

**PENGARUH FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN SEBAGAI MEDIA
TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DI SEKOLAH DASAR
NEGERI 106 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

Dwinca Nur Zahara
NIM.1811210001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2021/2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Dwinca Nur Zahara

NIM : 1811210001

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan

seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Saudara/i :

Nama : Dwinca Nur Zahara

NIM : 1811210001

Judul : "Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Belajar Anak Di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu"

Telah memenuhi syarat untuk diajukan sidang munaqasyah skripsi. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

Bengkulu, 25 Januari 2022

Pembimbing II

Dr. Irwan Satria, M.Pd

Adi Saputra, M.Pd

NIP. 197407182003121004

NIP. 198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang di tulis oleh

Nama : Dwinca Nur Zahara

NIM : 1811210001

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal Skripsi yang berjudul “ Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Belajar Anak Di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu, ” ini telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing

II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk sidang munaqasyah skripsi.

Bengkulu, 25 Januari 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Irywan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004

Adi Saputra, M.Pd
NIP. 198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Implementasi Program Muhadharah Dalam Menumbuhkan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Peserta Didik di MTs Abdur-Rohman Bungamas Kikim Timur” yang disusun oleh Dwinca Nur Zahara NIM. 1811210001 telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari, Rabu 09 Februari 2022 dan dinyatakan **LULUS**, dapat diterima, dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua
Dr. Irwan Satria, M.Pd.
 NIP. 197407182003121004

Sekretaris
Adi Saputra, M.Pd.
 NIP. 198102212009011013

Penguji I
Deni Febrini, M.Pd.
 NIP. 197502042000032001

Penguji II
Heny Friantary, M.Pd.
 NIP. 198508022015032002

Bengkulu, 09 Februari 2022
 Disaksikan,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Mus Yulvadi, M. Pd.
 NIP. 197005142000031004

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.. dengan penuh rasa syukur atas segala bentuk karunia yang telah dianugerahkan oleh Allah swt, Tuhan Semesta Alam yang telah menghadirkan kepada penulis kesehatan, kekuatan, kemudahan dalam menyelesaikan karya ini. Atas segala ridho dan rahmat Allah swt pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai penutup perjuangan di bangku kuliah strata satu. Rasa syukur tak terhingga semoga ilmu yang didapat bisa bermanfaat bagi nusa, bangsa, agama, serta orang-orang terkasih yakni keluarga. Sholawat beriringkan salam penulis sampaikan kepada suri tauladan umat manusia dari berbagai penjuru dunia yakni Nabi Muhammad Sholallahu ‘alaihi wassalam yang menjadi panutan terbaik manusia di atas muka bumi ini, salam ya rasulullah.

Alhamdulillah rabbil’alamin akhirnya penulis persembahkan karya pertama dalam dunia pendidikan untuk strata satu ini kepada mereka yang telah mendedikasikan dirinya tanpa batas ruang dan waktu serta tak pernah berhenti menjadi motivasi, inspirasi, dan tenaga dorongan terkuat untuk selalu menjadi pribadi yang jauh lebih baik lagi. Serta tak henti memberi do’a terbaik atas keberhasilan dan kelancaran penyusunan karya ini. Terutama kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Allah SWT yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do’a.
2. Kedua orang tua yang penuh cinta kasih, Ayah Mohammad Bardan dan Ibu Mistiana. Terima kasih telah mendidik dan mengasahi sejak kecil hingga sekarang. Yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do’a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do’a dan tiada do’a yang paling khusyuk selain do’a yang terucap dari orang tua.
3. Saudara-saudariku, Muhammad Bayu Alashar S.Pd, Yeta Yustika, Amd. Kep dan Aura Syafitri, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum

dan do'a nya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayang ku untuk kalian.

4. Kepada Tunanganku Pratu Hendra Gunawan yang selalu ada setelah kelurga ku yang selalu memberikan dukungan,semangat dan motivasi hingga saya bisa berada pada posisi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak bapak dan ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.
6. Keluarga Besar Resimen mahasiswa,sahabat dan teman-teman terima kasih atas segala doa dan dukungannya.
7. Almamaterku UINFAS Bengkulu.

MOTO

“ Berusahalah melakukan yang terbaik untuk orang lain
Meski orang lain belum tentu melakukan yang terbaik untuk
mu “

Dwinca nur zahara.

ABSTRAK

Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Belajar Anak Di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu
Oleh Dwinca Nur Zahara, NIM.1811210001

Kata kunci : Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media, Minat Belajar Siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh film animasi Upin dan Ipin sebagai media terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data primer berupa angket atau kuesioner yang disebarakan kepada 28 responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan pengujian data menggunakan bantuan program komputer *Statistical Packages for Social Science (SPSS) for Window Release 16,0*. Dengan demikian data tersebut diuji, diuraikan, dianalisis dan dibahas untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang diajukan. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan jawaban bahwa film animasi Upin dan Ipin sebagai media berpengaruh positif atau signifikan terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu dilihat dari hasil uji T dengan nilai *coefficients* 0,000 lebih besar dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) dan kontribusi film animasi Upin dan Ipin sebagai media terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu sebesar 28% di lihat dari hasil uji Koefisien Determinasi (R^2) dengan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,280. Dan 72% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dwinca Nur Zahara
NIM : 1811210001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh film animasi islam sebagai media terhadap minat belajar anak di sekolah dasar negeri 106 kota bengkulu” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 31 Januari 2022
Yang Menyatakan



Dwinca Nur Zahara
NIM. 1811210001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat,taufik serta hidayahNya sehingga skripsi yang berjudul “ Implementasi Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat Belajar Anak di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu”ini bisa diselesaikan dan untuk mendapatkan gelar sarjana S1 di Program Studi Pendidikan Agama Islam ini dapat diselesaikan dengan baik.Shalawat serta salam tak lupa kita curahkan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.Pada kesempatan kali ini penulis selaku mahasiswi yang melaksanakan tugas akhir ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.KH.Zulkarnain,M.Pd selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah menyediakan fasilitasi guna kelancaran penulis dalam menuntut ilmu.
2. Bapak Dr.Mus Mulyadi,S.Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT) yang telah banyak memberi bantuan di dalam perkuliahan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Adi Saputra,M.Pd. selaku ketua jurusan Tarbiyah dan Tadris sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu dalam melancarkan semua urusan perkuliahan penulisan ini.
4. Bapak Hengki Satrisno,M.Pd, selaku Ketua Prodi pendidikan Agama Islam yang selalau memberi motivasi dan arahan yang membangun dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Irwan Satria, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I sekaligus pembina resimen mahasiswa mahadwiyudha satuan 2601 cendikia cakra birawa UINFAS Bengkulu, yang telah banyak memberikan saran, motivasi, serta ilmu kepada penulis.

Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya dan mudah-mudahan kehadiran skripsi ini dapat menjadi daya dorong bagi para pembacanya agar terus bersemangat untuk menambah ilmu.

Bengkulu, Februari 2022

Penulis

Dwinca Nur Zahara
Nim 1811210001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN PENGUJI	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Batasan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Hipotesis Tindakan.....	10
H. Sistematika Penulisan	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori.....	12
1. Pengertian film kartun secara umum	12
2. Pengertian kartun Upin dan Ipin	20
3. Pengertian minat belajar.....	29

B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	35
C. Kerangka Berfikir	40
D. Hipotesis	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	42
B. Waktu dan Tempat Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
E. Uji Validitas dan Reliabilitas	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
1. Uji Prasyarat.....	47
a. Uji Normalitas.....	47
b. Uji Linieritas	47
2. Uji hipotesis Penelitian	48
a. Uji Regresi Linier Sederhana.....	48
b. Uji-t.....	48
c. Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	50
1. Profil Berdirinya SDN 106 Kota Bengkulu	50
2. Visi dan Misi Sekolah	51
3. Fasilitas dan Sarana Prasarana	52
4. Keadaan Guru dan Staf Pengajar	53
5. Keadaan Siswa	54
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	55
1. Penyajian Data	55
2. Pembahasan Hasil Penelitian	57
a. Hasil Uji Validasi dan Reliabelitas	57
b. Teknik Analisis Data	60

1. Uji Prasyarat	60
a) Uji Normalitas	60
b) Uji Linieritas.....	62
2. Hasil Uji hipotesis Penelitian	63
a) Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	63
b) Hasil Uji-t	65
c) Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	66
C. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	38
3.1	Populasi Penelitian	43
3.2	Sampel Penelitian	44
3.3	Tabel Skala Likert	45
4.1	Data Sarana Prasarana	52
4.2	Nama-nama Guru dan Staf	53
4.3	Data Siswa	54
4.4	Rekapitulasi Angket Setelah Uji Coba	56
4.5	Hasil Uji Validasi Penelitian	58
4.6	Hasil Uji Reliabelitas	59
4.7	Hasil Uji Normalitas Variabel X	61
4.8	Hasil Uji Normalitas Variabel Y	62
4.8	Hasil Uji Linieritas	63
4.9	Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	64
4.10	Hasil Uji t	65
4.11	Hasil Uji Koefisien Determinan (R^2)	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Berfikir	41

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
2. Instrumen Angket Penelitian
3. Tabulasi Angket Uji Coba variabel X
4. Tabulasi Angket Uji Coba Variabel Y
5. Tabulasi Data Variabel X
6. Tabulasi Data Variabel Y
7. Surat-Surat
8. Kartu Bimbingan
9. Foto-Foto Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu hakekat pendidikan adalah proses mengarahkan anak pada pertumbuhan yang makin sempurna. Melalui pendidikan anak diharapkan dapat diarahkan secara terprogram untuk mencapai penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu demi tugas-tugas profesional dan hidup. Dalam hal ini, pendidikan mengarahkan anak pada hal yang bersifat *occupation-oriented* atau *training for life*, (pendidikan yang diarahkan agar siswa itu trampil atau latihan untuk hidup). Lingkungan pendidikan dan komunikasi modern dapat menawarkan cara-cara alternatif dalam proses pembelajaran. Teknologi telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Alat multimedia akan dimanfaatkan dengan sempurna di bidang pendidikan. Menggunakan multimedia interaktif dalam format proses pengajaran berkembang dalam konteks sekarang. Pembelajaran interaktif memainkan peran yang sangat penting berperan dalam membantu siswa dalam proses pembelajaran.¹

Film Animasi merupakan tayangan yang aman dan memang dikategorikan untuk anak-anak. Walaupun tidak semua film animasi aman untuk anak-anak namun sebagian film animasi memang layak untuk ditonton dengan kategori semua umur. Film animasi menampilkan cerita yang sederhana dan menghibur dengan menampilkan tokoh-tokoh yang unik seperti superhero, karakter hewan dan karakter-karakter lucu lainnya. Kebanyakan film animasi yang ditayangkan di Indonesia merupakan film animasi luar negeri yang diadopsi oleh stasiun televisi Indonesia. Tentunya film animasi yang tayang di layar kaca televisi Indonesia sudah lulus sensor sehingga aman ditonton u¹ anak.

Hakikatnya media animasi islam atau sering disebut dengan film kartun dipilih sebagai alternatif dalam meningkatkan nilai-nilai pendidikan agama islam pada anak. dengan alasan film

¹S.Nusir,I.Alsmadi,M.Al-Kabi,and F.Shardqah,(2011).*Desinging an interactive Multimedia Learning System for the Children of Primary Schools in Jordan*,IEEE Global Engineering education Conferene (EDUCON),April 4-6,Amman,Jordan.

kartun mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut Waluyanto, salah satu keunggulan film kartun yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Selain itu secara umum film kartun sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam Bahasa Indonesia Munadi. Dengan demikian, film kartun diharapkan dapat meningkatkan nilai-nilai pendidikan agama islam bagi anak. Film Animasi merupakan tayangan yang aman dan memang.

dikategorikan untuk anak-anak. Walaupun tidak semua film animasi aman untuk anak-anak namun sebagian film animasi memang layak untuk ditonton dengan kategori semua umur. Film animasi menampilkan cerita yang sederhana dan menghibur dengan menampilkan tokoh-tokoh yang unik seperti superhero, karakter hewan dan karakter-karakter lucu lainnya. Kebanyakan film animasi yang ditayangkan di Indonesia merupakan film animasi luar negeri yang diadopsi oleh stasiun televisi Indonesia. Tentunya film animasi yang tayang di layar kaca televisi Indonesia sudah lulus sensor sehingga aman ditonton untuk anak-anak. salah satu film animasi luar negeri yang telah lulus sensor di Indonesia yaitu film animasi “Upin dan Ipin” diproduksi oleh Les Copaque. Upin dan Ipin merupakan sepasang kembar berusia belia yang tinggal bersama Kak Ros dan Mak Uda (biasa dipanggil Opah) di Kampung Durian Runtuh setelah kematian kedua orangtua mereka sewaktu masih bayi.

Film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara inbetween dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), sedangkan Darmawan menyatakan bahwa film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. berdasarkan dari beberapa pendapat diatas maka film kartun merupakan susunan gambar-gambar. susunan gambar-gambar tersebut lalu di peroses sehingga menghasilkan ilustrasi gerakan yang di jadikan proyeksikan akan terlihat hidup sehingga menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. Tayangan film kartun bukan merupakan hal yang asing bagi anak-anak. Pada masa sekarang ini anak-anak

cukup mengerti dan fasih menyebutkan nama-nama film kartun seperti film animasi saat ini yaitu upin-ipin Boboboy, Shiva, Adit dan Sopo Jarwo atau film animasi lainnya. Ini terjadi dikarenakan film-film tersebut cukup menarik ditonton anak-anak. Tidak jarang anak-anak mulai meniru adegan-adegan dari tokoh kegemarannya tersendiri.

Film kartun merupakan film anak yang mengajak anak untuk berfantasi sehingga seseorang anak akan mudah tersugesti oleh tokoh main yang di idola kankanya, film kartun juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa sehingga proses belajar mengajar bisa terjadi secara menyenangkan. Menurut Spriyadi “penggunaan kartun sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting karena dalam tahap ini peserta didik sangat tanggap terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis². Namun ada juga beberapa film kartun yang mendidik anak yang dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan akhlak dan moral anak sebagai media pendidikan dalam meningkatkan nilai-nilai pendidikan agama Islam terhadap minat belajar anak yang bisa ditonton dari TV ataupun komputer, tinggal bagai mana orang tua ataupun pendidik memilih sarana yang tepat bagi anak hal ini akan membuat proses belajar akan lebih menyenangkan bagi anak, film kartun disini berfungsi atau digunakan sebagai media audio dan audio visual yang mempunyai posisi yang strategi dalam rangka pembelajaran agama Islam bagi peserta didik di lembaga formal maupun non formal.³ Namun untuk mempromosikan film kartun sebagai media yang tepat dalam pembelajaran dibutuhkan tema ataupun judul kartun yang sarat muatan pendidikan yang baik dan berguna, sebab tidak sedikit pada saat ini film-film kartun yang “kurang bagus” atau tidak edukatif, banyak yang mengandung unsur kekerasan dan semua itu banyak mempengaruhi jika dikonsumsi oleh anak-anak tanpa pengawasan orang tua dan guru sesuai dengan kehendak dan tuntutan kebenaran seperti yang dituliskan dalam Al-qur’an surat Ali Imron Ayat 104 yang berbunyi :

²Supriadi, “*Penggunaan Gambar Kartun Sebagai Media Pembelajaran*” dalam <http://supriadi.blogspot.com/2010/09/kartun-dalam-pembelajaran-matematika.html>. diakses tanggal 04 Desember 2017.

³Umar Islam, *mengupas film*, (Jakarta: sinar harapan, 1983), h.47.

وَلَتَكُنَّ مَنَّكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

١٠٤

Artinya : dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'rif dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung. (Q.S. Ali Imran ayat 104) Dalam menyampaikan materi perlu penguasaan retorika komunikasi sehingga dengan materi sederhana dan sedikit, namun mampu memberi kesan mendalam bagi mad'u. Hal ini lebih baik dari pada banyak materi dan salah juga cara penyampainnya. Allah secara tegas telah memberi tahu metode dakwah lewat firman-Nya yang berbunyi.⁴

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُمُ الْبَالِغَةَ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya : " Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk."(An-Nahl : 125) Dari ayat diatas diterangkan bahwa Allah SWT memerintahkan kepada manusia untuk menyeru dalam kebaikan dengan cara yang baik dan lemah lembut.⁵

Pada observasi awal ditemukan identifikasi masalah bahwa, film kartun merupakan film anak yang mengajak anak untuk berfantasi sehingga seseorang anak akan mudah tersugesti oleh tokoh main yang di idola kankanya, film kartun juga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian terhadap film yang mereka tonton seperti salah satu contoh kita ambil dari film kartun "Upin dan Ipin" yang memiliki unsur atau nenggambaran alur cerita yang baik. Namun, dimasa sekarang anak akan lebih terfokus ke film tersebut dibandingkan dengan pembelajaran dan makna dari film itu sendiri. hal ini la yang dapat berdampak buruk terhadap pekrmbangan pola fikir anak yang membuat mereka

⁴Dapertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV. Dipenogoro, 2000), h. 66

⁵Dapertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya...*, h. 224

cenderung meniru perilaku toko seperti cara dalam berinteraksi di dunia nyata, cara berbicara yang sering diucapkan seperti “betul, betul, betul” yang seharusnya tidak mereka lakukan. ⁶

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan terdapat pernyataan bahwasanya film animasi kartun atau sering disebut dengan film upin dan ipin adalah film yang mengajak anak untuk berfantasi sehingga mereka lebih mudah merangsang pemikiran-pemikiran di dalam Islam. Selain itu pengaruh dari lingkungan masyarakat dan tempat tinggal siswa juga dapat mempengaruhi anak, teman sebaya dapat mempengaruhi anak di dalam lingkungan sekolah maupun tempat tinggal dan masyarakat. Pada usia anak-anak yang masih terbilang dini (usia 5-10 tahun) jiwa yang mereka miliki masih sangatlah labil atau masih mementingkan apa yang mereka pikirkan, seperti menonton film kartun dan lain-lain. Karena banyaknya usia sebaya yang menggunakan media sosial seakan sudah menjadi candu bagi masyarakat khususnya dikalangan anak-anak. Apa lagi remaja di masa sekarang identik sekali dengan smartphone ataupun TV yang dilihatnya hampir 24 jam. Media sosial yang sering mereka digunakan dikalangan anak-anak sekarang adalah YouTube dan TV untuk menonton film animasi (film kartun). Media sosial tersebut mempunyai keunggulan dan keterkaitan sendiri bagi penggunaannya. Karena banyak menawarkan kemudahan yang membuat remaja betah berlama-lama dalam menggunakannya.

Pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh. Minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap.

Berdasarkan Observasi dari hasil wawancara awal peneliti dengan guru SDN 106 Kota Bengkulu, diketahui bahwa realitanya penggunaan media film animasi memberikan pengaruh positif

⁶Dwinca Nur Zahara. Observasi Awal. Film Kartun Upin dan Ipin berdampak pada anak, (Diakses: Bengkulu. 01 Oktober 2021) surat

terhadap anak, namun terdapat juga beberapa pengaruh negatif terhadapnya. seperti peniruan gaya bahasa anak, tingkah laku, dan juga dapat mempengaruhi daya pikir pada anak itu sendiri⁷.

Dari uraian di atas maka penulis bermaksud mencari solusi dengan mengambil judul “**Pengaruh film animasi Upin dan Ipin sebagai media terhadap minat belajar anak di SD Negeri 106 Kota Bengkulu.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara film animasi upin dan ipin ?
2. Apakah Siswa masih sering menonton film animasi upin dan ipin ?
3. Apakah Film animasi islam dapat meningkatkan minat belajar pada anak ?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan adalah apakah film Animasi Upin dan Ipin berpengaruh terhadap minat belajar anak sekolah dasar negeri 106 kota Bengkulu?

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang terlalu luas terhadap judul penelitian ini dibatasi permasalahan tentang film animasi Upin dan Ipin atau yang sering disebut dengan film kartun sebagai media pendidikan dalam meningkatkan nilai-nilai pendidikan agama islam pada siswa kelas 3 SD Negeri 106 Kota Bengkulu.

E. Tujuan Penelitian

⁷Dwinca Nur Zahara. Observasi Awal. film Kartun Upin dan Ipin berdampak pada anak, (Diakses: Bengkulu. 01 Oktober 2021)

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu Apakah film animasi Upin dan Ipin berpengaruh terhadap minat belajar anak di SD Negeri 106 Kota Bengkulu setelah menggunakan media film kartun.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai bahan informasi dan menambah pengetahuan tentang media animasi Upin dan Ipin untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Sebagai rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI).
- b. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan keterampilan tentang penggunaan media film animasi Upin dan Ipin dan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pembelajaran pendidikan agama islam (PAI di SD Negeri 106 Kota Bengkulu).
- c. Manfaat bagi guru, PTK dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan karena memang sasaran akhir PTK adalah perbaikan pembelajaran, perbaikan ini akan menimbulkan rasa puas bagi guru karena ia sudah melakukan sesuatu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelolanya. Di samping itu, hasil PTK yang diperolehnya dapat disebarkan kepada teman, sehingga mereka barang kali tergerak untuk mencoba hasil tersebut atau paling tidak mencoba melakukan perbaikan bagi pembelajaran di kelasnya.
- d. Manfaat Bagi Lembaga atau Sekolah, berhasil mendorong terjadinya inovasi (perubahan) pada diri para guru, yang telah berhasil pula meningkatkan kualitas kualitas pendidikan untuk para siswa di SD Negeri 106 kota Bengkulu yang menunjukkan betapa eratnya hubungan perkembangan sekolah dengan perkembangan kemampuan guru. Sekolah tidak akan

berkembang atau hanya sedikit sekali berkembang tanpa perkembangan kemampuan guru, demikian pula sebaliknya guru tidak akan berkembang tanpa perkembangan sekolah.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas dapat di ketahui hipotesis tindakannya adalah “Pengaruh film animasi Upin dan Ipin sebagai media untuk meningkatkan minat belajar anak di SD Negeri 106 Kota Bengkulu”.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan proposal ini, sistematika pembahasannya dibagi menjadi lima bab, lima bab tersebut adalah sebagai berikut :

Bab I adalah pendahuluan. Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan mamfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teori yang berisikan pengertian implementasi, pengertian animasi film kartun islam, pengertian Media, pengertian animasi, pengertian nilai-nilai pendidikan agama islam, pengertian minat belajar. kelebihan dan kekurangan film animasi islam.

Bab III adalah metode Penelitian yang berisikan jenis penelitian, tempat penelitian, sumber data, prosedur penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV adalah penyajian dan pembahasan hasil penelitian, meliputi deskripsi wilayah penelitian, penyajian data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V adalah Penutup, yang berisikan kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian film kartun secara umum

Film adalah suatu bentuk yang dikemas dari berbagai unsur seperti bahasa dan cara pengambilan gambar⁸. Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dan membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.⁹

Secara harpa film kartun berasal dari bahasa latin “cartoone” yang berarti gambar lucu, di Inggris menjadi “cartoon”, dan diindonesiakan menjadi “kartun”. Film adalah alat komunikasi

⁸Milhan Santoso, “Artikel Metode Analisis Film Menggunakan Teori Strukturalis” <http://Milhan16.wordpress.com/2008/07/26/metode-analisis-film-menggunakan-teori-strukturalis/>, hlm. 1.

⁹Penulisan kritik, <http://penulisankritik.blogspot.com/>, di akses 5 februari 2019.

yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja”¹⁰. pengertian ini ditemukan pada beberapa literatur seperti makalah Gus Martin dalam penelitian jurnalistik mahasiswa yang berjudul, “ ilustrasi kartun dan kartun”. jadi pada dasarnya kartun adalah gambar lucu.film kartun ini pada dasarnya identik dengan toko khayalan didalamnya,dari beberapa film kartun terdapat beberapa macam bentuk dan kerasi,namun sebagian besar adalah sebagai penghibur anak-anak maupun orang dewasa. Menurut Munadi media kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau kartun dapat diterima dengan baik, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat.¹¹ Menurut Anitah “Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang untuk membentuk opini peserta didik. Bentuknya bisa kartun tunggal atau berseri¹². Kartun mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan yang logis dan mengandung makna secara mudah, menarik dan cepat dibaca oleh peserta didik. Film kartun merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat; di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film kartun dapat menanamkan sikap dan segisegi afektif lainnya; film kartun yang bertema pendidikan mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan

¹⁰Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press,2008), h. 116.

¹¹Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*,(Jakarta: Gaung Persada Press,2008),h.88.

¹²Sri Anitah W., DKK, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 6.

pembahasan dalam kelompok siswa; film kartun dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

Salah satu keunggulan film kartun yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Selain itu secara umum film kartun sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam Bahasa Indonesia. Dengan demikian, film kartun diharapkan dapat meningkatkan nilai-nilai pendidikan agama islam bagi anak. Menurut Ahmadzeni, film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara inbetween dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak). Selain film kartun sebagai media pembelajaran yaitu: film animasi dapat menimbulkan kesan yang mendalam dalam diri guru atau siswa; suara dan gerakan yang ditampilkan adalah penggambaran kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan. Secara psikologis, film kartun dapat memenuhi unsur gerak bertukar-tukar, dan kontras; film kartun sebagai media mempunyai keunggulan dalam suara, gambar kartun yang bergerak, garis dan simbol ditampilkan; film kartun dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika berdiskusi, praktek. lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik, efektif langsung pada sasaran yang dituju, efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi, lebih fleksibel mewujudkan hal-hal khayal, dapat diproduksi setiap waktu, dapat dikombinasikan dengan live action, kaya akan ekspresi warna. Merujuk pada pendapat Tarigan, menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan yang disertai dengan pemahaman, perhatian, apresiasi dan interpretasi terhadap lambang-lambang lisan, di mana hal ini dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi dan memaknai bahan simakan.

Kriteria pemilihan film kartun untuk sebagai media pembelajaran, sebagai berikut:

- a. film kartun yang digunakan mempunyai hubungan pengalaman dan lingkungan hidup dengan siswa.

- b. film kartun harus sesuai dengan siswa, diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan siswa.
- c. film kartun yang memiliki dialog yang sesuai dengan usia siswa.
- d. film kartun yang dipilih. sesuai dengan materi pembelajaran.
- e. film kartun yang dipilih tidak menyangkut unsur SARA.
- f. film kartun yang dipilih sesuai dengan kebijakan guru yang disesuaikan dengan tahapan belajar siswa.

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu *Medius* secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Dalam Bahasa Arab *wasail*, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan¹³. Dalam Kamus Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.¹⁴ media juga pembelajaran alat bantu mengajar yang termasuk ke dalam metodologi pengajaran sebagai satu lingkungan yang diatur oleh seorang guru.¹⁵

Sedangkan menurut para ahli, diantaranya: Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah “media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerimaan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa “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. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media adalah alat bantu atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Media juga merupakan alat bantu yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran.

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 3.

¹⁴Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), h. 640.

¹⁵Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010).Cet. 9, h. 1.

Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin anima, yang secara harfiah berarti jiwa (soul), atau animare yang berarti nafas kehidupan (vital breath). Dalam bahasa Inggris, animation yang berasal dari kata animated atau to animate, yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam obyek yang tidak bernyawa atau benda mati (gambar). Secara umum animasi merupakan suatu proses menggambar dengan memodifikasi gambar dari tiap-tiap frame yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Animasi adalah menghidupkan gambar, sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter, mulai dari tampak depan, belakang, dan samping, dan detail muka karakter dalam berbagai ekspresi.¹⁶ Arti animasi intinya adalah membuat gambar lebih kelihatan hidup, sehingga bisa mempengaruhi emosi penonton, turut menjadi sedih, ikut menangis, jatuh cinta, kesal, gembira, bahkan tertawa.

Animasi juga dikenal dengan istilah motion picture yang mempunyai pengertian gambar bergerak. Disebut gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya di gunakan gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak. Film animasi berasal dari dua unsur, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Hal yang harus diketahui di dalam animasi yaitu masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Perkembangan teknik film animasi yang terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing-masing pembuat di berbagai Negara di Eropa, di Amerika sampai negara-negara di Asia, terutama di Jepang, film kartun berkembang cukup pesat. Meski demikian, animasi tidak secara eksplisit dinyatakan pada obyek-obyek mati yang kemudian digerakkan. Benda-benda mati, gambaran-gambaran, dan bentuk yang digerakkan dapat di katakan sebagai suatu bentuk animasi akan tetapi esensi dari animasi tidak sebatas pada unsur menggerakkan itu sendiri, jika kehidupan memang

¹⁶Marselli Sumarno, Dasar-Dasar Apreasi Film (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1996).

diidentikkan dengan pergerakan, maka kehidupan itu sendiri juga mempunyai karakter kehidupan. Arti animasi tidak semata-mata hanyalah menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter pada obyek-obyek yang akan di animasikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, animasi secara luas berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan. Oleh karena itu satu kata animasi menjadi suatu pengertian, yang berarti menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak¹⁷. Animasi kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. film animasi di Indonesia mulai muncul pada tahun 1955 dengan judul Si Doel karya Dukut Hendronoto, dilanjutkan oleh stasiun TVRI. Hingga tahun 1970-an, film animasi semakin bermunculan, ditandai oleh film Si Huma yang cukup fenomenal. Menurut Gatot Prakosa dalam panduan *Workshop Animasi* dari Robi Angler, kata animation datang dari bahasa Latin “*anima*”, yang berarti jiwa atas nafas yang sangat vital. *Animation* kemudian diartikan sebagai mengekspresikan „kehidupan“ atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati.¹⁸ Kartun ini terdiri daripada susunan gambar yang dilukis dan direkam seterusnya ditayangkan di televisi atau film. Kartun jenis ini merupakan bahagian penting dalam industri perfileman pada masa ini. Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa film animasi adalah alat komunikasi dalam bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan. Film animasi memiliki definisi yang bisa panjang dan bisa sangat pendek, tetapi sangat kompak untuk bisa menyampaikan pesan-pesan kepada penontonnya dengan mempergunakan berbagai karakter yang sering digunakan dalam sebuah film animasi.

Ada pun beberapa fungsi dari film animasi kartun sebagai berikut :

- a) Membuka tabir yang tidak nyata (*Relevation of Invisible Forces*)
- b) Menggambarkan berbagai proses (*Depicition of Processes*)

¹⁷Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional, edisi ke-4, h 70.

¹⁸Gotot Prakosa, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, (Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta, 2010), h.39-40).

- c) Menyederhanakan berbagai proses (*Simplification of Processes*)
- d) Membuat peka terhadap subjeknya (*Desensitization of Subject Matter*)
- e) Berkreasi dalam bentuk visual secara utuh (*Creation of Visual Generalization and Projections*)
- f) Rekreasi ke masa lalu (*Recreation of the Past*)
- g) Presentasi element yang selalu berhubungan (*Progressive Presentation of Related Elements*)
- h) Persembahan isyarat visual (*Offering Visual Cues*)
- i) Animasi mengungkap analogi visual (*Animation of Visual¹⁹ Analogies*)
- j) Memperkokoh ide untuk membuat karakter (*Giving Character to Ideas*).

2. Tujuan Dan Manfaat Film Animasi

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- Media pengajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar foto, slide, realita, film, radio atau model b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar

¹⁹Gotot Prakosa, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, (Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta, 2010), h. 115-348).

- Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau sekali terjadi dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal
- Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer
- Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video
- Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataannya memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide atau simulasi komputer.
- Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.²⁰

Manfaat film dalam proses pembelajaran:

- Sifat-sifat yang nyata pada film dalam proses pembelajaran adalah kemampuannya untuk memperlihatkan gerakan-gerakan. Hal ini membuat film lebih menguntungkan dibandingkan dengan media lain.
- Film dapat menyajikan suatu proses dengan lebih tepat guna (efektif) dibanding dengan media lain.
- Film memungkinkan adanya pengamatan yang baik terhadap suatu keadaan/peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dapat dilihat/diamati secara baik dan meyakinkan.

²⁰Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Kemampuan film untuk mendramatisasikan peristiwa-peristiwa dan situasi yang membuatnya cocok bagi PBM dalam bidang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemanusiaan.
- Menurut hasil penelitian terbukti bahwa film sangat berguna untuk mengajar keterampilan, kerana kemungkinan adanya pengulangan sehingga suatu keterampilan bisa dipelajari secara berulang-ulang juga.
- Memiliki dampak emosional yang tinggi/besar, film sangat cocok untuk mengajarkan masalah yang menyangkut domain afektif.
- Suatu episode film dapat digunakan secara tepat guna dalam situasi pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah.
- Film yang memperlihatkan suatu kebudayaan asing yang mengandung nilai-nilai positif.
- Suatu PBM yang berlangsung dengan menggunakan film sebagai media, akan
- mempunyai pengaruh psikologis yang lebih menguntungkan bagi para peserta didik, dibanding dengan media lain
- Kemampuan film dalam hal mengadakan “close-up”, “timelapse” dan lain-lain karakteristik yang dimilikinya sangat menarik perhatian peserta didik untuk mengamati secara teliti suatu bagian tertentu dari materi pembelajaran. Hal seperti ini tidak dimiliki oleh media lain.
- Film adalah media pembelajaran yang cocok untuk kelompok yang heterogen, kelompok kecil maupun besar dan individual.²¹

3. Macam-Macam Film Animasi

Meskipun film animasi sudah sangat popular dengan dengan tontonan keseharian masyarakat Indonesia, namun produksi film animasi lokal masih menjadi hal yang relatif baru dalam perfilman Indonesia. Di televisi, film-film animasi produksi Amerika, Jepang bahkan Malaysia seperti Superman, SpongeBob, Pinguin and the Madagaskar, Avatar, Doraemon, Samurai

²¹Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.

X, Naruto, Upin & Ipin dan sebagainya telah menjadi tontonan yang sangat populer di kalangan anak-anak.

Upaya memproduksi film animasi lokal selain didukung dengan adanya kemudahan mengakses teknologi komunikasi dan informasi juga didukung oleh kemampuan para animator yang telah menimba ilmu di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus seni rupa, desain visual maupun arsitektur. Ditambah lagi dengan banyaknya dukungan produksi software yang memberikan pelajaran praktis (tutorial) tentang proses pembuatan film animasi. Ada banyak cara untuk membuat film animasi tergantung dari media yang akan digunakan. Media untuk dapat berupa bidang datar atau dimensional. Pembuatan film animasi bidang datar lebih dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi, bentuk film animasi 2 dimensi dapat menggunakan media gambar, foto atau lukisan. Sedangkan film animasi yang menggunakan prinsip dimensional lebih dikenal dengan istilah 3 dimensi, media yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan boneka, plastisin, tanah liat bahkan bisa juga menggunakan manusia sebagai obyeknya. Macam-macam film animasi yang diproduksi oleh para kreator muda meliputi bentuk-bentuk film animasi 2 (dua) Dimensi, 3 dimensi dan stop motion.²²

Jenis-Jenis Film Animasi

Film animasi memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Film animasi pendek (*short animation films*), adalah jenis film animasi yang memiliki durasi dibawah 60 menit. Film animasi ini biasanya dilakukan oleh orang yang sedang berlatih membuat film.
- b. Film animasi cerita panjang (*feature length animation films*), yaitu jenis film animasi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Yang termasuk disini adalah film animasi yang biasa diputar dibioskop atau di *home video*.

²²Heri Setyawan, 2013, Membangun Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia, Jurnal komunikasi Profektif(Online), Vol.6.no.1.(<http://ejurnal.uinSuka.ac.id/isoshum/profetik/articlr/view/1174/1084> diakses pada 20 febuari 2019) h. 34.

- c. Video klip (*music video*), menjadikan animasi sebagai bagian dari video klip menjadi sebuah *trend*. Jenis film ini merupakan sarana yang sangat membantu dalam pemasaran bagi produser musik.
- d. Program televisi (*TV programe*), jenis film animasi ini diproduksi untuk bahan tontonan pemirsa televisi.
- e. Iklan televisi (*TV comersial*), adalah salah satu sarana penyebaran informasi pemasaran produk. Animasi ini digunaka supaya lebih menarik perhatian dan dapat dicerna cepat khususnya bagi anak- anak.

B. Film animasi Upin dan Ipin

Upin & Ipin adalah serial televisi animasi anak-anak yang dirilis pada 14 September 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Serial in diproduksi oleh Les' Copaque. Awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak biar lebih mengerti tentang Ramadan. Kini, Upin & Ipin sudah memiliki dua belas musim tayang. Di Indonesia, Upin & Ipin hadir di MNCTV. Di Turki, Upin & Ipin disiarkan di Hilal TV. Serial ini berdurasi 5-7 menit setiap episodenya. Penayangannya setiap hari di TV9, dan di MNCTV tayang setiap hari pukul 12:00 dan 16.30 WIB. Atas keberhasilannya menarik hati penonton setempat, Upin & Ipin dinobatkan dalam nominasi sebagai animasi terbaik pada tahun 2011. Awalnya, Upin & Ipin ditayangkan khusus untuk menyambut Ramadan pada tahun 2007 untuk mendidik anak-anak mengenai arti dan kepentingan dari bulan suci Ramadan. Sambutan meriah terhadap animasi pendek ini mendorong Les' Copaque agar menerbitkan satu musim lagi menyambut bulan Ramadan yang seterusnya. Film dalam pembinaan karakter bisa menggunakan film animasi dari Malaysia yang disiarkan di MNCTV yang berjudul Upin dan Ipin dalam alur cerita nya banyak yang membantu mengajarkan karakter kepada anak. Disini peneliti menggunakan film Upin dan Ipin Episode Musim 14 ragam Romadan yang di tayangkan pertama kali pada tanggal 01 Mei 2020. disini dijelaskan tentang tatacara solat lima waktu dengan benar.

Upin dan Ipin merupakan sepasang kembar berusia belia yang tinggal bersama Kak Ros dan Mak Uda (biasa dipanggil Opah) di Kampung Durian Runtuh setelah kematian kedua orangtua mereka sewaktu masih bayi. Upin dan Ipin bersekolah di Tadika Mesra yang terletak dalam kawasan kampung, di mana mereka berteman dengan banyak teman yang bermacam-macam tingkah lakunya, seperti Mei Meiyang imut dan berkepribadian cerdas, Jarjit Singh yang gemar membuat humor dan membuat pantun, Ehsan yang cerewet dan suka makan, Fizi (sepupu Ehsan) yang penuh keyakinan diri tetapi suka mengejek orang lain, dan Mail yang berkemampuan untuk berjualan, suka melamun dan mengantuk karena ia berjualan ayam semalaman dan pandai berhitung. Kampung Durian Runtuh juga didatangi oleh seorang gadis bernama Susanti yang merupakan pindah indonesia.²³

Film animasi Upin-Ipin yang dimaksud dalam penelitian ini adalah serial animasi Upin-Ipin karya Moh. Nizam dkk. pada Upin-Ipin musim 14 dengan judul “Ragam Ramadan” yang akan dipaparkan sinopsisnya sebagai berikut:

Bulan Ramadhan kembali lagi. Kali ini, Upin, Ipin, dan kawan-kawan seperti biasa menjalani ibadah puasa. Pelbagai aktiviti dijalankan bagi mengisi masa lapang dan merebut ganjaran pahala.²⁴

Bahagian 1 Esok dah nak mula puasa. Kak Ros pun berkata Upin & Ipin selalunya tidak akan pergi solat terawih pada hari pertama kerana tiada moreh. Semasa Upin & Ipin ingin membaca niat puasa kepada Opah, Opah menyuruh Upin & Ipin pergi mandi. Upin & Ipin pun menurut. Semasa ke surau untuk solat, Fizi memanggil Upin & Ipin untuk bertemu bersama Ehsan dan Mail di tepi surau. Mail pun tunjuk kepada kawan-kawan gasing beybladenya yang baru dan hebat. Apabila mereka masih leka bermain Kak Ros menyuruh semua untuk masuk ke surau. Sambil itu, bunyi guruh berkumandang. Hujan pun mula turun. Semasa solat, hujan turun dengan lebat. Air hujan telah

²³ Alif. *Sinopsis Film Upin dan Ipin*. 2008. Di induh di <http://acan-on-skyes.blogspot.com> Di akses pada tanggal 15 Januari 2022.

²⁴ Alif. *Sinopsis Film Upin dan Ipin*. 2008. Di induh di <http://acan-on-skyes.blogspot.com> Di akses pada tanggal 15 Januari 2022.

membasahi anjung surau. Ipin menyedari seliparnya sudah basah. Selipar semua orang juga dihanyutkan oleh air hujan. Upin, Ipin, Fizi, Ehsan dan Mail pun mengambil semula selipar sendiri. Sambil itu, baju mereka sudah basah kuyup kerana tergelincir ketika mengutip selipar sendiri. Kemudian, Upin, Ipin, Fizi, Ehsan dan Mail pun bermain dengan selipar di longkang yang mengelilingi surau sambil dibasahi oleh hujan. Mereka kejar-kejar dengan selipar sendiri yang dihanyutkan / diapungkan di longkang. Apabila hujan sudah reda, tibalah masanya untuk pulang ke rumah, tetapi Upin, Ipin, Fizi, Ehsan dan Mail masih bermain di luar surau. Kak Ros pun marah. Fizi, Ehsan dan Mail pun bergegas pulang sebelum dimarahi Kak Ros.

Bahagian 2 Tiba di rumah, Kak Ros pun marah kerana Upin & Ipin tak dengar cakap tadi dan bermain hujan. Opah juga menegur mereka. Semasa Opah menyuruh Upin dan Ipin untuk tidur, Upin telah bersin. Upin telah demam tetapi Ipin tidak demam. Ipin tidak mahu menjaga Upin kerana takut dijangkiti demam dari Upin. Semasa Ipin ingin ke sekolah, Upin sedang bersarapan dengan ayam goreng. Ipin pun berkata sahur pagi tadi tidak ada ayam goreng pun. Ipin pun kurang gembira. Ipin pun ke sekolah seorang diri sambil merajuk. Sudah tiba waktu berbuka, Kak Ros memberitahu Upin bahawa Upin tidak boleh makan bersama orang yang ingin berbuka. Tetapi Ipin tetap mengajak Upin untuk bersama di meja makan. Selepas itu, Kak Ros pun mengambil suhu Upin. Upin dah sembuh. Upin dah boleh berpuasa esok. Upin pun gembira.²⁵

Bahagian 3 Semasa pulang dari sekolah, Upin, Ipin, Jarjit, Mei Mei, Ehsan, Fizi dan Susanti berjalan sambil melalui gerai Uncle Muthu. Uncle Muthu sedang masak nasi goreng. Baunya sangat wangi. Uncle Muthu pun menghalau semua dari gerainya kerana takut pejabat agama akan tangkap Uncle Muthu. Setelah Upin & Ipin berpisah dengan kawan-kawan semasa pulang ke rumah, Upin & Ipin menyedari sekumpulan orang yang sedang curi-curi makan di belakang semak. Upin & Ipin pun memberitahu hal ini kepada Kak Ros semasa Upin & Ipin ingin pergi mengaji. Kak Ros pun

²⁵ Alif. *Sinopsis Film Upin dan Ipin*. 2008. Di induh di <http://acan-on-skyes.blogspot.com> Di akses pada tanggal 15 Januari 2022.

memberitahu Upin & Ipin untuk balik cepat selepas mengaji kalau Upin & Ipin nak pergi bazar Ramadhan nanti. Semasa pulang dari mengaji, Upin, Ipin dan Mail melalui hadapan rumah Atok. Tetapi mereka terlihat sebuah van jenazah berhenti di depan rumah Atok. Upin, Ipin dan Mail pun lari tergesa-gesa ke arah van jenazah tersebut. Tiba-tiba pintu belakang van jenazah terbuka. Atok pun melompat keluar dari pintu belakang van jenazah. Upin, Ipin dan Mail pun gembira dapat melihat Atok masih hidup. Tiba-tiba sebuah lagi van jenazah yang dipandu oleh Abang Salleh pun datang ke rumah Atok secepat kilat. Atok pun mengumumkan bahawa dia akan menjalani operasi plastik hitam.

Dengan demikian, berdasarkan sinopsis diatas dapat diketahui nilai karakter yang terdapat dalam film animasi upin-ipin dengan judul “Ragam Ramadan” antara lain: karakter religius, rasa ingin tahu, mandiri, disiplin, jujur, peduli social, dan peduli lingkungan.²⁶

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Belajar-mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan²⁷. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Menurut Slameto, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk

²⁶Alif. *Sinopsis Film Upin dan Ipin*. 2008. Di induh di <http://acan-on-skyes.blogspot.com> Di akses pada tanggal 15 Januari 2022.

²⁷Siti Nurhasanah, A. Soband, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*.(Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 1 No. 1, Agustus 2016), h. 129 (<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/3264/2338> diakses pada tanggal 3 januari 2021)

memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya²⁸.

Menurut Abu Ahmadi, proses belajar-mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang terorganisir. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Thursan Hakim, sebagaimana yang dikutip Fathurrohman, mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya. Kata belajar berarti proses perubahan tingkah laku pada peserta didik akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya melalui pengalaman dan latihan. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.

Minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang²⁹. Dalam bahasa tersebut terkandung suatu pengertian bahwa di dalam minat ada pemusatan perhatian subyek, ada usaha untuk mendekati, mengetahui, memiliki, menguasai atau berhubungan dari subyek yang dilakukan dengan perasaan senang, ada daya penarik dari obyek.

Banyak para ahli mengemukakan pendapatnya tentang definisi minat, diantaranya yaitu:

²⁸Rusmiati, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo*, (Jurnal ilmiah pendidikan dan ekonomi, Volume 1, No. 1, Februari 2017) h. 23

²⁹Siti Nurhasanah, A. Soband, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 1 No. 1, Agustus 2016), h. 129 (<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/3264/2338> diakses pada tanggal 3 januari 2021)

- 1) Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Belajar, mengartikan minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- 2) Sadirman AM dalam bukunya Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang, melihat ciri-ciri atau situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.
- 3) Menurut Crow and Crow, minat itu diartikan sebagai kekuatan pendorong yang menyebabkan individu memberikan perhatian kepada seseorang atau kepada aktivitas-aktivitas tertentu³⁰.

Dari beberapa pengertian minat di atas, dapat diungkapkan beberapa hal penting yaitu:

- 1) Minat merupakan aspek-aspek psikologis atau kejiwaan seseorang.
- 2) Minat sebagai bagian dari aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri pada bermacam-macam gejala, seperti perasaan senang, keinginan, kesukaan, gairah, perhatian, kesadaran seseorang akan pentingnya sesuatu, rasa ingin tau tentang sesuatu, partisipasi.

2. Fungsi Minat Belajar

Fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Minat melahirkan perhatian. Perhatian yang terjadi secara spontan. Mudah bertahan lama dan tumbuh tanpa daya pemaksaan kemauan dalam diri seseorang.
- 2) Minat mempermudah tercapainya konsentrasi. Tanpa adanya minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.
- 3) Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Peningkat seorang siswa itu akan terlaksana kalau siswa berminat terhadap pelajarannya.
- 4) Minat memperkecil kebosanan dalam diri sendiri. Kejemuhan melakukan sesuatu hal biasanya lebih banyak berasal dari dalam diri sendiri dibandingkan dari luar dirinya. Oleh

³⁰Sinta Kartika Dkk, *Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol. 7, No. 1, Tahun 2019).

karena itu agar kebosanan bisa dihapus yaitu dengan jalan menumbuhkan minat studi dan kemudian meningkatkan minat tersebut.

- 5) Minat mencegah gangguan dari luar. Seorang siswa akan mudah terganggu perhatiannya dan sering mengalihkan perhatiannya ke suatu hal yang lain kalau minat studinya rendah³¹.

Proses pembelajaran merupakan suatu usaha tindakan yang dilakukan oleh setiap pendidik dan diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain untuk mengarahkan segala perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun dalam sikap. Berkaitan dengan hasil belajar siswa terdapat faktor yang mempengaruhi nilai karakter dan minat belajar anak serta keberhasilan anak dalam belajar, baik dalam diri anak maupun dari luar.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam belajar diperlukan berbagai faktor, sehingga kadang-kadang bila faktor itu tidak ada, dapat menyebabkan minat untuk belajar bagi siswa akan berkurang, bahkan menjadi hilang sama sekali. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar yaitu:

1. Faktor internal yang mempengaruhi yaitu :

a. faktor Biologis

Yang termasuk dalam kategori faktor biologis yaitu faktor kesehatan. Faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila seorang siswa kesehatannya terganggu maka siswa tersebut tidak punya semangat dalam belajar, jika seperti itu berarti minat siswa untuk belajar juga akan berkurang.

b. Faktor Psikologis

³¹Ati Daryati, Skripsi :”Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Film) pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Nabi Muhammad SAW Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Kuningan Kabupaten Kuningan”(Cirebon : IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2013)h.2.

Ada banyak faktor psikologis, beberapa diantaranya yaitu:

- Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat memang besar pengaruhnya terhadap belajar, jika pelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan bakat maka akan berminat terhadap pelajaran tersebut.

2. Intelegensi.

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar, mengingat bahwa intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari 3 (tiga) jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

Faktor-faktor eksternal, yang meliputi :

a. Faktor Keluarga

Faktor keluarga adalah ayah, ibu, anak-anak serta orang-orang yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah memang besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, adapun yang termasuk dalam faktor sekolah seperti metode mengajar, kurikulum, faktor masyarakat (kegiatan dalam masyarakat dan teman bergaul³².

D. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Kajian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan didalam mengkaji penelitian yang dilakukan. dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul peneliti sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal yang terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Perbandingan Di kelas VII SMP Waskita Madya Poris Tangerang oleh Rizki Mulia Pradana PGMI (2014), menyimpulkan bahwa: hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah secara deskriptif perbandingan hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar matematika kelompok kontrol. Terlihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media gambar kartun lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media gambar kartun). Dengan demikian media gambar kartun yang digunakan sebagai bahan pembelajaran ini mampu untuk menjembatani apersepsi siswa dalam pokok bahasan perbandingan.³³
2. Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan yakni sama-sama menggunakan media gambar kartun dalam menilai sejauh mana penggunaan media gambar kartun terhadap hasil belajar siswa, namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media film animasi pada mata pelajaran pelajaran fiqh terhadap hasil belajar. Dengan demikian penulis mencoba meneliti

³²Noor Komari Pratiwi, *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang*, (Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2, Desember 2015).

³³Rizki Mulia Pradana, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, Di kelas VII SMP Waskita Madya Poris Tangerang*, Tahun 2014.

kembali dengan penggunaan media film animasi beserta materi dan sampel yang berbeda untuk mengetahui hasilnya. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Dalam Pembelajaran Fisika terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Usaha dan daya Di kelas VIII Madrasah Pembangunan, ciputat oleh Fauzul Arifin PAI (2010). Menyimpulkan bahwa: berdasarkan hasil analisis data hasil pretest dan posttest belajar siswa dengan menggunakan media gambar kartun dalam pembelajaran fisika atau kelompok eksperimen dengan sub pokok bahasan usaha dan daya, di kelas VII SMP Waskita Madya Poris Tangerang, Tahun 2014. pada siswa kelas VIII mengalami peningkatan dari nilai rata-rata sebesar 47,5 menjadi nilai rata-rata sebesar 69,7. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media gambar kartun terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi pokok usaha dan daya kelas VIII Madrasah Pembangunan, Ciputat.³⁴

3. Skripsi Fauziah, 2012. Dengan judul Pengaruh Menonton Film Upin Dan Ipin Terhadap Aspek Kognitif Siswa di SDN 08 Taba Penanjung Kabupaten Bengkulu Tengah. Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, IAIN Bengkulu. Dari hasil penelitian ini disimpulkan pertama, intensitas menonton film Upin dan Ipin siswa SDN 08 Taba Penanjung Kabupaten Bengkulu Tengah berada pada kategori sedang. Hal ini berdasarkan hasil persentase yang menunjukkan angka paling tinggi 44% dengan frekuensi 11 pada kategori sedang. Kedua, aspek kognitif siswa di SDN 08 Taba Penanjung Kabupaten Bengkulu Tengah juga berada pada kategori sedang. Hal ini berdasarkan hasil persentase yang menunjukkan angka paling tinggi 68% dengan frekuensi 17 berada pada kategori sedang. Ketiga, intensitas menonton Film Upin dan Ipin secara signifikan memiliki pengaruh terhadap aspek kognitif siswa di SDN 08 Taba Penanjung. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis korelasi “r” hitung besar 0,632 lebih besar dari “r” tabel baik pada taraf signifikan 5% sebesar 0,396 dan 1% sebesar 0,505.³⁵

³⁴Fauzul Arifin, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Di kelas VIII Madrasah Pembangunan, Tahun 2010.

³⁵Fauziah, *Pengaruh Menonton Film Upin Dan Ipin Terhadap Aspek Kognitif Siswa di SDN 08 Taba Penanjung Kabupaten Bengkulu Tengah*, Tahun 2012.

Tabel 2.1**Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu**

No	Nama Peneliti	Jenis Penelitian	Variabel Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Rizki Mulia Pradana	Kuantitatif	Variabel pada penelitian ini menggunakan variabel terikat yaitu hasil belajar	Objek penelitian, variabel terikat yang terdiri dari 2 variabel yaitu pengaruh penggunaan media kartun dan hasil belajar siswa	Persamaan salah satu penelitian ini membahas tentang media gambar kartun.
2	Fauzul Arifin	Kuantitatif	Variabel pada penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu penggunaan media dan	Objek penelitian, variabel terikat yang terdiri dari 2 variabel yaitu pengaruh penggunaan media kartun dan hasil	Persamaan salah satu penelitian ini membahas tentang media gambar kartun.

			variabel terkait hasil belajar	belajar	
3	Fauziah	Kuantitatif	Variabel pada penelitian ini menggunakan variabel terikat aspek kognitif	Objek penelitian, varia bel terikat yang terdiri dari 2 variabel yaitu pengaruh menonton film Upin dan Ipin dan aspek kognitif	Persamaan salah satu penelitian ini membahas media film animasi Upin dan Ipin.

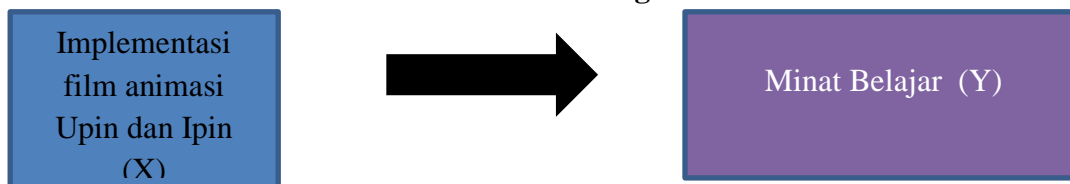
E. Kerangka Berfikir

Belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya. Pendidikan agama Islam dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam. Pendidikan tersebut melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada proses pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami makna atau arti yang terkandung dalam pesan yang disampaikan, apabila hal tersebut didukung oleh penggunaan media terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mendorong siswa turut aktif dalam proses belajar dan merangsang bertambahnya jumlah indera yang dipakai anak-anak

untuk belajar. Dengan bertambahnya jumlah indera yang dipakai anak maka akan semakin menambah pengalaman belajarnya. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Film animasi sangat besar gunanya untuk kebutuhan mengajar yang menggunakan media film, televisi, dan teknologi instruksional, sebab di sana dapat memberi kesempatan bagi seorang pembuat film untuk mengungkapkan ide-idenya dan kemungkinan konsep abstrak dalam kenyataan yang harus bisa dipahami oleh yang melihatnya tanpa kejengahan. Dengan penggunaan media film animasi diharapkan siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi dan dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik serta dapat menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, sehingga akan tercipta proses belajar mengajar yang efektif, efisien, serta menyenangkan dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dimana masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawabannya yang diberikan baru berdasarkan 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-jawaban yang empiric dengan data. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀ : (Tidak dapat meningkatkan minat belajar pada siswa SD Negeri 106 Kota Bengkulu).

H_a : (Dapat meningkatkan minat belajar pada siswa SD Negeri 106 Kota

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan di artikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sample tertentu, teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau stasistika dengan tujuan untuk menguji hipotensis yang telah ditetapkan.

Dilihat dari data yang digunakan, maka penelitian ini berupa penelitian kuantitatif. korelasi yakni model hubungan satu variabel independen dan dua variabel dependen. Untuk mencari pengaruh antara variabel X (film animasi Islam) dan Y (minat belajar) digunakan teknik korelasi³⁶.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu yang di perlukan peneliti adalah 45 hari di mulai dari tanggal 01 desember 2021 sampai 15 januari 2022 Lokasi penelitian adalah tempat atau letak dimana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dan berkaitan dengan permasalahan penelitian. Lokasi penelitian ini adalah berada di Sekolah Dasar Negeri 106 Jl. Padat Karya No.17 Sumur Dewa, Kec. Selebar, Kota Bengkulu. Kode Post 38211. No. Telp. 085273363494.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Penelitian ini men; 42 lasi sempling yang mana populasinya di ambil hanya 1 kelas tertentu. Popula. yah generalisasi yang terdi atas: Objek/ Subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditempatkan oleh peneliti untuk dipelajari

³⁶Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, (Bandung, Alfabeta, 2018), h. 130.

dan kemudian ditarik kesimpulan. Adapun populasi dalam penelitian ini difokuskan pada siswa SD Negeri 106 Kota Bengkulu, maka populasinya ini adalah seluruh siswa kelas 3 SD Negeri 106 Kota Bengkulu.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	3	28

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.³⁷ Jenis sampel dalam penelitian ini adalah jenis non probability sampling, non probability sampling adalah urusan yang terdapat didalam populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih mewakili sampel dalam penelitian. Hal ini dikarenakan adanya pembatasan sampel pada judul yang diteliti oleh penelitian yaitu siswa kelas 3 SD Negeri 24 Kota Bengkulu. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik sampling jenuh yaitu teknik yang digunakan apabila semua anggota dijadikan semua sebagai sampel dalam penelitian, jika subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, jika lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 20-25%. Adapun sampel penelitian ini diambil berdasarkan perhitungan 25%.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	3	24	4	28

³⁷Sugiono, statistika untuk penelitian, h.62

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang di perlukan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian yang diperoleh langsung dari obyek penelitian.

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada reponden untuk dijawab. Angket yang akan digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup dalam pengumpulan data. Angket tertutup merupakan angket yang disediakan sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan menggunakan tanda checklis. Angket akan dibagikan kepada siswa SD Negeri 106 Kota Bengkulu yang berjumlah 30 siswa.

Angket disajikan dalam bentuk pernyataan dengan memberikan tanda cheklist (√) menggunakan skala likert. Adapun alternatif jawabannya yaitu: Selalu (S), Sering (SR), Kadang-Kadang (KK) dan Tidak Pernah (TP). Sedangkan untuk menghitung jawaban setiap responden dapat peneliti jabarkan melalui tabel berikut:

Tabel 3
Tabel Sekala Likert

No	Alternatif Jawaban	Sekor Jawaban
1	Selalu (S)	4
2	Sering (SR)	3
3	Kadang-Kadang (KK)	2
4	Tidak Pernah (TP)	1

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, filem dokumenter, data yang relevan penelitian. Secara bebas dapat diterjemahkan bahwa dokumentasi

merupakan rekaman masa lalu yang ditulis atau dicetak, dapat berupa catatan anekdot, surat, buku harian dan dokumen-dokumen.

3. Observasi

Observasi adalah penelitian atau pengamatan sistematis, dan terencana yang diniati untuk memperoleh data yang dikontrol validitas dan reabilitas. Tujuan observasi ini yaitu untuk mencari sumber-sumber data seperti sarana dan prasarana sekolah, jumlah, murid, keadaan sekolah dari zaman ke zaman dan lain-lain.³⁸

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Darmadi menjelaskan bahwa validasi instrument adalah kemampuan instrument untuk mengukur dan menggambarkan keadaan suatu aspek sesuai dengan maksudnya untuk apa instrument itu di buat. Uji validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variable.³⁹ Uji validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Statistical Packages for Socia Science (SPSS) for windows release 16,0*.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji angket atau insrumen data tersebut dapat benar-benar dipercaya dan dapat di andalkan.⁴⁰ Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *reability analysis scale (Cronbach's Alpha)* dengan bantuan program komputer *Statistical Packages for Socia Science (SPSS) for windows release 16,0*.

F. Teknik Analisis Data

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2014), h.203

³⁹ Budi Setiawan, *Teknik Praktis Analisis Data Penelitian dan Bisnis Dengan SPSS*,(Yogyakarta: CV ANDI, 2015), h. 74

⁴⁰ Budi Setiawan, *Teknik Praktis...*, h. 74

1. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan analisis data dengan kuantitatif korelasi menggunakan teknik analisis uji regresi sederhana, maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji linieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.⁴¹ Metode yang digunakan untuk melakukan uji normalitas data dalam penelitian ini dengan menggunakan uji normalitas *Kolomogorow Smirnov Z*. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 16 *for windows*.

b. Uji linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.⁴² Metode yang digunakan untuk melakukan uji normalitas data dalam penelitian ini dengan menggunakan uji linieritas *Deviation from linearity*. Dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Packages for Socia Science (SPSS) for windows release 16,0*.

2. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji regresi linier sederhana

model ini digunakan untuk pengujian terhadap data yang mana terdiri dari dua variabel, yaitu satu variabel dependen dan satu variabel independen, dimana variabel bersifat kausal (berpengaruh). Persamaan umum regresi linier sederhana adalah: $\hat{Y} = a + b(x)$.

Keterangan: \hat{Y} = nilai yang diprediksi

⁴¹ Asnaini dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi*. Bengkulu : IAIN BENGKULU, h. 29

⁴² Asnaini dkk, *Pedoman Penulisan, ..., h. 29*

a = konstant

b = koefisiens regresi

X = nilai variabel independen

b. Uji-t

Teknik ini digunakan untuk menguji dan mengetahui apakah variabel bebas mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Dengan ketentuan pengambilan keputusan :

- Jika sig. < 0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat
- Jika sig. > 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien Determinasi (R^2) adalah untuk mengukur seberapa besar pengaruh film animasi Upin dan Ipin sebagai media terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil Berdirinya SDN 106 Kota Bengkulu

SD Negeri 106 Kota Bengkulu merupakan sekolah yang berdiri sejak tahun 2016 yang beralamatkan di jalan Padat Karya kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Awal berdirinya sekolah ini adalah karena adanya permintaan dan kebutuhan dari warga sekitarnya yang membutuhkan pendidikan bagi anak-anaknya, sekolah ini memiliki luas tanah 3.795 m² yang awalnya hanya memiliki 2 kelas, akan tetapi seiring berjalannya waktu dan murid yang terus bertambah sekolah ini mengalami penambahan kelas menjadi 13 kelas. Di mana tanah sekolah ini merupakan tanah hibah berasal dari warga sekitar. Sejalan dengan perkembangannya fasilitas di sekolah ini secara perlahan di SD N 106 Kota Bengkulu belum memadai, di sekolah sudah terdapat mushola, perpustakaan, UKS, dan ruang guru. Kurikulum yang digunakanpun mengikuti perkembangan

zaman dan peraturan pemerintah yang ada. Hingga kini kurikulum yang dipakai di SDN 106 Kota Bengkulu adalah kurikulum 2013 untuk kelas 1, 2, 3, 4, 5 dan 6.

Adapun identitas sekolah sebagai berikut :

Alamat : JL. 50 rya No.17, Sumur Dewa, Kec. Selebar, Kota Bengkulu.
Kode post 38211. No. Telp. 085273363494

Transportasi : Lancar (lintasan angkutan kota)

Kebisingan : Kurang (jauh dari keramaian kota)

Kerawanan :Kurang (disekeliling pemukiman penduduk dan ditemboki setinggi 3 Meter)

Jarak dari pasar : ± 1 Km

Sekolah terdekat : SD IT al-Alfah, SD IT Humairoh, SD Negeri 82, TK Al-Amin dan IAIN Bengkulu

Pagar Sekolah :Tembok ± 2 Meter dengan ketinggian 2Meter

2. Visi dan Misi Sekolah

a. VISI

“Terbinanya Generasi yang Terdidik”

“Berwawasan Ilmuan dan Kemandirian”

“Berakhlak Mulia dan Kritis Berlandaskan Iman dan Takwa Terhadap Tuhan Yang Maha Esa”

b. MISI

- Mencetak generasi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- Meningkatkan akhlak mulia, budi pekerti dan sifat ketauladanan.
- Meningkatkan generasi yang berwawasan keilmuan.

- Mendorong potensi diri dalam mengamalkan ilmu yang dimiliki.
- Mengembangkan budaya penyaluran bakat dan minat.
- Meningkatkan sifat dan sikap sosial dan kepedulian terhadap alam dan manusia.

3. Fasilitas dan Sarana Prasarana

Untuk menunjukkan prosos kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar 106 Kota Bengkulu, disekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang meliputi ruangan kepala sekolah, ruangan staf tata usaha, ruangan guru, ruangan kelas, UKS, perpustakaan, lapangan, kantin, musolah, wc guru, wc siswa. semua sarana dan prasarana tersebut dalam kondisi baik.

Tabel 4.1
Data Sarana Prasarana

No	Uraian	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kelas	6	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Tata Usaha	1	Baik
4	Ruang Guru	1	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	Tempat Ibadah	1	Baik
7	Toilet	2	Baik
8	Air Bersih	1	Baik
9	Lapangan Olahraga	1	Baik
10	Listrik	1	Baik
11	UKS	1	Baik

**Sumber : Arsip Sekolah SDN 106 Kota Bengkulu*

4. Keadaan Guru dan Staf Pengajar

Adapun jumlah guru SDN 106 Kota Bengkulu pada tahun 2020/2021 adalah sebagai berikut. Dengan rincian sebagai Berikut :

Tabel 4.2**Nama-nama Guru dan Staf**

NO	Nama	Jabatan	Status Pegawai
1.	Desmanidar, S.Pd NIP. 196412201986062002	KEPALA SEKOLAH	PNS
2.	Cica Deska Lensi, S.Pd	OPERATOR	HONORER
3.	Gita Isofatun	TU	HONORER
4.	Erti Fordayani, S.Pd.I	GURU KELAS 1A	HONORER
5.	Lidia Febriani, S.Pd	GURU KELAS 1B	HONORER
6.	Sakti Kapoor, S.Pd	GURU KELAS 2A	HONORER
7.	Hervina Oktapopianti	GURU KELAS 2B	HONORER
8.	Rika Harmaini, S.Pd	GURU KELAS 3A	HONORER
9.	Widya Anggi Riayana, S.Pd	GURU KELAS 3B	HONORER
10.	Marleni Diana, S.Pd	GURU KELAS 3C	HONORER
11.	Mika Kurnia, S.Pd	GURU KELAS 3D	HONORER
12.	Endang Setyowati, S.Pd.I	GURU KELAS 4A	HONORER
13.	Aprizal Heryadi, S.Pd	GURU KELAS 4B	HONORER
14.	Lilis Oktaviani, S.Pd	GURU KELAS 4C	HONORER
15.	Yesi Susanti, S.Pd NIP. 198602242011012008	GURU KELAS 5A	PNS
16.	Eny Ratnawati, S.Pd	GURU KELAS 5B	HONORER
17.	Murniaty Mustafa, S.Ag	GURU AGAMA	HONORER
18.	Yeti Heriani, S.Pd.I	GURU AGAMA	HONORER
19.	Agusalim, S.Pd	GURU PENJASKES	HONORER
20.	Mofrian Leoni, S.Pd	GURU PENJASKES	HONORER
21.	Ahmad Yani	PENJAGA SEKOLAH	HONORER

**Sumber : Arsip Sekolah SDN 106 Kota Bengkulu*

5. Keadaan Siswa

Jumlah siswa di SDN 106 Kota Bengkulu pada tahun 2020 berjumlah 336 siswa.

TABEL 4.3**Data Siswa SDN 106 Kota Bengkulu.**

KELAS	TAHUN AJARAN		
	2018/2019	2019/2020	2020/2021
I	107	56	56
II	82	98	58
III	42	75	97
IV	-	45	76
V	-	-	49
JUMLAH	231 siswa	274 Siswa	336 Siswa

**Sumber : Arsip Sekolah SDN 106 Kota Bengkulu*

B. Penyajian data Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Untuk mengetahui data pengaruh film animasi Islam terhadap minat belajar siswa di kelas III SDN 106 Kota Bengkulu, dapat diperoleh hasil angket yang disebarkan kepada siswa kelas III sebanyak 28 orang. Berikut langkah-langkah penyajian data:

a. Data Rekapitulasi Angket Penelitian

Berikut ini merupakan data rekapitulasi angket setelah dilaksanakan uji coba angket pada bab III, berdasarkan penyebaran angket sebanyak 28 siswa dan item angket sebanyak 15 angket untuk variabel X dan sebanyak 15 angket untuk variabel Y data diperoleh berdasarkan total indikator pengetahuan, maka dapat rekapitulasi sebagai berikut:

TABEL 4.4

Rekapitulasi Angket Setelah Uji Coba

No	Variabel X (film Animasi Upin dan Ipin)	Variabel Y (Minat Belajar)
1	53	45
2	53	59
3	52	60
4	46	53
5	39	60
6	36	41
7	51	54
8	48	50
9	47	60
10	44	50
11	42	50
12	45	50

13	40	46
14	40	60
15	52	60
16	34	48
17	54	47
18	47	42
19	36	50
20	34	56
21	38	39
22	48	58
23	33	53
24	44	48
25	47	50
26	40	47
27	39	43
28	43	38
Total	1.225	1.417

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

2. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Uji Validasi dan Reliabelitas

1) Validasi

Uji validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variable.⁴³ Uji validasi dilakukan dengan menggunakan metode *pearson's Product Moment Correlation* dengan signifikan 5% dengan menggunakan bantuan program computer *Statistical Packages for Socia Science (SPSS) for windows release 16,0*. Dimana ketentuan pengambilan keputusan dapat dikatakan valid jika r hitung > dari r table (0,374).

⁴³ Budi Setiawan, *Teknik Praktis Analisis Data Penelitian dan Bisnis Dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV ANDI, 2015), h. 74

Tabel 4.5

Hasil Uji Validasi Penelitian

Variabel		r Hitung	r Tabel 5% (28)	Keterangan
FILM ANIMASI ISLAM (X)	X.1	0,452	0,374	Valid
	X.2	0,863	0,374	Valid
	X.3	0,880	0,374	Valid
	X.4	0,524	0,374	Valid
	X.5	0,567	0,374	Valid
	X.6	0,669	0,374	Valid
	X.7	0,638	0,374	Valid
	X.8	0,512	0,374	Valid
	X.9	0,429	0,374	Valid
	X.10	0,603	0,374	Valid
	X.11	0,511	0,374	Valid
	X.12	0,430	0,374	Valid
	X.13	0,415	0,374	Valid
	X.14	0,573	0,374	Valid
	X.15	0,863	0,374	Valid
MINAT BELAJAR (Y)	Y.1	0,571	0,374	Valid
	Y.2	0,407	0,374	Valid
	Y.3	0,520	0,374	Valid
	Y.4	0,715	0,374	Valid
	Y.5	0,612	0,374	Valid
	Y.6	0,687	0,374	Valid
	Y.7	0,648	0,374	Valid

Y.8	0,530	0,374	Valid
Y.9	0,520	0,374	Valid
Y.10	0,386	0,374	Valid
Y.11	0,517	0,374	Valid
Y.12	0,425	0,374	Valid
Y.13	0,443	0,374	Valid
Y.14	0,583	0,374	Valid
Y.15	0,461	0,374	Valid

*sumber : Data Primer Diolah,2022

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, dapat dilihat bahwa semua variabel dinyatakan valid, karena nilai r hitung lebih besar dari r table. Hal ini berarti setiap butir pertanyaan baik atau dapat diterima untuk dijadikan sampel.

2) Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji angket atau instrumen data tersebut dapat benar-benar dipercaya dan dapat di andalkan.⁴⁴ Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *reability analysis scale (Cronbach's Alpha)* dengan bantuan program komputer *Statistical Packages for Socia Science (SPSS) for windows release 16,0*. Dimana angket akan dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's Alpha* > dari r table (0,374).

Tabel 4.6

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N Of Items	r tabel 5% (28)	Keterangan
FILM ANIMASI ISLAM (X)	0,682	15	0,374	Reliabel
MINAT BELAJAR (Y)	0,803	15	0,374	Reliabel

⁴⁴ Budi Setiawan, *Teknik Praktis...*, h. 74

*Sumber : *Data Primer Diolah,2022*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil uji reliabilitas variabel X dan Y memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > dari pada r tabel (0,374) sehingga dinyatakan semua variabel tersebut dinyatakan reliabel atau konsisten. Hal ini berarti setiap butir-butir pertanyaan pada setiap variabel dapat dipercaya dan dapat diandal menjadi sampel.

b. Teknik Analisis Data

1) Uji Prasyarat

Sebelum melakukan analisis data dengan kuantitatif korelasi menggunakan teknik analisis uji regresi sederhana, maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji linieritas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.⁴⁵ Metode yang digunakan untuk melakukan uji normalitas data dalam penelitian ini dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorow Smirnov Z*. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan *software SPSS versi 16 for windows*

Tabel 4.7
Uji Normalitas Variabel X
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	VARIABEL_X
--	------------

⁴⁵ Asnaini dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi*. Bengkulu : IAIN BENGKULU, h. 29

N		28
Normal Parameters ^a	Mean	43.7500
	Std. Deviation	6.35158
Most Extreme Differences	Absolute	.115
	Positive	.115
	Negative	-.088
Kolmogorov-Smirnov Z		.611
Asymp. Sig. (2-tailed)		.850
a. Test distribution is Normal.		

**Sumber : Data Primer Diolah,2022*

Dilihat dari tabel di atas berdasarkan hasil uji normalitas data variabel X memperoleh nilai sig. 0,850 lebih besar dari 0,05 atau $0,850 > 0,05$ yang berarti sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4.8
Uji Normalitas Variabel Y
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		VARIABEL_Y
N		28
Normal Parameters ^a	Mean	50.6071
	Std. Deviation	6.75135

Most Extreme Differences	Absolute	.143
	Positive	.143
	Negative	-.113
Kolmogorov-Smirnov Z		.757
Asymp. Sig. (2-tailed)		.616
a. Test distribution is Normal.		

*Sumber : Data Primer Diolah,2022

Dilihat dari tabel di atas berdasarkan hasil uji normalitas data variabel Y memperoleh nilai sig. 0,616 lebih besar dari 0,05 atau $0,616 > 0,05$ yang berarti sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.⁴⁶ Metode yang digunakan untuk melakukan uji normalitas data dalam penelitian ini dengan menggunakan uji linieritas *Deviation from linearity*. Dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Packages for Socia Science (SPSS) for windows release 16,0*. Dengan kriteria apabila Sig. $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4.9
Hasil Uji Linieritas
Test Deviation from linearity

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			597.012	16	37.313	.648	.791
NIMAT_BELAJAR * FILM_ANIMASI_ISLAM	Between Groups	Linearity	78.412	1	78.412	1.361	.268
		Deviation from Linearity	518.600	15	34.573	.600	.823
	Within Groups		633.667	11	57.606		
Total			1.230.679	27			

*Sumber : Data Primer Diolah,2022

⁴⁶ Asnaini dkk, *Pedoman Penulisan, ...,h. 29*

Di lihat dari tabel uji linieritas diatas diketahui bahwa nilai sig. *Deviation from linearity* 0,823 lebih besar dari 0,05 atau sig. $0,823 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara film animasi Upin dan Ipin sebagai media terhadap minat belajar.

2) Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji regresi linier sederhana

model ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Terhadap minat belajar Siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu.

Tabel 4.10
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1(Constant)	38.869	8.914		1.330	.195
FILM_ANIMASI_ISLAM	.268	.202	.252	4.360	.000

a. Dependent Variable:

MINAT_BELAJAR

*Sumber : Data Primer Diolah,2022

Dari data tabel di atas, maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

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

$$\hat{Y} = 38,869 + 0,268X.$$

Hasil dari persamaan regresi linier sederhana di atas dapat diterjemahkan sebagai berikut :

- Nilai konstan (a) dari *Unstandardized Coefficients* dalam penelitian ini sebesar 38,869. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika

tidak ada Film Animasi Upin dan Ipin (X) maka nilai konsisten Minat Belajar Siswa (Y) adalah sebesar 38,869.

- Nilai koefisien regresi, sebesar 0,268. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 nilai film animasi Upin dan Ipin (X) maka minat belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,268.

b. Uji-t

Teknik ini digunakan untuk menguji dan mengetahui apakah variabel bebas mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Jika hasil perhitungan menunjukkan nilai sig. < 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel bebas dapat menerangkan variabel terikat.

Tabel 4.11
Hasil Uji t
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1(Constant)	38.869	8.914		1.330	.195
FILM_ANIMASI_ISLAM	.268	.202	.252	4.360	.000

a. Dependent Variable:

MINAT_BELAJAR

**Sumber : Data Primer Diolah,2022*

H_a = Variabel independent berpengaruh signifikan terhadap variabel dependent.

H_0 = Variabel independent berpengaruh signifikan terhadap variabel dependent.

Dengan ketentuan pengambilan keputusan :

- Jika sig. < 0,05 maka hipotesis diterima
- Jika sig. > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan tabel uji t di atas dapat diuraikan bahwa nilai sig. Film Animasi Islam (X) adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima (H_a) diterima, artinya film animasi Upin dan Ipin berpengaruh signifikan atau berpengaruh positif terhadap minat belajar Siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu.

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien Determinasi (R^2) adalah untuk mengukur seberapa besar pengaruh film animasi Upin dan Ipin sebagai media terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu.

Tabel 4.12
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.252 ^a	.064	.280	6.65717

a. Predictors: (Constant), FILM_ANIMASI_ Upin dan Ipin

*Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan data tabel diatas diketahui bahwa nilai *Adjusted R Squer* adalah sebesar 0,28 atau 28 %, hal ini menunjukkan bahwa 28 % minat belajar Siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu dipengaruhi oleh variabel film animasi Upin dan Ipin sebagai media pembelajaran dan 72 % dipengaruhi oleh faktor lainnya.

C. Pembahasan

1. Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Siswa Belajar

Berdasarkan tabel uji t diperoleh nilai sig. Film Animasi Upin dan Ipin (X) adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima (H_a) diterima, artinya film animasi islam berpengaruh signifikan atau berpengaruh positif terhadap minat belajar Siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu.

2. Seberapa besar Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Siswa Belajar

Berdasarkan hasil uji Koefisien Determinan (R^2) diketahui nilai *Adjusted R Squer* adalah sebesar 0,28 atau 28 %, hal ini menunjukkan bahwa 28 % minat belajar Siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu dipengaruhi oleh variabel film animasi Upin dan Ipin sebagai media pembelajaran dan 72 % dipengaruhi oleh faktor lainnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data dengan regresi sederhana dengan satu variabel independen dan satu variabel dependen. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan, dengan hasil penelitian yaitu bahwa film animasi Upin dan Ipin sebagai media berpengaruh signifikan atau berpengaruh terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t dengan nilai *coefficients Sig.* sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,05 < 0,000$), maka Hipotesis diterima.

Dan berdasarkan hasil uji Koefisien Determinan (R^2) diketahui bahwa nilai *Adjusted R Square* adalah sebesar 0,280 atau 28 %, hal ini menunjukkan bahwa 28 % minat belajar belajar siswa Sekolah Dasar 106 Kota Bengkulu dipengaruhi oleh film animasi Upin dan Ipin sebagai media pembelajaran dan 72 % dipengaruhi oleh faktor lainnya.

B. Saran

1. Guru

Diharapkan guru selalu mengingktakan siswa dan orang tua siswa,akan pentingnya tontonan yang di tonton anak di rumah.

2. Siswa

Siswa bisa menerapkan kebiasaan menonton film upin dan ipin terkhusus episode 1 musim 14 tentang puasa romadan dan solat 5 waktu agar dapat menambah wawasan dan dapat mempengaruhi minat belajar pada siswa.

3. Bagi Orang Tua Siswa

Dapat menggunakan penelitian ini untuk memperluas wawasan keilmuan dan meningkatkan pengetahuan, Dalam memperhatikan tontonan anak sehingga memiliki dampak atau pengaruh terhadap minat belajar siswa.

4. Masyarakat

Perlunya kepedulian masyarakat yang luas dalam menggerakkan budaya memperhatikan tontonan anak, sebagai bentuk kepedulian terhadap generasi penerus bangsa.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan media yang lain selain film animasi agar terbiasa menggunakan variasi metode dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan teknik analisis data yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Ahmadi, Nor S. 1991. *MKDU Dasar Dasar Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Alif. 2008. *Sinopsis Film Upin dan Ipin*. Di induh di <http://acan-on-skyes.blogspot.com> Di akses pada tanggal 15 Januari 2022.
- Arief. 2002. *Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam*, Jakart: Cip - tat Pers.
- Asnaini,dkk. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi..* Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Ati Daryati. 2013. Skripsi :”Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Film) pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Nabi Muhammad SAW Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Kuningan Kabupaten Kuningan”(Cirebon : IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bagong Suyanto. 2010. *Masalah Solusi Anak*, Jakarta: Perenda Media Grup.
- Chabib Thoha. 1996. *Kapita selekta pendidikan islam*, Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Dapertemen Agama RI. 2000. *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, Bandung: CV. Dipenogoro.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Dwinca Nur Zahara. 2021. Observasi Awal film Kartun Upin dan Ipin berdampak pada anak, Diakses: Bengkulu.
- Fauziah. 2012. *Pengaruh Menonton Film Upin Dan Ipin Terhadap Aspek a di SDN 08
Taba Penanjung Kabupaten Bengkulu Tengah*.
- Fauzul Arifin. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Di kelas VIII Madrasah Pembangunan.
- Gotot Prakosa. 2010. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta.
- Hamid Darmadi. 2007. *Dasar konsep Pendidikan Moral, Landasan Konsep Dasar dan Implementasi*, Bandung: Alfabeta.
- Jalaludin & Abdullah Idi. 2007. *Filsafat Pendidkan Manusia*, Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional, edisi ke-4.

Marselli Sumarno. 1996. *Dasar-Dasar Apreasi Film* (Jakarta: Gramedia Widiasarana).

Milhan Santoso. 2008. *Artikel Metode Analisis Film Menggunakan Teori Strukturalis*.
<http://Milhan16.wordpress.com/2008/07/26/metode-analisis-film-menggunakan-teori-strukturalis>.

Noor Komari Pratiwi. 2015. *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang*, (Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2).

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.Cet. 9

Penulisan kritik. Di unduh di <http://penulisankritik.blogspot.com/>, tanggal 21.

Rusmiati. 2017. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang ...omi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo*, Jurnal ilmiah pendidikan dan ekonomi, Volume 1, No. 1.

Rizki Mulia Pradana. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Di kelas VII SMP Waskita Madya Poris Tangerang.

S.Nusir,I.Alsyadi,M.Al-Kabi,and F.Shardqah. 2011. *Desiging an interactive Multimedia Learning System for the Children of Primary Schools in Jordan*,IEEE Global Engineering education Conferene (EDUCON),April 4-6,Amman,Jordan.

Setiawan,Budi. 2015. *Teknik Praktis Analisis Data Penelitian dan Bisnis Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV ANDI.

Siti Nurhasanah, A. Soband. 2016. *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. 1 No. 1.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/3264/2338> tanggal 3 januari 2021.

Sinta Kartika Dkk. 2019. *Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol. 7, No. 1).

Sri Anitah W., DKK. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka).

Supriadi. 2010. *Penggunaan Gambar Kartun Sebagai Media Pembelajaran*.
<http://supriadi.blogspot.com/2010/09/kartun-dalampembelajaran-matematika.html>. tanggal 04
Desember 2021.

Umar Islam. 1983. *Mengupas film*, Jakarta: Sinar harapan.

Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press.

L

A

M

P

I

R

A

N

KISI-KISI ANGKET PENELITIAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Responden yang terhormat,

Perkenalkan saya **Dwinca Nur Zahara** mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Negeri Islam Fatmawati Suekarno sedang melaksanakan tugas penelitian (Skripsi), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui **"PENGARUH FILM ANIMASI ISLAM SEBAGAI MEDIA TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DI SEKOLAH DASAR NEGERI 106 KOTA BENGKULU"**

Dalam rangka pengumpulan data yang menjadi persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana Triyian (S1), saya mohon kesediaan anda untuk meluangkan waktu dalam mengisi angket dibawah ini berdasarkan jawaban anda yang sejujurnya. Jawaban anda sangat berharga bagi penelitian yang sedang saya lakukan. Atas bantuan dan ketersediaan yang anda berikan, saya ucapkan terimakasih.
Wassalamualaikum Wr. Wb.

A. PETUNJUK ANGKET

Berilah jawaban dengan tanda (✓) pada setiap pertanyaan/ pernyataan dalam kuesioner ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Nama :

Jenis Kelamin :

NO	VARIABEL	INDIKATOR
1	Film animasi upin dan ipin	<ul style="list-style-type: none">✓ Kegemaran siswa didalam menonton film animasi upin dan ipin.✓ Mengimplementasikan film animasi upin dan ipin didalam pembelajaran.✓ Mengetahui tata cara solat lima waktu didalam film animasi upin dan ipin.
2	Minat belajar pada anak	<ul style="list-style-type: none">✓ Persiapan materi pembelajaran.✓ Semangat belajar siswa✓ Disiplin belajar siswa✓ Memahami pembelajaran

	saya senang saat belajar				
10	Saya suka menonton film upin dan ipin untuk memahami pembelajaran				
11	Noton film upin dan ipin dapat meningkatkan minat belajar saya				
12	Orang tua mengingtkan saya nonton film upin dan ipin				
13	Nonton film upin dan ipin dapat meningkatkan minat belajar saya				
14	Saya tidak pernah bosan menonton film animasi upin dan ipin				
15	Orang tua saya selalu mendorong saya untuk menonton film upin dan ipin				

2. Minat Belajar

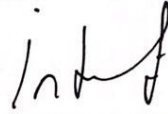
NO	PERTANYAAN	Jawaban			
		SL	SR	KK	TD
		4	3	2	1
1	Saya menyiapkan buku pembelajaran ketika pembelajaran agama islam akan di mulai				
2	Saya selalu menyiapkan alat tulis ketika pembelajaran akan di mulai				
3	Saya selalu menyelesaikan tugas dan latihan yang di berikan oleh guru				
4	Saya selalu memperhatikan setiap pembelajaran yang disampaikan				
5	Saya selalu mencatat penjelasan guru dan beberapa hal yang penting tentang pembahasan materi pembelajaran				
6	Saya selalu bersemangat ketika pembelajaran akan dimulai.				
7	Saya selalu fokus saat pembelajaran sedang berlangsung				
8	Saya selalu tenang mendengarkan pembelajaran yang di sampaikan				
9	Saya tidak pernah mengantuk saat jam pelajaran berlangsung dikelas				
10	Saya selalu belajar sehabis menonton film upin dan ipin				
11	Saya selalu belajar penuh konsentrasi supaya tidak ketinggalan pembelajaran				
12	Saya sangat senang belajar sehabis menonton film animasi upin dan ipin tentang solat lima waktu				

13	Film upin dan ipin sangat menginspirasi saya untuk belajar lebih giat lagi					✓
14	Saya tidak bermain dengan teman dan mengganggu teman saat jam pelajaran berlangsung					✓
15	Saya tidak pernah lupa untuk mengerjakan (PR) dirumah					✓

Validator

Sudah Cek

Kamis 17 Desember 2021



Intan Utami, M.Pd

TABEL DATA VARIABEL X (SETELAH UJI COBA)

NO	NAMA	ITEM ANGKET															Jln	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Refdi Refaldi	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	53
2	Satrin Ziggs Saveno	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	1	53
3	Meisya	4	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	52
4	Alya Mahira Zalfa	2	3	2	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	1	1	39
5	Anggun Puspita Sari	4	4	4	2	2	2	4	3	1	3	1	2	4	1	2	36	
6	Ade Kurniawan R	4	3	2	1	1	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	51	
7	Aditya Selfial Gumay	4	3	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	48	
8	Restu Aditya	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	1	4	3	3	47	
9	Marofi	3	3	4	4	3	3	3	1	4	4	4	3	4	3	1	44	
10	Irfan Maharibi	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	1	42	
11	Rahmad Julianto	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	1	3	2	2	1	42	
12	Ade Kurniawan R	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	45	
13	Cindy Aulia S	1	1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	40	
14	Danu Fuzan	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	40	
15	Dedex Anggada S	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	52	
16	Denian Rafa M	3	3	3	3	2	1	1	1	3	3	3	3	3	2	2	34	
17	Ferdian Falantino	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	54	
18	Gebrileo	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	3	3	2	2	47	
19	Hafidz Hidayah A	4	4	2	2	1	1	3	3	2	3	4	2	3	1	1	36	
20	Irwani Maharibi	4	4	4	3	2	1	1	1	2	2	2	2	3	2	1	34	
21	Mesy Norin K	3	3	4	2	2	3	3	4	1	1	1	2	3	4	2	38	
22	Muhammad Arib	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	48	
23	Muhammad Arifin E	3	3	3	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	2	33	
24	Muhammad Hildan P	4	4	4	4	4	1	3	2	3	3	2	1	2	3	4	44	
25	Muhammad Rizki S	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	47	
26	Nelvi tri Andana	1	1	1	1	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	40	
27	Rahmad Julianto	4	3	3	2	2	1	2	3	4	4	3	2	1	2	3	39	
28	Selamat Adi P	4	4	4	3	3	2	2	3	3	4	4	3	1	1	2	43	

NO	NAMA	ITEM ANGKET															Jln
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Refdi Re'aldi	4	3	4	3	2	3	3	3	1	1	3	4	4	4	45	
2	Satrin Ziggs Saveno	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	59	
3	Meisya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
4	Alya Mahira Zalia	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	53	
5	Anggun Puspita Sari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
6	Ade Kurniawan R	3	2	4	2	4	3	1	3	1	4	2	4	4	3	41	
7	Aditya Selfial Gumay	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	54	
8	Restu Aditya	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	3	3	2	3	50	
9	Marofi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
10	Irfan Maharibi	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	50	
11	Rahmad Julianto	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	50	
12	Ade Kurniawan R	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	4	4	4	50	
13	Cindy Aulia S	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	4	4	46	
14	Danu Fuzan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
15	Dedex Anggada S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
16	Denian Rafa M	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	4	4	4	48	
17	Ferdian Falantino	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	2	4	4	4	47	
18	Gebileo	2	2	2	3	3	4	2	1	4	3	4	3	3	4	42	
19	Hafidz Hidayah A	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	50	
20	Irwan Maharibi	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	56	
21	Mesy Norin K	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	1	2	3	39	
22	Muhammad Arib	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	58	
23	Muhammad Arifin E	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	53	
24	Muhammad Hildan P	4	3	2	1	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	48	
25	Muhammad Rizki S	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	3	2	50	
26	Nelvi tri Andana	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	47	
27	Rahmad Julianto	4	3	1	2	3	2	3	4	4	2	3	3	3	2	43	
28	Selamat Adi P	2	4	3	1	3	2	3	4	3	1	2	2	2	2	38	

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGAJUAN JUDUL PROPOSAL SKRIPSI

Setelah memeriksa data-data yang terkait dengan judul dan tema, judul yang akan menjadi objek penelitian saudara :

Nama : Dwinca Nur Zahara

NIM : 1811210001

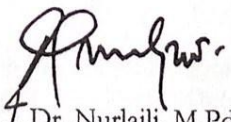
Semester : VII (Tujuh)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Analisis Film Animasi Islam Sebagai Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat Belajar Anak Di SD Negeri 106 Kota Bengkulu

Tanggal Persetujuan :

Plt. Ketua Jurusan Tarbiyah


Dr. Nurlaili, M.Pd.I

Catatan :

*) Diisi Oleh Jurusan

Dibuat rangkap 3 (1 lmb r arsip Jurusan, 1 lmb r arsip Prodi, 1 lmb r untu k yang bersangkutan)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 449 /In.11/F.II/PP.009/10/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP : 197407182003121004
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Adi Saputra, M.Pd
NIP : 198102212009011013
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dwinca Nur Zahara
NIM : 1811210001
Judul : Analisis Film Animasi Islam Sebagai Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat Belajar Pada Anak Di SD Negeri 106 Kota Bengkulu.

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada tanggal : Oktober 2021
Pit. Dekan,



ibusan:
/akil rektor 1
osen yang bersangkutan
ahasiswa yang bersangkutan
sip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT KETERANGAN REVISI JUDUL SKRIPSI

Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II, bahwa proposal skripsi yang di tulis oleh :

Nama : Dwinca nur zahara
NIM : 1811210001
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam

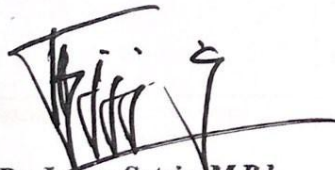
Proposal skripsi yang berjudul : "Analisis film animasi islam sebagai media pendidikan dalam meningkatkan nilai-nilai pendidikan agama islam terhadap minat belajar anak di sekolah dasar 106 kota bengkulu", disarankan untuk direvisi.


Kemudian direvisi dengan judul baru : "Pengaruh film animasi upin dan ipin sebagai media terhadap minat belajar anak di sekolah dasar negeri 106 kota bengkulu"

Bengkulu, November 2021


Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Irwan Satria, M.Pd.
NIP. 197407182003121004


Adi Saputra, M.Pd
NIP. 198102212009011013

Mengetahui
Ketua Prodi PAI


Adi Saputra, M.Pd
NIP. 198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS

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

Nomor : 440 /In.11 /F.II/PP.009/10/2021

Tentang

Penetapan Dosen Penguji

Ujian komprehensif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu atas:

Nama Mahasiswa : Dwinca Nur Zahara
 NIM : 1811210001
 Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PAI

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana tercantum pada kolom 3 dengan indikator sebagaimana tersebut pada kolom 4 atas nama mahasiswa tersebut di atas

D	PENGUJI	ASPEK	INDIKATOR
	Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I	Kompetensi IAIN	a. Kemampuan membaca alqur'an b. Kemampuan menulis arab c. Hafalan surat-surat pendek (An- Nas s/d Al-A'la)
	Wiwinda, M.Ag	Kompetensi Jurusan/Prodi	a. Hafalan Ayat Tentang Pendidikan - Ilmu & Kedudukan Orang Yang Berilmu (QS. Fathir :28, Az-Zumar: 9, Al-Mujadilah: 11) Ayat tentang Kewajiban Belajar (Al-Alaq:1-5, Ali-Imran :90-91, At-Taubah: 122, Al-Ankabut: 19-20), Ayat tentang Tujuan Pendidikan (Ali-Imran : 138-139, Al-Fath: 29, Al-Haji:41, Adz-Dzariyat: 56, Huud:61), Ayat tentang Subjek Pendidikan (Ar-Rahman: 1-4, An-Najm: 6-6, An-Nahl: 43-44, Al-Kahfi: 18), Ayat tentang Objek Pendidikan (At-Tahrim:6, AsySyu'ara:214, At-Taubah: 122, An-Nisa': 170) Ayat tentang Metode Pengajaran (Al-Maidah:67, An-nahl: 125, Al-A'raf: 176-177, Ibrahim: 24-25) - Hadits-hadits tentang Pendidikan, Perintah Menuntut Ilmu , Etika dalam Menuntut Ilmu (LM:1405) Menyampaikan /Mengajarkan dan Mengamalkan Ilmu Pengetahuan (AN:76-79), Pendidikan Budi Pekerti , Pendidikan dalam Keluarga dan Pendidikan Kewirausahaan b. Kemampuan menterjemahkan ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan c. Kemampuan menjelaskan hubungan ayat/hadis dengan pendidikan
	Dr. Irwan Satria, M.Pd	Kompetensi Keguruan	a. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional b. Kemampuan memahami Kurikulum, Silabus, RPP dan Desain Pembelajaran c. Kemampuan memahami Metodologi, Media, dan Sistem Evaluasi Pembelajaran.

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:
 Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediannya untuk diuji.

Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1(satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua program studi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasyah dilaksanakan

Skor nilai ujian komprehensif adalah 60 s/d 100

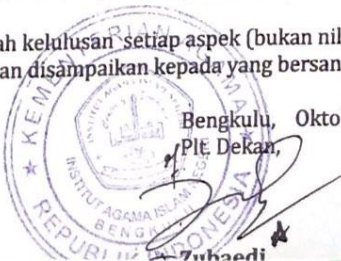
Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dinyatakan LULUS

Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)

Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, Oktober 2021

PIt Dekan,



ambusan :

h, Wakil Rektor 1



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 5728/In.11/F.II/TL.00/12/2021

16 Desember 2021

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SDN 106 Kota Bengkulu
Di -
Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Film Animasi ISLAM sebagai Media terhadap Minat Belajar Anak di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu**"

Nama : Dwinca Nur Zahara
NIM : 1811210001
Prodi : PAI
Tempat Penelitian : SDN 106 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 15 Desember 2021 s/d 15 Januari 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.





PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN KOTA BENGKULU
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 106
Il. Padat Karya Kel. Sumur Dewa Kec. Selebar Kota Bengkulu
Email : sdn106bkl@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

NO:421.2/308/SDN106/2021

Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu Menerangkan Bahwa :

Nama : Dwinca nur zahara
NPM : 1811210001
Tempat Tanggal Lahir : Batu kuning 15 Oktober 2000
Alamat : Prumnas Bumi Nusa Sejahtra 1
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PAI
Judul Skripsi : Pengaruh film animasi islami sebagai media terhadap minat belajar
Siswa di sekolah dasar negeri 106 kota Bengkulu

Telah melaksanakan penelitian atau kegiatan lain yang berkaitan dengan penelitian Di SDN 106 Kota Bengkulu dengan judul **“Pengaruh film animasi islami sebagai media terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar negeri 106 kota Bengkulu.”**

Demikianlah surat keterangan ini di berikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, **15 - 01 - 2021**

Kepala Sekolah

SDN 106 Kota Bengkulu



Desmanidar, S.Pd

NIP. 196412201986062002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

omor : 0675 /Un.23/F.II/PP.00.9/02/2022 8 Februari 2022
amp. : -
erihal : **Penguji Sidang Munaqosah**

Kepada vth.

1. Dr. Irwan Satria, M.Pd
(Ketua)
 2. Adi Saputra, M.Pd
(Sekretaris)
 3. Deni Febrini, M.Pd
(Penguji Utama)
 4. Heny Friantary, M.Pd
(Penguji Anggota)
- Di -

Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menjadi Penguji Ujian Munaqosah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu pada:
Hari/ Tanggal : Rabu, 09 Februari 2022
Tempat : **Ruang Sidang Munaqosah Jurusan Tarbiyah**

NO.	NAMA/NIM	Waktu	Judul
1	Septa Artika 1811210016	08.00-09.00 WIB	Profesionalisme Guru dalam Penggunaan Media Audio Visual Melalui Aplikasi Youtube mata Pelajaran PAI di SMPN 5 Kota Bengkulu
2	Ummi Shaleha 1811210005	09.00-10.00 WIB	Pengaruh Metode Demonstrasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 27 Bengkulu Selatan
3	Dwinca Nur Z. 1811210001	10.00- 11.00 WIB	Pengaruh Film Animasi Islam Terhadap Minat Belajar Anak di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu
4	Nita Anggaraini 1811210004	11.00 - 12.00 WIB	Implementasi Program Muhadharoh dalam Menumbuhkan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Peserta Didik di MTs Abdurrahman Bungamas Kikim Timur
5	Reski Indah Widi A. 1811210113	12.00-13.00 WIB	Kepribadian Guru Perspektif KH. Ahmad Dahlan dan Zakiyah Daradjat dan Peranannya dalam Pendidikan di Indonesia

Demikian surat permohonan ini disampaikan, dalam pelaksanaan Sidang munaqosah, penyelenggara dan penguji wajib memperhatikan ketentuan new normal, seperti mahasiswa diwajibkan mengecek suhu badan ketika memasuki area kampus, memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak. atas perhatian diucapkan terima kasih



Mus Mulyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

: Dwinca Nur Z. Pembimbing I/II : Dr. Irwan Satria, M.Pd.
: 1811210001 Judul Skripsi : Pengaruh Film animasi Islam
: Tarbiyah sebagai media terhadap minat belajar anak
: PAI disekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1/01 2022		4cc untuk dikumpulkan	

etahui

us Mulyadi, M.Pd
97005142000031004

Bengkulu, 25 Januari - 2022.
Pembimbing I/II

Dr. Irwan Satria, M.Pd.
NIP. 197407182003121004.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dwinca Nur 2 Pembimbing I/II : Adi Saputra, M.Pd.
 NIM : 1811210003 Judul Skripsi : Pengaruh Film Animasi Islam
 Jurusan : Tarbiyah Sebagai media terhadap minat belajar
 Lokasi : PAI anak di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota
 Bengkulu.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
Rabu 19 Januari 2022.		* Penulisan Kesimpulan Dan Saran ditapikan Dan ditambah	
Senin 24 Januari 2022.		⊗ (Kec) dan (Kec) Bimbingan Skripsi. ke Pen Bimbingan ↴	

getahui
an

Mulyadi, M.Pd
 197005142000031004
 BENGKULU

Bengkulu, Senin 24 - 01 - 2022
 Pembimbing I/II

Adi Saputra, M.Pd.
 NIP. 188102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Dwina Nur 2. Pembimbing I/II : Adi Saputra, M.Pd.
1811210001 Judul Skripsi : Pengaruh Film Animasi Islam
Tarbiyah Sebagai Media terhadap minat belajar anak
PAI disekolah dasar negeri 106 kota Bengkulu.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
Senin 17 Januari 2022.		* Penulisan Bah 5 Dirapikan lagi * Hasil Hitungan/ Tabel diperjelas atau di tambahkan.	

Bengkulu, 17 Januari 2022.
Pembimbing I/II

Adi Saputra, M.Pd.
NIP. 188102212005011013

getahui

Mulyadi, M.Pd
197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

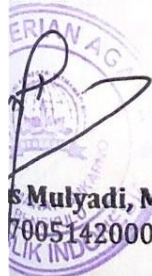
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

: Dwinea Nur 2. Pembimbing/II : Adi Saputra, M. Pd.
: 1811210001 Judul Skripsi : Pengaruh Film animasi Islam
: Tarbiyah Sebagai media terhadap minat belajar anak
: PAI disekolah dasar negeri 106 kota Bengkulu.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
um'at 14 Januari 2022.		- Perbaiki Sepasi menjadi 2. - Hitungan Tabulasi Data dilampirkan. - Penjumlahan Hasil akhir.	

Bengkulu, 14 Januari 2022.
Pembimbing/II

tahui



Mulyadi, M.Pd
7005142000031004

Adi Saputra, M. Pd.
NIP. 188102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

na : DWINCA NUR 2. Pembimbing I/II : Adi Saputra, M.Pd.
 : 181120001 Judul Skripsi : Pengaruh Film animasi Islam
 san : Tarbiyah sebagai Media Terhadap minat belajar anak
 li : DAI disekolah Dasar Negeri 106 kota Bengkulu.

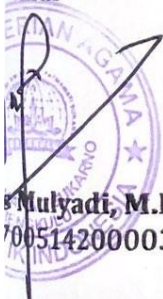
Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
Kamis 13 Januari 2022		<ul style="list-style-type: none"> -Pelampiran Tabulasi Data - Ditambah Moto -Penambahan lampiran - lampiran spss Hitungan - Perapian Daftar pustaka - Persembahan 	

Bengkulu, 13 Januari 2022

Pembimbing I/II

Adi Saputra, M.Pd.
NIP. 180102212009011013

tahui



Mulyadi, M.Pd
7005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

ma : Dwinca Nur 2. Pembimbing I/II : Adi Saputra, M.Pd
 : 1811210001 Judul Skripsi : Pengarah Film animasi Islam
 asan : Tarbiyah sebagai media terhadap minat belajar anak
 di : PAI disekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
Selasa 11 Januari 2022	BAB I	<ul style="list-style-type: none"> *Perbaiki Penulisan * Abstrak Tempat penarokan kata kunci diatas. * Skripsi harus lebih dari 60 halaman. * Kata pengantar Untuk kajar. * Data tabel. * Ayat dan hadis ditambah. 	

Bengkulu, 11 Januari 2021.
 Pembimbing I/II

Adi Saputra, M.Pd.
 NIP. 188102212009011013

getahui
 an

 Mus Mulyadi, M.Pd
 297005142000031004
 BENGKULU
 REPUBLIK INDONESIA



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

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

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

: Dwinca Nur 2 Pembimbing I/II : Dr. Irwan Satria, M. Pd.
 : 1811210001 Judul Skripsi : Implementasi Film Animasi
 : Tarbiyah Islam Sebagai Media pendidikan Agama dalam
 : PAI Meningkatkan nilai $\frac{1}{2}$ pendidikan Agama Islam
 Terhadap minat belajar anak di Sekolah dasar
 106 Kota Bengkulu

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
10/10/2021 Rabu	Bab I	- Bab I 1. Penambahan Materi Bab 1 latar belakang 2. Identifikasi M.	
17/10/2021 Rabu	BAB II	- Penambahan Teori kartun dan implementasi	
29/10/2021 Jumat	Bab III	- tataatan kaki dan perbaikan Daftar pustaka.	
02/11/2021 Rabu			

Bengkulu, 02 - November 2021

Pembimbing I/II

Ibaedi, M.Ag, M.Pd
 96903081996031005

Dr. Irwan Satria, M. Pd
 NIP. 19740782003121004



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

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

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

: Dwinca Nur Z. Pembimbing I/II : Adi Saputra, M. Pd
 : 1811210001 Judul Skripsi : Implementasi Film Animasi
 : Tarbiyah Islam sebagai media pendidikan dalam
 : PAI Meningkatkan Nilai & pendidikan Agama
 Islam Terhadap minat belajar anak di
 Sekolah dasar 106 Kota Bengkulu.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
AMIS 29/10 2021	BAB I	<ul style="list-style-type: none"> - Daftar Isi Dirapikan. - Pengutipan Jurnal - Pengembangan Bab I. 15 lembar. - Nota pembimbing - Penulisan Skripsi kualitas <p>⇒ <u>Att</u> Melanjutkan Bid. Bimhan proposisi skripsi. Revisi Bab I</p>	

Bengkulu, 29 Oktober 2021
Pembimbing I/II

getahui
an

 Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 196903081996031005

Adi Saputra, M. Pd
 NIP. 198102212009011013

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwinca Nur Zahara

NIM : 1811210001

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Skripsi : Pengaruh Film Animasi Islam Sebagai Media Terhadap Minat Belajar Anak Di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu.


Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. www.turnitin.com dengan ID : 1751524007 Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 24 % dan dinyatakan dapat di terima.

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, 31 Januari 2022

Mengetahui,

Ketua TIM Verifikasi


Dr. Edi Ansyah, M.Pd.
NIP. 19700711999031002


Yang Menyatakan
Dwinca Nur Zahara
NIM 1811210001