

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Film Animasi

a. Pengertian Media

Media adalah alat atau kejadian yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa belajar. Media berasal dari kata, “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang berarti perantara atau pengantar. Jadi, sebuah media dapat merupakan wahana penyalur informasi atau penyampai pesan. Menurut Jacobs media secara luas dapat berupa manusia, peristiwa, atau benda yang memungkinkan peserta didik memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Istilah media juga digunakan dalam pembelajaran atau pendidikan, sehingga disebut media pendidikan atau media pembelajaran. Jacob menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berupa pengalaman belajar.¹⁰

Media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan ilmu, sehingga dapat merangsang terjadinya suatu proses pembelajaran

¹⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), Hal 321.

dalam diri siswa. Akan tetapi penggunaan variasi media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu memecahkan masalah. Dalam memberikan materi-materi yang sulit atau materi yang tidak dapat dipraktikan. Untuk itu diperlukan strategi yang tepat dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Dengan adanya media, maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat disampaikan dengan media pembelajaran.¹¹

b. Pengertian Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Susilana tahun 2009 media film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak.¹² Sementara itu menurut Arsyad tahun 2019 mengartikan film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.¹³ Sedangkan menurut Trianton tahun 2013 media film adalah alat penghubung yang berupa film, media masa alat komunikasi seperti

¹¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*. Hal 16

¹² Cepi Riyana and Rudi Susilana, "Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian," *Bandung: CV Wacana Prima*, 2009.

¹³ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

radio, televisi, surat kabar, majalah yang memberikan penerangan kepada orang banyak dan mempengaruhi pikiran mereka.¹⁴

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media film adalah alat bantu dalam pembelajaran yang berupa sebuah gambar dan suara (film), yang berpungsi sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton atau peserta didik melalui rangkaian gambar bergerak dan suara.

Sedangkan film animasi merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual dengan penceritaan cerita menggunakan langkah animasi atau sering pula disebut dengan kartun. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran merupakan langkah untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya serta memacu semangat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Konsep Dasar Animasi

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual yang memberikan kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang

¹⁴ Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

dibuat.¹⁵ Konsep dasar animasi menurut Ariyati & Misriati diantaranya:

- 1) Film animasi yang dibuat dalam flash secara umum disebut dengan *movie*. Dalam membuat animasi, seseorang akan mengatur jalan cerita dari animasi tersebut. Membuat beberapa objek dan merangkainya menjadi suatu animasi.
- 2) Objek terlebih dahulu dibuat sebelum animasi, baru kemudian diatur gerakan-gerakan objek tersebut.
- 3) Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.
- 4) Suara merupakan fenomena fisik yang dihasilkan dari getaran. Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi.¹⁶

d. Fungsi Animasi Dalam Media Pembelajaran

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan pengajar. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi

¹⁵ Elvara Zunia Arnada and Ricky Widyandana Putra, "Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran," *IDEALIS: Indonesia Journal Information System* 1, no. 5 (2018): 393–400.

¹⁶ Sri Ariyati and Titik Misriati, "Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 2, no. 1 (2016): 116–21.

pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada siswa.

e. Macam-macam Media Animasi

1. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah.

2. Animasi Stop motion (*Stop Motion Animation*)

Teknik stop motion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek yang digerakkan setahap demi setahap yang memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi

3. Animasi Tradisional (*Tradisional Animation*)

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena telah digunakan sejak saat animasi pertama kali dikembangkan. Dengan

berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih di kenal dengan istilah animasi dua dimensi.¹⁷

f. Kelebihan media film

Menurut Arsyad kelebihan dari media film ini antara lain yaitu:

1. Film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
2. Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
3. Mendorong dan meningkatkan motivasi, film menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.

¹⁷ Rr Diana Hardisaraswati, "TA: Analisis Penggunaan Teknologi Computer Generated Imagery (CGI) Pada Film Wiro Sableng" (Universitas Dinamika, 2021).

4. Film yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
 5. Film dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
 6. Film dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
 7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.
- g. Kelemahan media film
- Menurut Arsyad kelemahannya dari media film antara lain yaitu:
1. Pengadaan film umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 2. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
 3. Film yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan,

kecuali film itu dirancang dengan produksi khususnya untuk kebutuhan sendiri.¹⁸

h. Film Animasi Upin Ipin



Gambar 2.1
Upin & Ipin

Film animasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu film animasi Upin Ipin. Upin & Ipin adalah serial televisi animasi anak-anak yang dirilis pada 14 September 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Serial ini diproduksi oleh *Les' Copaque*. Awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak biar lebih mengerti tentang Ramadan, 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 episodnya. Penayangannya setiap hari di TV9, dan di MNCTV tayang setiap hari pukul 12.00 WIB

¹⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

dan 16.30 WIB Atas keberhasilannya menarik hati penonton setempat.



Gambar 2.2
Upin Ipin Episode Perut Ehsan

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 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 dan pengetahuan kepada anak-anak yang menontonnya. Disini peneliti

menggunakan film Upin dan Ipin pada Musim 16 episode “Perut Ehsan” yang menjelaskan tentang proses sistem pencernaan pada manusia. Isi dari film animasi Upin Ipin episode Perut Ehsan yaitu:



Gambar 2.3
Perut Ehsan Bahagian 1

Bahagian 1. Film pada episode Perut Ehsan dimulai dari Upin, Ipin, Jarjid, Fizi, Mail, dan Ehsan yang sedang memetik buah rambutan milik Atuk Dalang menggunakan galah dengan susah payah. Ehsan dengan santainya memakan buah rambutan yang telah dipetik oleh Upin, Ipin, Jarjid, Fizi, dan Mail. Ketika sedang asik memakan buah rambutan, Ehsan tidak sengaja menelan biji rambutan. Besoknya, di sekolah saat sedang istirahat semua teman-teman sedang asik menikmati bekal yang

mereka bawah dari rumah, Ehsan hanya memperhatakannya dan memberikan makanannya kepada Fizi, semua teman-teman terkejut Ehsan tidak mau makan karena sedang sakit perut akibat terlalu banyak memakan buah rambutan dan tertelan biji rambutan. Teman Ehsan yang bernama Dzul mengatakan bahwa biji tersebut akan tumbuh di dalam perut. Ehsan yang sudah panik ditenangkan oleh Cikgu Melati untuk membawa biji rambutan keluar dari perutesan dengan cara masuk ke dalam perut Ehsan.



Gambar 2.4
Perut Ehsan Bahagian 2

Bahagian 2. Upin Ipin dan kawan-kawan membayangkan bahwa mereka sudah masuk ke dalam perut Ehsan. Awalnya mereka masuk ke dalam mulut Ehsan, Cikgu Melati menyuruh mereka melewati

esofagus menyambungkan ke dalam perut, Di dalam lambung terdapat makanan yang banyak dan masih berbentuk besar-besar ketika sedang mencari biji rambutan mereka menjumpai cacing. Dikarenakan ketika makan tidak mencuci tangan terlebih dahulu dan akhirnya mereka menemukan biji rambutan. Cikgu Melati menyuruh Upin Ipin dan kawan-kawan untuk keluar dari perut Ehsan melalui usus kecil, ketika sedang mencari usus kecil mereka menyadari bahwa makanan semakin sedikit dan terdapat cairan berwarna hijau yang merupakan asam lambung. Asam lambung berguna untuk membantu melarutkan makanan supaya mudah diserap oleh tubuh. Upin Ipin dan kawan-kawan berusaha untuk mencapai usus kecil dengan cara melewati makanan-makanan hingga mencapai usus kecil. Di dalam usus kecil sangat panjang dan mereka sudah sampai ke dalam usus besar dan terakhir mereka mencapai tempat pembuangan akhir yaitu anus akhirnya Upin Ipin dan kawan-kawan keluar dari perut Ehsan. Cikgu Melati menjelaskan proses pencernaan makanan dalam tubuh manusia yang dimulai dari mulut, masuk ke esofagus lalu ke perut, kemudian masuk ke usus kecil lalu ke usus besar dan terakhir keluar melalui anus. Film

animasi Upin Dan Ipin ditutup dengan Ehsan buang angin dan akhirnya tidak sakit perut lagi.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.¹⁹

Sementara pengertian belajar dalam pandangan agama Islam, belajar adalah suatu kewajiban bagi setiap muslim dan muslimah dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat hidupnya meningkat.

Pernyataan ini diperjelas dengan firman Allah Swt dalam surat al'Alaq:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ ۝
 وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

¹⁹ Arsyad. Hal 1

Artinya:

(1) Bacalah dengan (Menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.²⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari belajar adalah proses dasar dari perkembangan manusia untuk mengetahui ilmu dan pengetahuan tentang berbagai hal yang ingin diketahuinya sehingga berdampak positif bagi dirinya sendiri dan orang lain.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar juga merupakan proses menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Dalam hasil belajar ini juga dapat mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.²¹

Hasil belajar ini juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat

²⁰ Ahmad Islahud Doraini, "Tafsir Ayat Pendidikan Dalam QS Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab" (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

²¹ Ulfah Ulfah and Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 1–9.

kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain: kognitif, afektif dan psikomotor.

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.
- b. Pemahaman (*comprehension*), adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
- c. Penerapan (*application*), adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.

- d. Analisis, adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
- e. Sintesis, adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana, atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.
- f. Evaluasi, adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi, Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu:

- a. Penerimaan, adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
- b. Merespons, ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.

- c. Menilai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu.
- d. Mengorganisasi, tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.
- e. Karakterisasi nilai, adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya ini dijadikan pandangan atau falsafah hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill* seseorang. Ranah psikomotor meliputi 6 aspek, yaitu:

1. Persepsi, Merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang di permasalahan
2. Kesiapan, berhubungan dengan kesediaan seseorang.

3. Meniru, adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.
4. Membiasakan, adalah kemampuan seseorang untuk mempraktikkan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.
5. Menyesuaikan, adalah kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.
6. Mengorganisasikan, adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan sendiri suatu karya²²

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal.

1. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa)

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

²² Ahmad Noviansah, "Objek Assesment, Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan," *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam* 1, no. 2 (2020): 136–49.

2. Faktor eksternal (yang berasal dari luar siswa)

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya serta kebinaaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.²³

e. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan proses yang digunakan sebagai alat ukur seberapa jauh peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan untuk kemajuan hasil belajar peserta didik. Proses penilaian Hasil belajar oleh pendidik dengan mengumpulkan informasi/data tentang pencapaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, Pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan

²³ Heryanto Azis and Yuni Sarah Sembiring, "Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Curere* 4, no. 2 (2020): 1–10.

belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.²⁴

3. Teknik atau Cara Menilai Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar dapat menggunakan berbagai teknik penilaian sesuai dengan kompetensi dasar, karakteristik kompetensi, dan tingkat perkembangan peserta didik.

a. Tes

Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait (atribut pendidikan) atau psikologik, karena tiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar. Bila dilihat dari konstruksinya, maka instrument penilaian hasil belajar dalam bentuk tes tersebut dapat diklasifikasikan menjadi tes esai (uraian) dan test objektif benar-salah (*true false*), menjodohkan (*matching*), pilihan ganda (*multiple choice*).²⁵

b. Non Tes

²⁴ Nur Halimah and Adiyono Adiyono, "Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar," *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research* 2, no. 1 (2022): 160–67.

²⁵ Berthin Simega Milka and Elisabet Mangera, "Instrumen Tes Pada Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru," n.d.

Alat ukur mencari informasi hasil belajar non tes terutama digunakan untuk mengukur perubahan tingkah laku yang berkenaan dengan ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor, terutama yang berhubungan dengan apa yang akan diketahui dan dipahaminya. Dengan kata lain, alat pengukur seperti itu terutama berhubungan dengan penampilan yang dapat diamati dari pada pengetahuan dan proses mental lainnya yang tidak dapat diamati dengan indra.²⁶

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memacu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada KTSP dan beberapa kurikulum pendahulunya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. IPA adalah mata pelajaran yang dalam proses mempelajarinya memerlukan kemampuan berfikir kritis dan analitis dalam diri siswa untuk memecahkan masalah yang

²⁶ Deby Luriawati Naryatmojo, "Penggunaan Taksonomi Bloom Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bermuatan Pendidikan Karakter Profetik Untuk Mengukur Keberhasilan Hasil Belajar Mahasiswa," *Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia (PIBSI) 2018* (2018).

timbul dalam kehidupansehari-hari mereka.²⁷ Proses pembelajaran IPA yang dilakukan benar-benar dapat memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat mendukung peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan proses belajar yang dialami menjadi lebih bermakna. Mata pelajaran IPS lebih untuk menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah, baik masalah yang terdapat pada lingkup diri sendiri sampai dengan masalah yang sangat kompleks (Supardi 2011).²⁸ Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun, pada Kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS). Pada kurikulum

²⁷ Ida Fiteriani and Baharudin Baharudin, "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di MIN Bandar Lampung," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 2 (2018): 1–30.

²⁸ Ayu Reza Ningrum and Nungky Kurnia Putri, "Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 2 (2020): 177–86.

merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.²⁹

b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS

Tujuan dan manfaat dari pembelajaran IPAS yaitu:

1. Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila
2. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
3. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
4. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
5. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

²⁹ Ana Widyastuti, *Merdeka Belajar Dan Implementasinya: Merdeka GuruSiswa, Merdeka DosenMahasiswa, Semua Bahagia* (Elex Media Komputindo, 2022), Hal 202.

6. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
7. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.³⁰

c. Karakteristik IPAS

1. Bersifat dinamis.

Pengetahuan dari zaman ke zaman terus mengalami perubahan, sehingga perlu dilakukan pengkajian.

2. Pendekatan yang lebih holistik.

Perlunya penggunaan sudut pandang yang luas berkaitan dengan disiplin ilmu lainnya untuk memperoleh pengetahuan baru.³¹

d. Materi Sistem Pencernaan Manusia

³⁰ Komang Surya Adnyana and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2023): 61–70.

³¹ Lasmita, "Persepsi Guru Tentang Konsep Merdeka Belajar Mendikbut Nadiem Makarim Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 04 Kota Bengkulu" (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2023).

Pencernaan adalah proses melumatkan makanan yang semula kasar menjadi halus. Makanan yang sudah dicerna, telah diubah menjadi makanan dalam bentuk yang lebih halus sehingga mudah diserap oleh pembuluh darah. Kemudian oleh darah, sari makanan tersebut diedarkan ke seluruh bagian tubuh.

Ada dua jenis proses pencernaan makanan dalam tubuh.

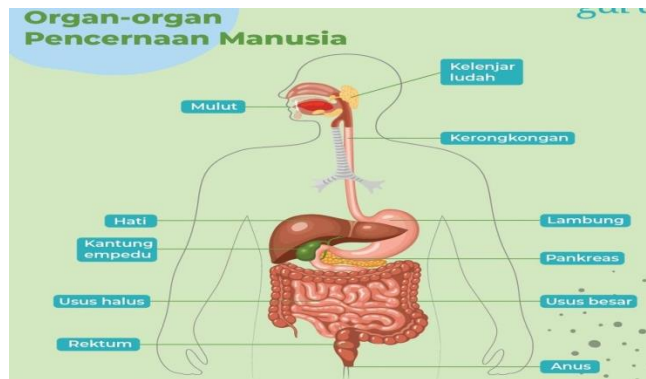
1. Pencernaan makanan secara mekanis. Pencernaan makanan secara mekanis terjadi di dalam mulut. Makanan dilumatkan oleh gigi. Makanan yang telah hancur mudah untuk ditelan
2. Pencernaan makanan secara kimia. Pencernaan makanan secara kimia dilakukan oleh enzim, yang berlangsung di dalam mulut lambung, dan usus. Tujuan pencernaan dengan bantuan enzim adalah menguraikan makanan menjadi sari makanan yang mudah diserap tubuh.³²

Pencernaan makanan adalah proses melumatkan atau menghaluskan dan mengubah zat-zat tertentu sesuai dengan kebutuhan tubuh. Organ pencernaan makanan pada tubuh kita terdiri dari

³² Grace Irene B R Ginting, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Screamble Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 043934 Simpang Singa Tahun Pelajaran 2018/2019" (UNIVERSITAS QUALITY, 2019).

mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus.

e. Susunan Organ Pencernaan Manusia



Gambar 2.5
Sistem Pencernaan Manusia

Organ pencernaan makanan pada tubuh kita terdiri dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus. Organ-organ pencernaan makanan pada tubuh kita bertugas untuk menghancurkan makanan menjadi bentuk yang halus, menyerap zat-zat makanan yang larut sehingga masuk ke dalam darah, mengeluarkan zat-zat yang tidak dapat dicerna dari tubuh.

1. Organ Pencernaan Makanan

a) Gigi, air liur, dan lidah

Berfungsi menghancurkan makanan sebelum masuk ke saluran pencernaan. Ada tiga macam gigi, yaitu gigi seri, gigi taring,

dan gigi geraham, yang masing-masing memiliki fungsi berbeda.

- Gigi seri berfungsi memotong makanan, bentuk permukaannya menyerupai mata kapak
- Gigi taring berfungsi merobek atau mengoyak makanan, bentuk permukaannya runcing.
- Gigi geraham berfungsi menggilas makanan. Bentuk permukaannya lebar dan bergelombang.

Di dalam mulut terdapat tiga kelenjar ludah. Kelenjar ludah menghasilkan air ludah dan enzim amilase (ptialin). Enzim amilase berfungsi mengubah zat tepung (amilum) menjadi zat gula. Itulah sebabnya mengapa nasi (mengandung amilum) yang kita kunyah lama-kelamaan terasa manis.

Lidah terletak di bagian dasar rongga mulut. Lidah berfungsi untuk

- Mengatur letak makanan pada waktu mengunyah
- Membantu menelan makanan.
- Mengecap rasa makanan.

b) Kerongkongan.

Di dalam kerongkongan terjadi gerak peristaltik, yaitu gerakan meremas-remas yang dilakukan oleh dinding kerongkongan. Gerakan peristaltik inilah yang mengakibatkan makanan terdorong masuk ke lambung.

c) Lambung.

Di dalam lambung makanan dilumatkan dengan getah lambung. Getah lambung dihasilkan oleh dinding lambung. Getah lambung berguna untuk memecah makanan agar mudah diserap oleh pembuluh darah dan membunuh kuman yang terbawa oleh makanan.

Getah lambung mengandung asam dan enzim berikut

- Enzim pepsin, berfungsi mengubah protein menjadi pepton.
- Enzim renin, berfungsi mengendapkan protein susu menjadi kasein.
- Asam klorida, berfungsi membunuh kuman dan mengasamkan makanan.

d) Usus halus.

Usus halus merupakan usus yang terpanjang dalam saluran pencernaan makanan. Panjangnya mencapai 6 hingga 7

meter. Di dalam usus halus terdapat berbagai macam cairan khusus yang membantu penyempurnaan pencernaan makanan. Usus halus terdiri dari tiga bagian, yaitu usus dua belas jari, usus kosong, dan usus penyerapan.

1) Usus dua belas jari

Panjang usus dua belas jari kira-kira 25 cm atau sama dengan ukuran panjang dua belas jari tangan orang dewasa, karena itulah disebut usus dua belas jari. Makanan di dalam usus dua belas jari dicerna lagi dengan bantuan getah pankreas dan getah empedu. Getah pankreas dihasilkan oleh kelenjar pankreas.

Getah pankreas mengandung enzim-enzim berikut:

- Enzim amilase, berfungsi mengubah zat tepung (amilum) menjadi zat gula.
- Enzim tripsin, berfungsi mengubah protein menjadi asam amino.
- Enzim lipase, berfungsi mengubah lemak menjadi asam lemak.

Getah empedu dihasilkan oleh hati dan disimpan dalam kantong empedu.

Getah empedu berfungsi untuk mencerna lemak.

2) Usus kosong

Usus kosong terletak di antara usus dua belas jari dan usus penyerapan. Panjangnya sekitar 2,5 meter. Di dalam usus kosong masih terjadi proses pencernaan kimiawi. Dinding usus kosong mempunyai kelenjar yang menghasilkan getah pencernaan, tetapi tidak sebanyak di usus dua belas jari.

3) Usus penyerapan

Sari makanan adalah makanan yang telah dicerna secara sempurna. Usus penyerapan merupakan tempat penyerapan sari-sari makanan. Terdapat ujung-ujung pembuluh darah pada seluruh permukaan dinding usus penyerapan. Sari makanan diserap oleh pembuluh darah sehingga masuk ke dalam aliran darah. Kemudian, darah membawa sari makanan tersebut ke seluruh bagian tubuh.

e) Usus besar

Usus besar terdiri dari usus besar naik, usus besar melintang dan usus besar turun.

Permulaan usus besar disebut usus buntu Di bagian usus buntu terdapat tambahan usus yang disebut umbai cacing Bagian akhir usus besar adalah saluran yang bermuara di anus.

Di dalam usus besar sudah tidak dilakukan penyerapan sari makanan, melainkan hanya penyerapan air. Di sini terdapat bakteri pembusuk yang berguna bagi tubuh karena membusukkan ampas makanan sehingga mudah dibuang menjadi kotoran Kotoran ini keluar dari tubuh melalui anus dalam bentuk tinja.³³

B. Kajian Penelitian Relavan

Penelitian yang relavan ini memiliki tujuan untuk menghindari desain dan temuan penelitian. Secara umum penelitian ini membahas mengenai Pengaruh penggunaan media film animasi Upin Ipin pada pembelajaran IPAS, untuk dapat mengetahui kenyataan dalam penelitian ini, diperlukan penelusuran terhadap penelitian yang sudah ada hal ini dilakukan untuk menunjukkan keaslian penelitian, bahwa topik penelitian ini belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu.

³³ Tim EFK, *RPAL Rangkuman Pengetahuan Alam Lengkap* (Erlangga, 2013), 90–95.

Hasil penelitian yang dijadikan sebagai acuan penelitian dalam melakukan penelitiannya diantaranya sebagai berikut :

1. Sri Handayani (2019) “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil Posttest kelas VA (kelas eksperimen) memiliki nilai rata-rata 80,75 sedangkan hasil Posttest kelas VB (kelas kontrol) memiliki nilai rata-rata 68. Hasil ini dilihat juga dari perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 6,7079$. apabila dikonsultasikan dengan tabel dengan df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,7079 > 2,024$) yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, yaitu terdapat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN.01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.³⁴
2. Rizkiana Putri, dkk (2021) “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Upin dan Ipin”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter pada film animasi Upin dan Ipin episode "Kedai Makan Upin dan Ipin" sebagai berikut: 1) Religius, 2) Nasionalis, 3) Mandiri, 4) Gotong

³⁴ Handayani, “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat.”

royong dan 5) Integritas. Dari kelima nilai karakter di atas dapat disimpulkan bahwa karakter religius merupakan karakter yang paling dominan dan mendasari kelima karakter tersebut di karenakan karakter religius merupakan unsur utama sekaligus unsur pembangun suatu nilai karakter. Dalam film animasi Upin dan Ipin ditampilkan bahwa setiap episode mengandung nilai karakter baik.³⁵

3. Dwinca Nur Zahara (2022) “Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin sebagai Media terhadap Minat Belajar Anak di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu”. 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) dengan nilai Adjusted R Squere sebesar 0,280. Dan 72% dipengaruhi oleh faktor lainnya.³⁶
4. Arizka Alycia (2020) “Pengaruh Media Film Animasi Upin & Ipin terhadap Karakter Gotong Royong Siswa

³⁵ Rizkiana Putri, Murtono Murtono, and Himmatul Ulya, “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin Dan Ipin,” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 1253–63.

³⁶ Zahara, “Pengaruh Film Animasi Upin Dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Belajar Anak Di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu.”

Kelas V MI Miftahul Falah”. Hasil analisis deskriptif persentase menyatakan bahwa variabel (Film Animasi Upin dan Ipin) masuk ke dalam kategori Sangat Baik, yaitu 85,65%, dan variabel Y (Karakter Gotong Royong) termasuk kategori Baik dengan nilai persentase sebesar 78,78%. Setelah melakukan perhitungan diperoleh nilai koefisien korelasi atau hubungan antar dua variabel (R) sebesar 0,073. Sementara nilai koefisien determinasi (R²) ialah 0,005 yang berarti bahwa pengaruh film animasi Upin dan Ipin dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V MI Miftahul Falah hanya 0,5%. Hasil uji *t* (0,487 < 2,021). Dengan perhitungan statistik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh film animasi Upin dan Ipin tidak mempunyai pengaruh yang signifikan dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V MI Miftahul Falah.³⁷

5. Titi Sandora Okmiyati (2022) “Pengaruh Media Animasi (Interaktif) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Kota Bengkulu”. Hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh daya tangkap siswa sesudah menggunakan media animasi, hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang diberikan dan

³⁷ Arizka Alycia, “Pengaruh Film Animasi Upin & IPin Terhadap Karakter Gotong Royong Siswa Kelas V MI Miftahul Falah” (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

dibuktikan dengan T hitung $>$ T tabel, maka H_0 ditolak H_a diterima dengan tingkat signifikansi 0,05.³⁸

6. Latifah Sarif, Dkk (2022) “*Science Education Through Malaysian Animation Series*” Hasil survei menemukan bahwa 33 episode animasi Upin & Ipin, 26 episode serial animasi Didie and Friends, dan 14 episode serial animasi Alif dan Sofia mengandung unsur pendidikan sains yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan sains sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan agar warga masyarakat memanfaatkan serial animasi yang ditayangkan untuk mendidik anak melalui pendidikan nonformal sebagai dasar ilmu pengetahuan dalam kehidupan anak sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan ide kepada perusahaan animasi lokal untuk lebih banyak memproduksi serial animasi.³⁹
7. Adinda Najwa and Khairu Ulfa Barus (2023) “*Analysis Ethical and Moral Values In Upin and Ipin Children’s Cartoon Film On Students’Character Development*”. Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pengaruh film Upin dan Ipin mencakup tiga nilai karakter yaitu nilai karakter dengan sikap tolong menolong, persahabatan dan sopan

³⁸ Okmiyati, “Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Kota Bengkulu.”

³⁹ Latifah Sarif, S I S Syed-Abdullah, and E K M Sufian Kang, “Science Education Through Malaysian Animation Series,” *International Research in Education* 10, no. 2 (2022): 28–46.

santun. Berdasarkan hasil penelitian juga dapat disimpulkan bahwa film kartun anak Upin dan Ipin layak ditayangkan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.⁴⁰

Tabel 2.1
Matriks Penelitian Relevan

No	Nama dan judul Skripsi/Jurnal	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Sri Handayani (2019) “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat”.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil Posttest kelas VA (kelas eksperimen) memiliki nilai rata-rata 80,75 sedangkan hasil Posttest kelas VB (kelas kontrol) memiliki nilai rata-rata 68. Hasil ini dilihat juga dari perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 6,7079$. apabila dikonsultasikan dengan tabel dengan df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (6,7079 > 2,024) yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, yaitu terdapat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V	Persamaan penelitian yang akan penulis dengan Sri Handayani yaitu sama-sama membahas tentang media animasi atau film animasi.	Perbedaannya terletak pada materi serta film animasi yang digunakan.

⁴⁰ Adinda Najwa and Khairu Ulfa Barus, “Analysis of Ethical and Moral Values in Upin and Ipin Children’s Cartoon Film on Students’ Character Development,” *International Journal of Students Education*, 2023, 253–56.

SDN.01 Tanjung Sakti PUMU
Kabupaten Lahat.

- | | | | |
|---|--|--|--|
| 2. Rizkiana Putri, dkk (2021) “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Upin dan Ipin”. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter pada film animasi Upin dan Ipin episode "Kedai Makan Upin dan Ipin" sebagai berikut: 1) religius, 2) Nasionalis, 3) Mandiri, 4) Gotong royong dan 5) Integritas. Dari kelima nilai karakter di atas dapat disimpulkan bahwa karakter religius merupakan karakter yang paling dominan dan mendasari kelima karakter tersebut di karenakan karakter religius merupakan unsur utama sekaligus unsur pembangun suatu nilai karakter. Dalam film animasi Upin dan Ipin ditampilkan bahwa setiap episode mengandung nilai karakter baik. Kata Kunci: film animasi ipin dan upin, nilai pendidikan karakter. | Persamaan penelitian yang akan penulis dengan teliti dengan Rizkiana Putri, dkk yaitu sama-sama membahas tentang film animasi Upin dan Ipin. | Perbedaannya terletak pada mata pelajaran serta episode yang berbeda, penelitian Rizkiana Putri, dkk pada episode “Kedai Makan Upin dan Ipin” sedangkan peneliti pada episode “Perut Ehsan”. |
| 3. Dwinca Nur Zahara (2022) “Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin sebagai Media terhadap Minat Belajar Anak di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu” | 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) dengan nilai Adjusted R Square | Persamaan penelitian yang akan penulis dengan teliti dengan Dwinca Nur Zahara yaitu sama-sama membahas tentang film animasi Upin dan Ipin. | Perbedaannya terletak pada materi serta penekanan episode, penelitian Dwinca Nur Zahara mencakup secara umum, peneliti hanya membahas |

		sebesar 0,280. Dan 72% dipengaruhi oleh faktor lainnya		episode “Perut Ehsan”.
4.	Arizka Alycia (2020) “Pengaruh Media Film Animasi Upin & Ipin terhadap Karakter Gotong Royong Siswa Kelas V MI Miftahul Falah”.	Hasil analisis deskriptif persentase menyatakan bahwa variabel (Film Animasi Upin dan Ipin) masuk ke dalam kategori Sangat Baik, yaitu 85,65%, dan variabel Y (Karakter Gotong Royong) termasuk kategori Baik dengan nilai persentase sebesar 78,78%.Setelah melakukan perhitungan diperoleh nilai koefisien korelasi atau hubungan antar dua variabel (R) sebesar 0,073. Sementara nilai koefisien determinasi (R ²) ialah 0,005 yang berarti bahwa pengaruh film animasi Upin dan Ipin dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V MI Miftahul Falah hanya 0,5%. Hasil uji thing fabe ($0,487 < 2,021$). Dengan perhitungan statistik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh film animasi Upin dan Ipin tidak mempunyai pengaruh yang signifikan dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V MI miftahul Falah.	Persamaan penelitian yang akan penulis dengan teliti dengan Arizka Alycia yaitu sama-sama membahas tentang film animasi Upin dan Ipin.	Perbedaannya terletak pada materi serta penekanan episode, penelitian Arizka Alycia mencakup secara umum, peneliti hanya membahas episode “Perut Ehsan”.
5.	Titi Sandora (2022) “Pengaruh Media Animasi (Interaktif) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Upaya Meningkatkan Daya	Hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh daya tangkap siswa sesudah menggunakan media animasi, hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang diberikan dan dibuktikan dengan $T \text{ hitung} > T$	Persamaan penelitian yang akan penulis teliti dengan Titi Sandora yaitu sama-sama	Perbedaannya terletak pada media animasinya, peneliti meneliti film animasi

	Tangkap Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Kota Bengkulu”	tabel, maka H_0 ditolak H_a diterima dengan tingkat signifikansi 0,05.	membahas tentang pengaruh penggunaan media animasi	Upin Ipin sedangkan Titi Sandora media animasi (intraktif)
6.	Latifah Sarif, S I S Syed-Abdullah, and E K M Sufian Kang (2022) “ <i>Science Education Through Malaysian Animation Series</i> ”	Hasil survei menemukan bahwa 33 episode animasi Upin & Ipin, 26 episode serial animasi Didie and Friends, dan 14 episode serial animasi Alif dan Sofia mengandung unsur pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan sains sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan agar warga masyarakat memanfaatkan serial animasi yang ditayangkan untuk mendidik anak melalui pendidikan nonformal sebagai dasar ilmu pengetahuan dalam kehidupan anak sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan ide kepada perusahaan animasi lokal untuk lebih banyak memproduksi serial animasi	Persamaan penelitian yang akan penulis teliti dengan Latifah Sarif yaitu sama-sama membahas animasi Upin dan Ipin.	Perbedaannya terletak pada episode dan membahas unsur yang berbeda.
7.	Adinda Najwa and Khairu Ulfa Barus (2023) “ <i>Analysis Ethical and Moral Values In Upin and Ipin Children’s Cartoon Film On Students’Character Development</i> ”	Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pengaruh film Upin dan Ipin mencakup tiga nilai karakter yaitu nilai karakter dengan sikap tolong menolong, persahabatan dan sopan santun. Berdasarkan hasil penelitian juga dapat disimpulkan bahwa film kartun anak Upin dan Ipin layak ditayangkan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa	Persamaan penelitian yang akan penulis teliti dengan Adinda Najwa and Khairu Ulfa Barus yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh film	Perbedaannya terletak pada pengaruh yang akan diterliti, peneliti meneliti pengaruh penggunaan film animasi Upin Ipin sedangkan Adinda

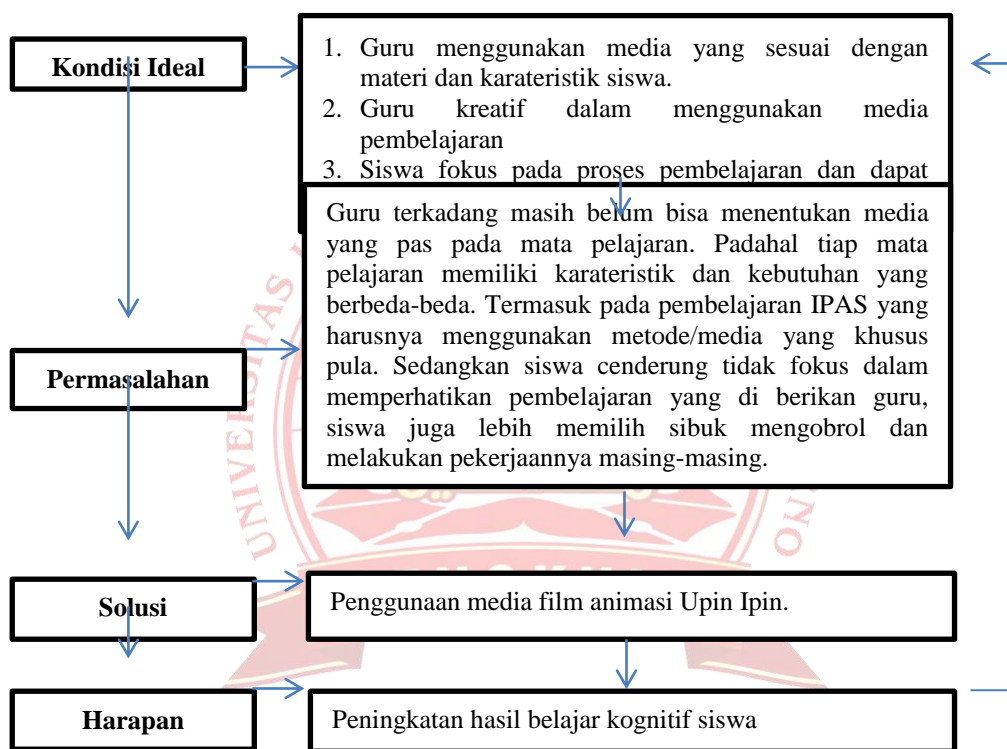
Upin dan Ipin. Najwa and
Khairu Ulfa
Barus
meneliti
nilai
karakternya.

C. Kerangka Berpikir

Pada pembelajaran IPAS guru cenderung masih menyamakan metode pembelajaran IPAS dengan mata pembelajaran lain, padahal pembelajaran IPAS ini mempunyai karakter sendiri yang membutuhkan sebuah metode yang bervariasi dan khusus pula untuk mempelajarkannya. Dalam pembelajaran IPAS ini seharusnya metode dan media yang di gunakan bervariasi, sesuai dengan materi yang di gunakan. Seperti pada bagian sistem pencernaan manusia ini banyak menggunakan gambar dan proses yang berlangsung selama sistem pencernaan manusia, siswa diharapkan dapat memahaminya. Jika tidak menggunakan media yang sesuai maka materi yang di berikan tidak akan masuk pada penalaran siswa. Tetapi sebaliknya dengan menggunakan media yang sesuai, materi pembelajaran akan lebih mudah di serap oleh siswa. Penggunaan media film animasi Upin Ipin episode Perut Ehsan ini, diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi, karena bukan hanya dengan gambar serta penjelasannya saja tetapi dapat melihat secara

langsung proses pencernaan manusia dengan cara yang asik dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.6
Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawabanya 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 empirik dengan data.⁴¹

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a) : Ada pengaruh penggunaan media film animasi Upin Ipin episode perut ehsan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS bagian sistem pencernaan manusia di SDN 52 Kota Bengkulu.
2. Hipotesis Hihil/Nol (H_o) : Tidak ada pengaruh penggunaan media film animasi Upin Ipin episode perut ehsan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS bagian sistem pencernaan manusia di SDN 52 Kota Bengkulu.

⁴¹ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian* (Cipta Media Nusantara, 2021).