 Kota Bengkulu maka tujuan pendidikan pada SD Negeri 66 Kota Bengkulu adalah:

1. Membina siswa agar memiliki pendidikan dasar.
2. Mendidik siswa agar mampu membedakan mana yang baik di antara yang baik.
3. Siswa memiliki integritas tinggi dan disiplin
4. Siswa aktif dalam kegiatan dan kreatif dalam pendidikan serta terampil dalam ilmu pengetahuan
5. Siswa memiliki dasar agama, Aqidah dan akhlak mulia.
6. Siswa mencintai lingkungan yang sehat.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik one sample Kolmogrov-smirnov test pada program SPSS 26 terhadap data. Jika nilai koefisien Asymp Sig atau P-Value lebih besar dari 0,05 maka data dianggap normal yang artinya data tersebut tidak signifikan.

Berikut hasil perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan bantuan program SPSS 26. Hal ini seperti terlihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.74297814
Most Extreme Differences	Absolute	.166
	Positive	.166
	Negative	-.097
Test Statistic		.166
Asymp. Sig. (2-tailed)		.148 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

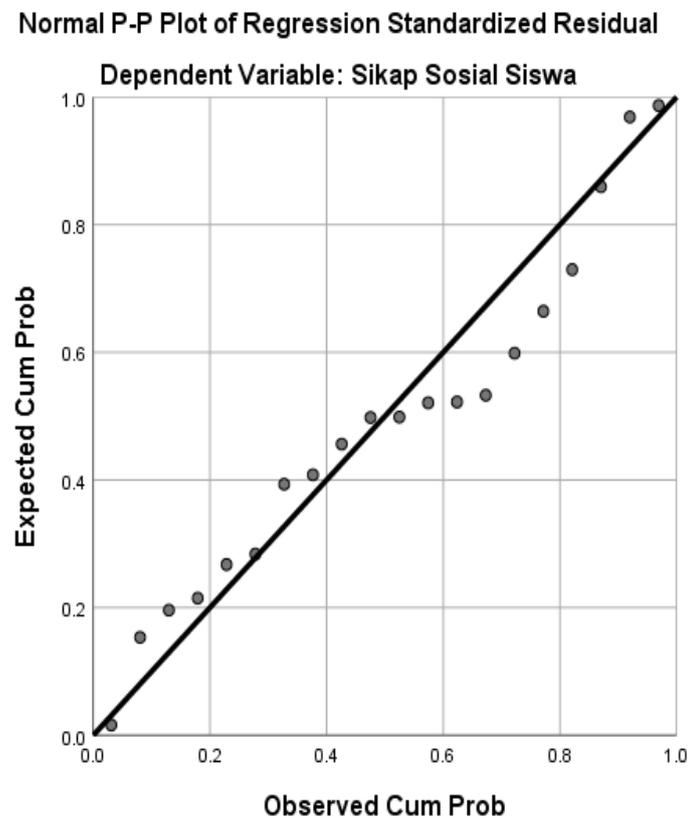
c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: perhitungan SPSS versi 26

Tabel diatas menggambarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov untuk variabel pengganggu atau residual dari Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SDN 66 Kota Bengkulu di peroleh nilai sebesar $0,148 > 0,05$ maka variabel pengganggu

atau residual dari Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SDN 66 Kota Bengkulu dikatakan berdistribusi normal. Hal ini terlihat pada grafik 4.1 sebagai berikut.

Gambar 4.1
Grafik garis regresi



b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis memiliki variasi atau keragaman nilai yang sama sehingga dapat dilakukan analisis dengan menggunakan statistik parametrik. Adapun kriteria pengujian, jika nilai signifikansi $> 0,05$

maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama atau homogeny sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 26, hal ini seperti terlihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Media Film	Based on Mean	.350	1	38	.558
Kartun Adit & Sopo	Based on Median	.370	1	38	.546
Jarwo dan Sikap Sosial Siswa	Based on Median and with adjusted df	.370	1	36.042	.547
	Based on trimmed mean	.317	1	38	.577

Sumber: perhitungan SPSS versi 26

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai *test of Homogeneity variance* menunjukkan nilai sig adalah sebesar $0.558 > 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa data bervariasi homogen atau data adalah sama.

2. Uji Hipotesis

a. Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Berikut hasil perhitungan uji analisis regresi sederhana dengan bantuan program SPSS 26, hal ini terlihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	14.601	1	14.601	25.058	.000 ^b
	Residual	10.488	18	.583		
	Total	25.090	19			

a. Dependent Variable: Sikap Sosial Siswa

b. Predictors: (Constant), Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo

siswa yang dipengaruhi oleh media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa Fhitung sebesar 25.058 dengan tingkat signifikansi 0,000 yang masih di bawah 0,05 maka dapat disimpulkan adanya pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo variabel bebas (X) signifikan terhadap sikap sosial siswa variabel terikat (Y). Dengan demikian, model regresi linier sederhana dapat digunakan untuk memprediksi sikap sosial.

b. Uji T

Tabel 4.7
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.957	8.010		2.117	.048
	Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo	.747	.149	.763	5.006	.000

a. Dependent Variable: Sikap Sosial Siswa

Sumber: perhitungan SPSS versi 26

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi linear sederhana antara Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap Sikap Sosial Siswa, yaitu :

$$\hat{Y} = 16,957 + 0,747 X$$

Dimana :

Y = Sikap Sosial Siswa

X = Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo

Konstanta regresi sebesar 16,957 menyatakan bahwa ketika tidak ada variabel Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo maka skor Sikap Sosial Siswa adalah sebesar 16,957 atau 17 (dibulatkan).

Dengan T Tabel Pengujian hipotesis ini sering disebut juga dengan uji t, dimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t adalah:

- a) Jika nilai t hitung lebih besar $>$ dari t tabel maka ada Pengaruh Media film kartun (X) terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS (Y).
- b) Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil $<$ dari t tabel maka tidak ada Pengaruh Media film kartun (X) terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS (Y).

Berdasarkan output di atas diketahui nilai t hitung sebesar 5,006. Karena nilai t hitung sudah ditemukan, maka langkah selanjutnya kita akan mencari nilai t tabel. Adapun rumus dalam mencari t tabel adalah:

<p>Nilai $\alpha / 2 = 0,05 / 2 = 0,025$ Derajat</p> <p>kebebasan (df) = $n - 2 = 20 - 2 = 18$ Nilai</p> <p>0,025 ; 25</p>

kemudian kita lihat pada distribusi nilai t tabel maka di dapat nilai t tabel sebesar 2,101 dan diperoleh nilai t hitung sebesar 5,006 maka t hitung 5,006 lebih Jarwo (X) terhadap Sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS (Y besar dari $>$ t tabel 2,101 sehingga dapat disimpulkan

bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “ ada pengaruh Media film kartun Adit & Sopo)”.

c. Uji Hipotesis Membandingkan Nilai Sig dengan 0,05

Berdasarkan output diatas diketahui nilai signifikan (Sig) sebesar 0,00 lebih kecil dari $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “ Ada Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SDN 66 Kota Bengkulu”.

d. Melihat besarnya Pengaruh Variabel X Terhadap Y

e. *Sumber: perhitungan SPSS versi 26 Tabel 4.8*

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.763 ^a	.582	.559	.7633

a. Predictors: (Constant), Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo

b. Dependent Variable: Sikap Sosial Siswa

Untuk mengetahui besarnya pengaruh Media film kartun Adit & Sopo Jarwo (X) terhadap Sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS (Y) dalam analisis regresi linear sederhana, kita dapat berpedoman pada nilai (R Square = R^2) yang terdapat pada output SPSS bagian Model Summary dari output di atas diketahui nilai R Square sebesar 0,582. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh Media film kartun Adit & Sopo Jarwo (X) terhadap Sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS

(Y) adalah sebesar 58,2% sementara 41,8% dipengaruhi oleh faktor yang lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa” Media film kartun Adit & Sopo Jarwo (X) berpengaruh terhadap Sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS (Y) dengan total pengaruh 58,2%.

C. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu ditentukan waktu dan lokasi penelitian, setelah waktu dan lokasi penelitian ditentukan, maka disiapkan instrumen sebelumnya yang telah diidentifikasi oleh para ahli kemudian disiapkan. Versi SPSS 26 digunakan untuk verifikasi ulang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan mengisi kuesioner melalui sampel. Survei kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan responden dengan memberikan rangkaian pernyataan tertulis.⁶³ Kuesioner adalah pernyataan tertulis berdasarkan indikator yang diturunkan untuk setiap variabel tertentu. Penelitian ini menggunakan 4 alternatif jawaban. Alternatif jawaban yang dapat dipilih responden terdiri dari: jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang masing-masing diberi skor 4, 3, 2, dan 1 secara berurutan dari 20 orang sampel.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2015). h. 142

Dari hasil analisis, angket media film kartun Adit & Sopo Jarwo (X) dan sikap sosial siswa (Y) yang disebarakan kepada responden siswa kelas IV B, diketahui bahwa terdapat pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS .

Dalam proses analisis data pada penelitian ini peneliti mencari uji analisis prasarat yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas sedangkan uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana, uji t, dan untuk mengetahui besarnya pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS dalam analisis regresi linear sederhana kita dapat berpedoman pada nilai R Square.

Lakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal. Untuk mencari apakah data tersebut berdistribusi normal maka disini peneliti menggunakan bantuan program SPSS *Version 26*. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Kriteria penerimaan yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Untuk uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat tabel 4.4 (*Test Of Normality*) untuk mempermudah pembaca memahami maksud tabel tersebut maka peneliti akan menjelaskan secara rinci pada pembahasan penelitian ini.

Dari tabel 4.4 (*Test Of Normality*) diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,148 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Yang artinya jika data sudah berdistribusi normal maka peneliti bisa melanjutkan uji homogenitas.

Agar lebih memudahkan pembaca dalam memahami arti uji homogenitas, maka peneliti menjelaskan secara umum uji homogenitas merupakan uji untuk mengetahui varians dari dua atau lebih distribusi adalah sama. Untuk menguji apakah data penelitian ini homogen atau tidak. Peneliti menggunakan bantuan program *SPSS Version 26*.

Untuk uji homogenitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.5 (*Test Of Homogeneity*). Berdasarkan tabel 4.5 (*Test Of Homogeneity*) diketahui bahwa nilai *test of Homogeneity of variance* adalah sebesar $0,558 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data bervariasi homogen atau data adalah sama.

Apabila data semuanya sudah normal dan homogen maka bisa dilanjutkan uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana (uji t). Dasar pengambilan keputusan uji paired sample t-test adalah:

3. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
4. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel 4.6 output uji linear sederhana tersebut diketahui bahwa nilai F hitung adalah 25.058 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan adanya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Berdasarkan tabel 4.7 (*Coefficients*) diatas diperoleh persamaan regresi linear sederhana antara Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap Sikap Sosial Siswa, yaitu :

$$\hat{Y} = 16,957 + 0,747 X$$

Dimana :

Y = Sikap Sosial Siswa

X = Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo

Konstanta regresi sebesar 16,957 menyatakan bahwa ketika tidak ada variabel Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo maka skor Sikap Sosial Siswa adalah sebesar 16,957 atau 17 (dibulatkan).

nilai t hitung sebesar 5,006 dan nilai t tabel sebesar 2.101 maka t hitung 5,006 lebih besar dari > t tabel 2.101 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “Ada Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap Sikap Sosial Siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SDN 66 Kota Bengkulu”.

Sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Untuk itu dapat dilihat pada tabel 4.7 (*coefficients*) nilai sig sebesar 0,048 yang artinya lebih kecil < 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan tabel 4.8 (*Model Summary*) dapat dilihat besarnya pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS dalam analisis regresi linear sederhana, kita dapat berpedoman pada nilai R Square atau R² yang terdapat pada output

SPSS bagian Model Summary dari output di atas diketahui nilai R Square sebesar 0,582. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo (X) terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS (Y) adalah sebesar 58,2 % sedangkan 41,8 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Sebagaimana manfaat umum media pembelajaran adalah (1) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar (2) pelajaran lebih jelas dan menarik (3) proses pembelajaran lebih interaksi (4). Bahwa media pendidikan adalah salah satu sumber belajar penting yang dapat menyalurkan pesan dan informasi sehingga membantu mengatasi berbagai hambatan dalam pembelajaran. Media film kartun Adit & Sopo Jarwo merupakan media yang mencontohkan siswa untuk mengetahui bagaimana sikap sosial yang harus diterapkan dalam kehidupan.

Dengan adanya penggunaan media film kartun Adit & Sopo Jarwo ini lebih menarik dan nyata dalam memberikan contoh sikap sosial. Siswa bisa mengapresiasi sendiri mana tokoh yang memiliki sikap sosial yang baik maupun sebaliknya yang harus diterapkan dalam kehidupan. Sehingga siswa dapat mencontoh bagaimana sikap disiplin baik disiplin diri, waktu, siswa mulai mampu bertanggung jawab dengan tugas-tugas yang sudah diberikan. Siswa juga mulai peduli dengan lingkungan sekitar dengan membantu temannya yang mengalami kesulitan. Siswa mampu menerapkan sikap sosial yang ditampilkan dalam film kartun Adit & Sopo Jarwo yang sesuai dengan tokoh yang memiliki sikap baik.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa sikap sosial dipengaruhi oleh tiga faktor yakni faktor dari dalam siswa, faktor dari luar siswa, dan faktor pendekatan belajar. Dari ketiga faktor ini saling berkaitan, dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran dapat efektif dan efisien.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 66 Kota Bengkulu. Diperoleh persamaan regresi linier sederhana antara media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial siswa yaitu: $\hat{Y} = 16,957 + 0,747 X$.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, nilai t tabel sebesar 2,101 dan diperoleh nilai t hitung sebesar 5,006. Maka $t \text{ hitung } 5,006 > t \text{ tabel } 2,101$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dari hasil perhitungan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,582 nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo (X) terhadap sikap sosial siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS (Y) adalah sebesar 58,2% sedangkan 41,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

B. Saran

Diharapkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat membantusemua pihak dan memberikan masukan yang berguna untuk kemajuan kedepannya. Para pihak tersebut meliputi:

1. Bagi guru
 - a. Dalam pembentukan sikap sosial siswa, guru disarankan memiliki cara lain salah satunya adalah dengan menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Dalam menggunakan media film kartun ini siswa akan lebih mengetahui secara nyata tentang sikap sosial yang seharusnya ada dalam diri siswa, sikap yang sesuai dengan norma yang berlaku.
 - b. Guru harus senantiasa menumbuh kembangkan sikap sosial siswa karena sikap sosial merupakan faktor yang penting dalam kehidupan.
2. Kepala sekolah
 - a. Dalam penggunaan media pembelajaran perlu disediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh guru, salah satunya dengan penggunaan media film kartun Adit & Sopo Jarwo.
 - b. Menyarankan pada guru untuk lebih aktif dalam rangka mengikuti kegiatan-kegiatan yang sifatnya menumbuhkan pengetahuan baik dari cara pembentukan sikap anak inovasi dalam pembelajaran.
3. Siswa harus lebih meningkatkan motivasi belajar mereka setinggi mungkin sehingga hasil belajar dapat meningkat.
4. Untuk peneliti lebih lanjut, penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih ba

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. 2014. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anisa, Nita. 2017. Jurnal Skripsi *Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cilacap*, Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Anwar, Herson. 2009. *Penilaian Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains*, Jurnal Pelangi Ilmu, Vol. 2 No 5.
- Arifin, Zainal. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asrori, M. 2015. *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: Media Akademi.
- Asy-Syifa. 2011. *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Semarang: Raja Publishing.
- Azwar, Saifuddin. 2011. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- _____. 2010. *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Endang. 2018. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif PTK R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ginanjjar, Dodi. 2020. *Pengaruh Intensitas Menonton Film Animasi Adit Sopo Jarwo "Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Jurnal Komunikasi Pembangunan Vol. 18 (01)*.
- Hidayatullah, M. Agung. 2017. Jurnal *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Film Adit & Sopo Jarwo IAIN Salatiga*, Vol. 5 No. 1 Januari-Juni.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: ANTASARI PRESS.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Karunia, Ida. 2014. *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V A SDN Balasklumpruk 1 No. 434 Surabaya*, Jurnal Penelitian, Vol. 2 No. 2.

- Kusumaningtyas, Lydia Ersta. 2012. *Membentuk Sikap Sosial Anak Tk Melalui Permainan Kelompok, Jurnal Ilmiah Widya Wacana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta* Vol. 8 No. 1.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*, Jakarta: PT Grasindo.
- Mukminan, Surahman Edy. 2017. *Harmoni Sosial Jurnal Pendidikan IPS Volume 4, No 1.*
- Nasution, Sangkot. Juli-Desember 2017. *Variabel Penelitian. Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)*. ISSN: 2338-2163. Vol. 05, No. 02.
- Psych, Dipl Gerungan. 2009. *Psikologi sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Pribadi, Benny. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pritasari, Retno. 2014. *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Vol. 2 No. 2.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2016. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Salim, Nur Agus. 2017. “ *Peran Tayangan Adit & Sopo Jarwo (ASJ) Terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar di Kabupaten Kutai Kartanegara*”. Jurnal Pendas Mahakam, Vol. 2 No.1 Mei.
- Satria, Irwan. 2015. *Konsep Dasar dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Bogor: IPB Press.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharyat, Yayat. 2009. *Hubungan Antara Sikap dan Minat Perilaku Manusia*, (Jurnal Region, Volume. 1 No. 3 Sempetember.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia Group.

- Suryati, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad, 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- _____. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Umar. Edisi Januari-Juli 2014. *Media Pembelajaran (Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Tarbawiyah. Vol. 11 No. 1.
- Utami, Yekti dkk. *Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS Pada Siswa SMP Islam Sudirman Ambarawa Kabupaten Semarang*, Jurnal Unnes Sosiolum Vol. 1 No. 1
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 3.
- Virani, Dwi Ayu Ida. 2016. *Deskripsi Sikap Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Penarukan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng* e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1.
- Wahyuningsih, Sri. 2019. *Film dan Dakwah*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wardana, Raditya, 2020. "Pengertian Analisis Regresi dan penerapannya secara nyata" ,dari <https://lifepal.co.id/media/regresi/> . artikel diakses pada 21 November.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, Jakarta: Kencana.