

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI KARAKTER SISWA KELAS 2 DI SDN 42 AMPENAN

Baiq Eka Prihartini¹, H. Muhammad Makki², Muhammad Erfan³
PGSD FKIP Universitas Mataram

[1ekaprihartini270801@gmail.com](mailto:ekaprihartini270801@gmail.com), [2mmakki_fkip@unram.ac.id](mailto:mmakki_fkip@unram.ac.id),
[3muhammaderfan@unram.ac.id](mailto:muhammaderfan@unram.ac.id),

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of using the Nussa and Rara animated film learning media in increasing the understanding of the character values of grade 2 students at SDN 42 Ampenan. This type of research is experimental research using a Pre-experimental design of the One Group Pretest-Posttest type. The research instruments used were observation and written tests in the form of multiple choices. Before conducting an assessment of the hypothesis, a prerequisite test is carried out, namely the normality test. The normality test results obtained a significance value for the pretest data of $0.098 > 0.05$ and a posttest significance value of $0.099 > 0.05$, which means that the data is normally distributed. After the data is normally distributed, a hypothesis test is carried out using a paired simple t-test with a value of $0.000 < 0.05$. This means that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is a significant difference in the means. Based on the results of the N-Gain Score test calculation, it shows that the average N-Gain score for the experimental class is 0.7274 or 72%, including the effective category, which means it can be concluded that the use of learning media for the animated film Nussa and Rara is effectively used in increasing understanding of values. character of grade 2 students at SDN 42 Ampenan.

Keywords: Learning Media, Animated Films, Nussa and Rara, Student Character Values

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran film animasi Nussa dan Rara dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter siswa kelas 2 SDN 42 Ampenan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain Pre-eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi dan tes tulis berupa pilihan ganda. Sebelum melakukan pengkajian terhadap hipotesis maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest sebesar $0.098 > 0.05$ dan nilai signifikansi posttest sebesar $0.099 > 0.05$ yang berarti bahwa data berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal maka dilakukanlah uji hipotesis menggunakan paired simple t-test dengan perolehan nilai $0,000 < 0,05$ hal ini mengatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan rerata yang signifikan. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score menunjukkan rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen adalah 0,7274 atau 72% termasuk kategori efektif, yang berarti dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran film animasi Nussa dan

Rara efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter siswa kelas 2 di SDN 42 Ampenan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Film Animasi, Nussa dan Rara, Nilai-Nilai Karakter Siswa

A. Pendahuluan

Menurut Sujana (2019) "Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan terus menerus dan tidak pernah berhenti, sehingga dapat mewujudkan kualitas yang konstan, yang ditunjukkan pada manifestasi figur generasi masa depan yang berasal dari nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Menurut Ilham (2019) menjelaskan bahwa usaha yang tidak direncanakan atau tidak disengaja tidak termasuk dalam pendidikan. Kedua, rancangan suasana belajar bersama dengan upaya pedagogis yang ditujukan untuk memberikan pengetahuan pada siswa adalah konsep utama dari aktifitas pendidikan. Ketiga, aktivitas yang disadari dan direncanakan tersebut harus diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Keempat, aspek-aspek yang tercakup dalam potensi diri peserta didik meliputi berbagai dimensi: spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan praktis.

Dalam menunjukkan apa yang baik dan tidak baik di masyarakat, perlu pemahaman yang benar mengenai nilai (Yunita et al., 2021) Nilai (value) dapat diartikan sebagai norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu, hal inilah yang selanjutnya akan menuntun setiap individu menjalankan tugas-tugasnya seperti nilai kejujuran, nilai kesederhanaan dan lain sebagainya, Sanjaya (dalam Akbar, 2021). Pendidikan merupakan salah satu strategi dasar dan mendasari pembentukan karakter bangsa, yang realisasinya membutuhkan pelaksanaan yang harmonis dan tersinkronisasi dengan serangkaian strategi alternatif. Proses pembinaan karakter dilaksanakan melalui metodologi yang terstruktur dan kohesif yang mencakup partisipasi keluarga, masyarakat, lembaga pendidikan, otoritas pemerintah dan media. Sejatinya pendidikan karakter merupakan nilai-nilai karakter kepada siswa untuk membentuk kepribadian yang berakhlak mulia, cerdas dan

bermoral (Rahayu Ramdani & Setiawan, 2021).

Penanaman pendidikan karakter harus diprioritaskan sejak dini. Ekspansi media massa memiliki potensi untuk menumbuhkan perkembangan etika individu khususnya anak-anak. Ekspansi media massa memiliki potensi untuk menumbuhkan perkembangan etika generasi muda. Munculnya revolusi industri keempat dengan fokusnya pada digitalisasi, telah menimbulkan sentiment penuh harapan bahwa urusan terkait produksi akan meningkat secara signifikan dalam hal keefektifan. Era industri 4.0 saat ini ditandai dengan keberhasilan yang diamati dan variasi dalam aksesibilitas ke berbagai sumber daya. Ranah pendidikan saat ini sedang mengalami evolusi dengan berbagai bentuk yang muncul sebagai platform untuk memperoleh pengetahuan, dan transformasi ini diakui secara luas. Kemudahan yang dialami tidak terbatas pada media cetak saja, namun merambah ke berbagai sumber belajar melalui pemanfaatan internet, seperti google, ruang guru, youtube, film, dan sebagainya. Beragamnya media yang tersedia dapat membantu dalam memfasilitasi

penanaman pendidikan karakter, salah satunya adalah media film. Proses belajar terjadi sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Pemanfaatan media dalam proses belajar dianggap sebagai salah satu strategi yang dapat berfungsi untuk merangsang motivasi belajar siswa. Media memegang posisi penting dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2021). Media pembelajaran tidak dimaksudkan sebagai alat hiburan melainkan sebagai instrument dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik sehingga meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Karena ketidak mampuan yang melekat pada anak usia 6-11 atau usia Sekolah Dasar untuk terlibat dalam pemikiran abstrak, pemanfaatan perantara atau alat bantu instruksional sangat penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran (Handini et al., 2022).

Karya seni dan sinematografi film memiliki kemampuan untuk diputar dengan atau tanpa penyertaan audio. Film bertindak sebagai media massa untuk menyampaikan pesan dan ide penting kepada masyarakat melalui

pengalaman visual yang disajikan dalam bentuk tontonan. Meski berupa tontonan, film memiliki pengaruh yang signifikan. Itulah sebabnya film menampilkan karakter pedagogis, rekreasi, informative dan mendorong tumbuhnya industri kreatif lainnya. Film terbukti sangat efektif sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral, unsur didaktik, dan lainnya dalam konteks pendidikan.

Bidang animasi mengalami kemajuan seiring dengan majunya teknologi, yang menyebabkan munculnya berbagai bentuk animasi. Teknik yang dipakai untuk membuat animasi menjadi semakin beragam. Ada 3 jenis film animasi yang lazim diproduksi yaitu: (Widiatmika. et al., 2019)

a. Animasi 2 Dimensi, yang biasanya dikenal sebagai film kartun adalah bentuk animasi yang umum. Proses pembuatan melibatkan pemanfaatan teknik animasi gambar tangan atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau melalui sarana digital.

b. Animasi 3 Dimensi, sebagai produk kemajuan teknologi yang pesat merupakan perkembangan dari animasi 2D, yang terlihat lebih nyata dan abstrak.

c. Animasi stop motion, bentuk animasi yang terdiri dari segmen gambar yang disusun untuk menciptakan ilusi gerakan.

Film Nussa dan Rara adalah salah satu film karya anak bangsa. Film Nussa dan Rara sendiri merupakan jenis film kartun animasi berbentuk serial edukasi Islami yang penuh dengan nilai-nilai karakter yang alur ceritanya menampilkan sosok anak laki-laki bernama Nussa dan Rara dalam bingkai kegiatan sehari-hari. Kemunculan film animasi Nussa dan Rara ini diharapkan mampu menjadi alternatif pilihan tontonan bagi anak-anak ataupun dapat dijadikan media pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan pesan-pesan nilai karakter.

Film animasi Nussa dan Rara bukan hanya mengajarkan atau memperlihatkan nilai-nilai karakter, akan tetapi film ini juga mencontohkan bagaimana berbicara

dengan nada sopan dan baik, gaya bahasa yang digunakan juga sangat baik untuk dicontoh hingga cara berpakaian yang sopan dan baik diperlihatkan dari bagaimana Nussa menggunakan gamis lengkap dengan peci begitupun Rara yang menggunakan gamis lengkap dengan hijabnya.

Kementrian pendidikan nasional tahun 2010 telah mengidentifikasi nilai-nilai yang akan diinternalisasikan terhadap generasi bangsa melalui pendidikan karakter. Nilai-nilai dalam pendidikan karakter mencakup 18 aspek, meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif/bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Batasan penelitian nilai-nilai karakter yang digunakan pada penelitian ini diantaranya yaitu karakter Cinta Damai (maaf, tolong dan terima kasih), Jujur dan Disiplin.

1) Karakter Cinta Damai (Maaf, Tolong dan Terima Kasih)

Pembiasaan bertutur kata yang baik dengan pemilihan kata-kata

positif akan membentuk kepribadian anak dalam berkomunikasi dan bergaul dengan lingkungan masyarakat secara luas di masa mendatang. Beberapa kata kunci yang dapat diterapkan dalam pembiasaan ini antara lain yaitu kata "maaf", "tolong" dan "terima kasih". Dalam kontes pendidikan kata-kata kunci tersebut merupakan wujud implementasi pendidikan karakter. Pengucapan tiga kata ajaib tersebut dijadikan sebagai pembiasaan kesepakatan budaya positif bagi anak-anak dalam berkomunikasi disekolah maupun dirumah. Tujuannya adalah agar dengan pembiasaan tersebut timbulnya empati dan rasa saling menghormati pada siswa sehingga akan membentuk karakter pelajar pancasila yang berakhlak mulia.

2) Karakter Jujur

Hakikat jujur dapat diartikan dengan menyampaikan segala sesuatu sesuai dengan kenyataan yang ada. Jujur merupakan suatu keputusan seseorang untuk mengungkapkan kata-katanya, perbuatan yang tidak dimanipulatif dengan cara berbohong atau menipu orang lain untuk keuntungan dirinya.

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya sikap jujur adalah sebuah sikap yang selalu berupaya menyesuaikan antara informasi dan fenomena yang terjadi. Kejujuran merupakan sikap seseorang yang seringkali diungkapkan dengan ucapan maupun tindakan secara spontan sesuai dengan keadaan sebenarnya tanpa adanya rekayasa dari yang diucapkan dan yang dilakukan.

Indikator jujur yang dapat dijadikan acuan dalam segala hal, antara lain:

- a. Menyampaikan sesuatu sesuai dengan sebenarnya
- b. Tidak berbohong
- c. Tidak memanipulasi informasi
- d. Berani mengakui kesalahan

3) Karakter Disiplin

Salahudin (dalam Fitriyani, 2015) mendefinisikan disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh kepada berbagai ketentuan dan peraturan. Nilai karakter disiplin bertujuan agar seseorang berkepribadian disiplin pada aturan yang telah ditentukan (Dewinta et al., 2023).

Berdasarkan pengertian tersebut maka karakter disiplin merupakan perilaku yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka mematuhi aturan yang ada. Karakter disiplin merupakan perilaku yang dapat ditunjukkan oleh seorang siswa disekolah. Terdapat beberapa indikator disiplin yang diungkapkan oleh kemendiknas (dalam Fitriyani, 2015) antara lain:

- a) Datang ke sekolah dan masuk kelas tepat pada waktunya
- b) Melaksanakan tugas-tugas kelas yang menjadi tanggung jawabnya
- c) Duduk pada tempat yang sudah ditetapkan
- d) Menaati peraturan sekolah dan kelas
- e) Berpakaian rapi

Tayangan film yang berkualitas baik tentunya diharapkan dapat menimbulkan transformasi positif dan emosional dikalangan siswa (Apriliany, 2021). Pemanfaatan media film sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai karakter kepada anak-anak berdiri sebagaipendekatan menguntungkan dalam hal pemahaman, karena menjanjikan alur cerita yang menarik

dan kisah inspiratif yang mampu membangkitkan minat sehingga anak-anak dapat menangkap nilai-nilai pendidikan yang terdapat dalam film.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 42 Ampenan, guru belum sama sekali menggunakan media pembelajaran, guru juga belum memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, pada saat proses pembelajaran masih hanya terpaku pada buku LKS. Begitupun juga dengan fasilitas yang ada di sekolah tersebut, yaitu terdapat beberapa LCD yang belum dimanfaatkan oleh pendidik. Disamping itu pada saat observasi di kelas 2 terdapat kebiasaan-kebiasaan siswa yang kurang positif diantaranya malu dan gengsi mengatakan maaf dan terimakasih, masih belum memahami penggunaan kata tolong, maaf dan terimakasih, masih mengerjakan pekerjaan rumah di sekolah saat akan mengumpulkan tugas, mencontek jawaban teman saat diberikan tugas, keluar masuk ruangan kelas tanpa izin terlebih dahulu. Peneliti ingin mengetahui perubahan/peningkatan nilai-nilai karakter dari siswa kelas 2 di SD Negeri 42 Ampenan sebelum maupun sesudah menonton film

animasi Nussa dan Rara, sebagaimana SD Negeri 42 Ampenan disamping mendidik siswa juga mengedepankan karakter siswa menjadi insan yang mandiri, cerdas dan bertakwa, sebagaimana Visi dari SD Negeri 42 Ampenan yaitu “ Terdidik, Berprestasi, Rukun dan Berbudaya Berdasarkan Iman dan Taqwa”.

Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk melanjutkan dan dan memusatkan penelitian pada siswa kelas 2 SDN 42 Ampenan , dengan tujuan untuk mengetahui apakah nilai-nilai dalam film animasi Nussa dan Rara dapat tersampaikan kepada siswa kelas 2, sehingga film animasi Nussa dan Rara dapat berperan dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter kelas 2.

Berdasarkan hal itu maka peneliti ingin mengkaji lebih lanjut mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran Film Animasi Nussa dan Rara terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai karakter siswa, sebagaimana tertuang dalam judul skripsi “ Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Nussa Dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai

Karakter Siswa Kelas 2 SD Negeri 42 Ampenan”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen. Menurut Sugiyono (dalam Purnawan Putra, 2023) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman nilai-nilai karakter siswa. Penelitian eksperimen ini merupakan suatu penelitian yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam melakukan percobaan dan siswa diberikan kesempatan penuh untuk mengamati sendiri serta mengikuti proses yang akan dilakukan.

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian Pre-Eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest. Penelitian dilakukan pada satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen, untuk mengetahui keadaan awalnya maka kelompok eksperimen tersebut akan diberikan sebuah pretest dan setelah itu akan diberikan perlakuan, kemudian kegiatan akhir penelitian yaitu pemberian posttest. Oleh karena itu, hasil dari perlakuan tersebut dapat diketahui lebih akurat

karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Rancangan penelitian yang dianut adalah One Group Pretest-Posttest. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 42 Ampenan Jl. Banda Seraya No.33, Pagutan, Kec. Mataram, Kota Mataram. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN 42 AMPENAN. Objek dalam penelitian ini adalah pemahaman nilai-nilai karakter siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes yang sudah di uji kelayakannya terlebih dahulu. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Namun, sebelum dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dilakukan uji prasayarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas menggunakan *Shapiro-wilk* serta dilakukan analisis N-Gain skor untuk menguji keefektifan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 dan tanggal 16 Oktober 2023 pada siswa kelas 2 SDN 42 Ampenan dengan

jumlah siswa 30 orang. Data hasil keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen diperoleh melalui observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Observasi
Keterlaksanaan Pembelajaran**

Kelas	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	Kriteria
Eksperimen	86%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 diperoleh persentase keterlaksanaan sintaks pembelajaran sebesar 86% dengan kategori sangat baik.

Tes pemahaman nilai-nilai karakter yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis berupa pilihan ganda. Respon yang ditunjukkan siswa terlihat sangat senang ketika diberikan tontonan sebuah film animasi Nussa dan Rara tersebut. Pada video pertama ditampilkan film Nussa dan Rara yang berjudul "Maaf, Tolong dan Terima Kasih". Setelah video pertama selesai peneliti bersama siswa bersama-sama mengulas kembali apa saja isi dan contoh nilai-nilai karakter pada video yang ditonton tersebut. Setelah itu peneliti menampilkan video kedua film animasi Nussa dan Rara yang berjudul "Belajar Jujur", kemudian

video ketiga yang berjudul " Libur Jangan Lalai".

Pada setiap penampilan akhir video animasi Nussa dan Rara peneliti bersama siswa bersama-sama mengulas kembali isi nilai-nilai karakter yang ada pada video film animasi Nussa dan Rara tersebut serta melakukan Tanya jawab terkait isi nilai-nilai karakter yang ada dalam media film animasi Nussa dan Rara. Setelah diberikan perlakuan (treatment), maka langkah terakhir yaitu pemberian posttest yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Soal posttest yang diberikan sama dengan soal pretest sebelumnya yaitu 20 soal pilihan ganda.

Data Pretest dan Posttest pemahaman nilai-nilai karakter siswa mendapatkan nilai rata rata 55,54 pada data pretest dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 75. Sedangkan rata-rata hasil posttest siswa yaitu 86,79 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman nilai-nilai karakter siswa setelah menerapkan media animasi Nussa dan Rara.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji Shapiro-Wilk dengan berbantuan SPSS versi 23. Uji normalitas data dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada kelas Eksperimen. Adapun hasil

dari uji normalitas disajikan pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.960	28	.350
Posttest	.932	28	.070

Berdasarkan tabel 2 perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS versi 23 maka diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest sebesar $0.098 > 0.05$ dan nilai signifikansi posttest sebesar $0.099 > 0.05$. Yang berarti nilai signifikansi yang diperoleh pada data pretest dan posttest kelas eksperimen tersebut menunjukkan bahwa data pretest maupun data post-test berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas data pemahaman nilai-nilai karakter siswa kelas 2 pada kelas eksperimen berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan paired sample t-test berbantuan SPSS versi 23. Adapun kriteria pengujian statistik paired sample t-test pada taraf signifikansi 5% yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Tabel 3. Hasil Uji T

	Paired Samples Test							
	Paired Differences					T	f	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest	-31.250	6.753	1.276	-33.869	-28.631	-24.487	27	.000
Posttest								

Berdasarkan tabel 3 nilai sig.2-tailed ($0.000 < 0,05$) pengujian hipotesis yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan rerata yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi Nussa dan Rara dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter siswa kelas 2 di SDN 42 Ampenan. Hal ini dapat dibuktikan pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan media film animasi Nussa dan Rara, bahwa respon yang ditunjukkan siswa sangat positif, siswa terlihat sangat senang menonton film Nussa dan Rara tersebut, semua siswa terlihat mengikuti alur dan ekspresi tokoh dalam film animasi tersebut. Media film animasi

menghasilkan ilusi gerak melalui serangkaian gambar yang menggambarkan perubahan tempat. Media film animasi berfungsi sebagai wahana untuk menginformasikan pesan audio visual, ditambah dengan komponen kinetik yang menarik yang mudah diterima oleh penonton, terutama anak-anak (Astuti & Mustadi, 2014). Menurut Hurlock (dalam Virgiana, 2017) mengkategorikan perilaku meniru dalam pola perilaku sosial penting, karena dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar. Selain itu Bandura (dalam Virgiana, 2017) mengemukakan bahwa peniruan dapat berlaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model (orang yang ditiru) meskipun pengamatan itu tidak dilakukan secara terus menerus. Selama kegiatan penelitian berlangsung, peneliti juga mengamati sikap positif yang terjadi pada siswa seperti duduk tertib dan tenang dibangku masing-masing saat mengerjakan posttest yang menggambarkan sikap disiplin siswa, begitu juga dengan sikap siswa saat mengerjakan posttest, dilakukan dengan tenang dan mengerjakan secara tertib tanpa mencontek jawaban teman sebangkunya yang dapat menggambarkan sikap jujur yang disampaikan dan diharapkan setelah penerapan media film animasi Nussa dan Rara tersebut. Pada saat pengumpulan hasil posttest juga peneliti meminta bantuan salah satu siswa untuk mengumpulkan semua hasil pengerjaan siswa dengan mengucapkan tolong pada

perwakilan siswa tersebut untuk merangsang siswa yang lain. Dan respon siswa yang lain juga sudah terlihat positif dengan mengucapkan terimakasih saat perwakilan siswa yang mengumpulkan hasil posttest tersebut. Hal ini sejalan dengan Airani (dalam Demillah, 2019) film animasi Nussa dan Rara memiliki kelebihan, terutama dalam menambah pengetahuan dan pemahaman melalui media online dengan cara menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka dikalangan pelajar.

Normalized gain atau N-Gain Score dirancang untuk menentukan keefektifan metode atau treatment. Untuk menghitung Gain Score dihitung dengan berbantuan SPSS Versi 23.

Tabel 4. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Mini mu m	Maxi mu m	Mean	Std. Devia tion
NGhain_ Score	28	.43	1.00	.7274	.1681 7
NGhain_ Persen	28	42.8 6	100. 00	72.73 55	16.81 734
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan Tabel 4 Hasil perhitungan uji N-Gain Score diatas, menunjukkan bahwa rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen adalah 0.7274 atau 72% termasuk kategori efektif.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran menggunakan media pembelajaran film animasi Nussa dan Rara efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter siswa kelas 2 di SDN 42 AMPENAN.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score menunjukkan bahwa rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen adalah 0.7274 atau 72% termasuk kategori efektif. Sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran film animasi Nussa dan Rara efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter siswa kelas 2 di SDN 42 Ampenan.

E. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terdapat beberapa saran:

1. Bagi Guru

Dengan hasil penelitian ini, penggunaan media film animasi Nussa dan Rara dapat dijadikan salah satu referensi yang dapat digunakan guru dalam mengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai karakter.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan Kepala Sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi guru untuk

menggunakan media pembelajaran yang beragam, agar pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini tidak hanya dijadikan referensi saja namun diharapkan dapat dikembangkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliany, L. dan H. (2021). Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 192. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5605/4861>
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723Bekti>
- Demillah, A. (2019). Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman

- Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i2.3349>
- Dewinta, N. K. I. R., Darmiany, D., & Astria, F. P. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Kedisiplinan Pada Siswa Kelas Rendah di SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 704–710. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1275>
- Fitriyani. (2015). *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Dan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Sederhana Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Field Trip Di Kelas Iii Sd Negeri 2 Pekaja*. 6–30.
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktavianti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada. 7.
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122.
- <https://jurnaldidaktika.org/content/s/article/view/73>
- Purnawan Putra, R. (2023). *Raka Nurmawan Pratama, 2023 MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN SOSIALSISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN RADEC DI SDN KOTA BANDUNG* Universitas Pendidikan Indonesia / repository.upi.edu
- Rahayu Ramdani, D., & Setiawan, H. (2021). Analisis Muatan Nilai Karakter Pada Buku Guru Dan Siswa Kurikulum 2013 Kelas V Semester 2 Sekolah Dasar an Analysis of Character Values in the Textbooks of Teachers and Students of the Fifth Grade of Elementary School on the Second Semester. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(3), 207–217.
- Sari, D. P., Karma, I. N., & Tahir, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Manipulatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SDN 3 Gunung Sari Tahun Pelajaran 2020/2021. 1(1), 19–24.

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

WISDOM STORIES OF THE SUMBAWA COMMUNITY. 1(4).

Virgiana, Y. (2017). Perilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan (Studi Kasus Terhadap Anak Usia 4-6 Tahun Di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro). *Lib.Unnes.Ac.Id*.

Made Widiatmika, Darmawiguna, S. I. G. M., & Putrama, S. I. M. (2019). PENGEMBANGAN FILM SERI ANIMASI 3D "CERITA MADE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(1), 22.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i1.16982>

Yunita, Reta;Karma, I Nyoman;Zain, M. I. (2021). *NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM CERITA BERKEARIFAN THE VALUES OF CHARACTER EDUCATION IN THE LOCAL*