

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah sebuah usaha yang dilakukan secara terarah dalam rangka untuk melakukan proses serta kegiatan pembelajaran sehingga nantinya para siswa dapat melakukan perkembangan potensi yang ada dalam dirinya secara aktif, sehingga mampu memiliki kemampuan, baik berupa kemampuan secara spiritual keagamaan, kepribadian, intelektual serta kemampuan yang nantinya akan dibutuhkan oleh peserta didik, baik di masyarakat bahkan bagi bangsa.¹ Pendidikan dapat memberi kontribusi yang sangat signifikan pada perkembangan sebuah bangsa, serta dalam rangka pengembangan kemampuan yang sudah dimiliki oleh para siswa agar mudah dalam menerima berbagai macam ilmu pengetahuan, maka perlu adanya proses pembelajaran yang dilakukan sebaik dan semaksimal mungkin.

Proses pembelajaran bisa disebut efektif apabila dalam kegiatan pembelajaran terjadi sebuah kegiatan berupa transfer belajar dan transfer sikap yaitu berupa materi pelajaran yang telah disampaikan oleh Guru bisa dipahami secara baik oleh para siswa ke pengetahuan para siswa serta memberikan pengetahuan berupa sikap atau karakter dalam melaksanakan belajar dengan baik. Para siswa bisa menyerap dalam pelajaran dengan maksimal tidak hanya melalui tahap pemahaman saja, akan tetapi juga mampu dipahami secara bermakna. Proses pembelajaran juga dikatakan efektif dan bermakna bagi peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor antara yaitu antara lain guru mampu memahami secara keseluruhan mengenai hakekat dan karakteristik yang ada dalam diri peserta didik, metode pembelajaran yang berpusat terhadap kegiatan peserta didik, sarana prasarana belajar yang memadai bagi peserta didik, dan lain-lain.²

Bahwa sesungguhnya guru juga menjadi roh atau spirit untuk mendapatkan tujuan dari kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan tugas seorang pengajar bukan hanya mentransfer pengetahuan namun juga mentransfer nilai, nilai-nilai moral sehingga pada aspek ini

¹ Pemerintahan Pusat RI, “ 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional ,” (05 Oktober 2020).

² Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia 2012) ,
3,https://books.google.co.id/books?id=ku0_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Media+Pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjEpMWS5J3sAhXJF3IKHTfKC1UO6AEwAHoECAyOAg#v=onepage&q=Media%20Pembelajaran&f=false .

seorang pengajar dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar di anjurkan bukan hanya menyampaikan ilmu saja, akan tetapi juga bisa mengembangkan karakter atau sikap peserta didik. Karakter atau sikap menjadi sebuah hal yang vital pada dunia pendidikan khususnya untuk menghadirkan SDM bukan hanya cerdas namun juga memiliki sifat yang ramah, jujur, bertanggung jawab dan disiplin. Akan tetapi, sekarang di Indonesia sedang dilanda pandemi dunia yaitu *Covid-19*, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan di rumah atau daring, karena kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online maka guru tidak dapat memberikan pendidikan moral atau sikap kepada peserta didik.

Virus Corona adalah varian virus baru yang muncul semenjak akhir tahun 2019 di Wuhan Negara China, yaitu di pasar Seafood Huanan. Penyakit ini ditimbulkan karena adanya penularan oleh hewan-hewan yang dijual di pasar. Virus ini dapat menyebar dan tertular melalui *droplet* (partikel) saat sedang berinteraksi secara langsung. Virus ini telah menyebar ke seluruh dunia, begitu juga ke Negara Indonesia. Virus ini masuk ke Indonesia sejak awal bulan Maret 2020, virus ini sangat cepat menyebar dan dapat menyebabkan kematian. Penyebaran virus *Covid-19* yang semakin harinya meningkat di Indonesia. Sehingga, pemerintah Indonesia melaksanakan bermacam-macam usaha dalam rangka mencegah penularan Covid-19, begitu juga dalam dunia pendidikan. Himbuan dari Presiden Joko Widodo untuk meminimalisir penyebaran Virus Corona, maka agar seluruh warga negara Indonesia untuk melaksanakan pekerjaan, belajar dan melaksanakan ibadah dari rumah. Dan juga sesuai dengan keputusan dari Nadiem Makarim sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (kemdikbud) dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)* yang di dalamnya menerangkan bahwa proses belajar mengajar harus dilaksanakan secara online tanpa tatap muka secara langsung.³

Pembelajaran daring merupakan singkatan dari dalam jaringan, sehingga pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan jarak jauh, menggunakan jaringan web atau internet, seperti telepon seluler serta komputer. Peserta didik dapat tetap melaksanakan komunikasi dengan pengajar memakai berbagai aplikasi misalnya *Classroom*, telepon, *zoom*, *video call* atau juga

³ Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, “4 Tahun 2020, Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)”, (14 Maret 2020).

melalui *WhatsApp Group*.⁴ Proses belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran secara daring memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara online yakni terdapat kebebasan dalam hal waktu serta tempat dalam melakukan pembelajaran, seperti kegiatan pembelajaran bisa dilaksanakan di dalam rumah atau di manapun serta juga waktu dalam belajar dapat disesuaikan, seperti pagi, siang, atau sore, serta dapat juga mengatasi dalam hal yang berkaitan dengan jarak, misalnya para siswa tidak perlu lagi datang ke sekolah terlebih dahulu untuk mengikuti pembelajaran. Serta mencakup kawasan yang lebih luas. Selain memiliki kelebihan, pembelajaran secara daring juga terdapat kekurangan yaitu antara lain peserta didik susah untuk dapat fokus melaksanakan kegiatan belajar mengajar karena kondisi rumah yang tidak kondusif, adanya kuota internet yang terbatas yang merupakan perantara dalam pelaksanaan pembelajaran daring dan juga adanya kurangnya komunikasi diantara pengajar dengan siswa.⁵ Sehingga dengan dilakukannya pembelajaran daring ini hasil belajar peserta didik juga terdampak. Bahwa sesungguhnya hasil belajar itu juga sangat penting dalam pendidikan, karena dalam rangka untuk mengukur tingkat kefahaman dari peserta didik, dan juga dalam rangka untuk memahami apakah setelah pembelajaran para siswa mempunyai sikap yang baik atau tidak.

Hasil belajar adalah sebuah perubahan yang berkaitan dengan tingkah laku peserta didik dari yang awalnya tidak bisa akhirnya menjadi bisa dan dari yang awalnya belum tahu akhirnya menjadi tahu.⁶ Hasil pembelajaran mencakup berbagai aspek yakni antara lain ada aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Dalam aspek kognitif yaitu ranah belajar yang berkaitan dengan kemampuan yang dipunyai oleh para siswa, aspek kognitif mencakup 6 hal yakni

⁴ Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1 April (2020): 56, diakses pada 28 September 2020, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

⁵ Hilna Putra, dkk, " Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Volume 4 Nomor 4 (2020): 864, diakses pada 28 September 2020, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>

⁶ Elis Warti, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkas 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur", *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut "Jurnal Musharafa"*, Vol. 5, No. 2, (2016), 180, diakses pada 27 November 2020, https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv5n2_15

wawasan, penilaian, sintesis, analisa serta penerapan. Hasil belajar ranah afektif berkaitan dengan sikap ataupun nilai nilai, ranah afektif terdiri dari 5 tingkat kemampuan yaitu antara lain menerima, merespon, menilai, mengorganisasikan dan berkarakter. Hasil belajar ranah psikomotorik, yaitu terdiri dari keterampilan motorik, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati) dan manipulasi benda-benda.⁷

Hasil belajar dalam ranah afektif berhubungan dengan perasaan, nilai, minat dan sikap. Dimensi hasil belajar ranah afektif dibagi menjadi 5 bagian, yaitu menerima (*receiving*), merespon (*responding*), menilai (*valuting*), mengorganisasikan (*organization*), dan berkarakter (*organization by a value complex*). Hasil pembelajaran dalam ranah afektif yaitu meliputi kemampuan peserta didik di dalam menerima saran dari temannya, menanggapi permasalahan dengan baik, menilai diri sendiri dan menilai teman, bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan masalah, pembentukan karakter jujur tidak mencontek pada saat ulangan, mandiri dalam penyelesaian tes kinerja.⁸

Hasil belajar ranah afektif juga sangat penting dalam dunia pendidikan, yaitu sesuai dengan yang terdapat pada UU no 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional yang terdapat dalam pasal 3.⁹ menegaskan jika pendidikan Nasional mempunyai fungsi untuk melakukan pengembangan kompetensi serta memberikan pendidikan pada watak dan peradaban bangsa yang mempunyai martabat dalam rangka membangun kecerdasan pada bangsa, tujuan lainnya yaitu untuk melakukan pengembangan potensi para siswa supaya bisa menjadi seseorang yang mempunyai iman serta taqwa pada Tuhan yang maha esa, mempunyai akhlak yang mulia, sehat mempunyai ilmu, terampil, kreatif mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan mempunyai tanggung jawab.¹⁰ Di lihat dari tujuan

⁷ Maryan, "Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDn 64/1 Muara Bulian", Artikel Ilmiah. Program Studi Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jambi, (2016), diakses pada 28 Oktober 2020, <https://docplayer.info/57920727-Artikel-ilmiah-hubungan-antara-perhatian-orang-tua-dengan-hasil-belajar-siswa-kelas-v-sdn-64-1-muara-bulian.html>

⁸ Ni³matul Khoiroh, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran *Blanded Learning* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, Volume 10, Nomor 2, September (2012): 101, diakses pada 28 Oktober 2020, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/viewFile/13986/10238>

⁹ Undang-Undang Republik Indonesia, "20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional", (08 Juli 2003).

¹⁰ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 114-115.

pendidikan nasional bahwa proses pembelajaran harus mampu meliputi keseluruhan yaitu berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu dalam kurikulum 2013 juga mengutamakan terhadap aspek afektif, berbeda dengan kurikulum KTSP yang lebih mengutamakan dalam ranah kognitif, dalam kurikulum 2013 lebih mengutamakan terhadap aspek afektif dibandingkan dengan aspek yang lain, sehingga Pancasila tidak hanya mempunyai kecerdasan pengetahuan namun juga mempunyai kecerdasan dalam kepribadiannya. Serta juga untuk melakukan pengembangan dan memberikan bentuk pada peradaban bangsa yang mempunyai martabat.¹¹ Akan tetapi dalam dalam pelaksanaannya, proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah lebih mengutamakan dalam aspek pengetahuan atau intelektual dalam diri peserta didik. Pelaksanaan sistem pembelajaran yang secara khusus mengutamakan terhadap aspek afektif pada saat ini kurang mendapatkan perhatian, aspek afektif hanya ini dipakai sebagai efek menggiring ataupun menjadi *hidden curriculum* saja, dijadikan sebagai sisipan dalam kegiatan pembelajaran, yang lebih diutamakan yaitu terhadap kecerdasan dan keterampilan dalam diri peserta didik saja. Salah satu pembelajaran yang hasil belajar dalam ranah afektif yang kurang yaitu terhadap pelaksanaan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik ialah suatu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang memadukan berbagai bahan pembelajaran terhadap sebuah tema yang lebih memfokuskan terhadap keikutsertaan para siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta pemberdayaan dalam rangka untuk memecahkan suatu permasalahan, sehingga dapat menumbuhkan jiwa kreativitas sesuai dengan kemampuan yang terdapat dalam diri para siswa yang notabeneanya mempunyai perbedaan antara satu dengan yang lainnya.¹² Tujuan dari pembelajaran tematik adalah untuk mempelajari suatu wawasan serta melakukan pengembangan beragam kemampuan dalam suatu tema yang sama, dapat mempunyai pemahaman terhadap sebuah bahan pelajaran menjadi lebih mendalam, serta meningkatkan kemampuan dalam berbahasa, dan dapat berkomunikasi lebih baik dalam belajar. Karena konsep pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa pelajaran dijadikan satu tema, maka peserta didik merasakan

¹¹ Aulia Arumsari, "Analisis Pelaksanaan Penilaian Afektif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Di SD HJ, Isriati Baiturrahman 1 Semarang", (Presentasi, Seminar Nasional PGSD, Semarang, Universitas PGRI Semarang, 31 Maret 2015).

¹² Mohamad Muklis, "Pembelajaran Tematik," *Fenomena* Vol. 4 No.1 (2012), 66. Diakses 28 Oktober 2020, <https://journal1.iain-samarinda.ac.id/index.php/phenomena/article/viewFile/279/224>

kesulitan dalam belajar dan peserta didik juga merasa malas dalam belajar apalagi secara daring, guru hanya memberikan tugas saja sehingga hasil belajar peserta didik terdampak, khususnya yang berkaitan dengan ranah afektif peserta didik. Sehingga karena sulitnya pemberian pendidikan moral atau sikap terhadap peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring ini, maka perlu adanya media yang mampu menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran Pada pelaksanaan tindakan pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam dunia pendidikan. Media ini merupakan sebuah alat bantu yang bisa dipakai oleh pengajar dalam tindakan pembelajaran yang bertujuan untuk menyalurkan bahan pelajaran, meningkatkan kreativitas para siswa sehingga bisa membantu dalam meningkatkan perhatian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media ini memiliki berbagai jenis, yakni ada media visual, media multimedia, audio visual dan media audio. Media visual adalah media lebih menitik beratkan terhadap indra penglihatan. Media Audio adalah media yang lebih menitik beratkan indra telinga sebagai salurannya. Media multimedia adalah semua jenis media yang digabung menjadi satu, misalnya yaitu dengan menggunakan jaringan internet.¹³ Media pembelajaran audio visual media yang mempunyai dua aspek yakni suara serta gambar yang bisa dilihat oleh panca indra. Misalnya rekaman video, film serta lainnya.¹⁴ Bahwa dengan pemakaian media audio visual bisa menjadi media yang sangat efektif, karena dengan penggunaan media audio visual semua panca indera dapat digunakan, baik dari melihat, menulis, sampai dengan mendengarkan. Media film animasi merupakan sebuah media audio visual yang mempunyai tingkat efisiensi yang baik dalam proses kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran film animasi ialah sebuah jenis media audio visual yang terdiri dari rangkaian suatu gambar yang tak hidup yang berurutan dan diproyeksikan dengan metode elektronik sehingga kelihatan hidup pada layar. Pemakaian media belajar dalam animasi pada kegiatan belajar mengajar bisa memberikan peningkatan pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa menjadi baik lagi, karena dengan menggunakan media ini bisa lebih menarik perhatian, motivasi serta memberikan peningkatan pada tindakan pembelajaran

¹³ Santriawanati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH, 2018), 10.

¹⁴ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta:KAUKABA DIPANTARA, 2013), 119.

serta hasil belajar para siswa. Karena film animasi sudah menjadi daya tarik dalam proses belajar oleh peserta didik, maka diharapkan dengan penggunaan media ini peserta didik mampu untuk menyerap informasi yang terkandung dalam film animasi tersebut, karena semakin banyak indera yang terlibat, terutama dengan indera telinga dan mata yang digunakan dalam menyerap informasi.¹⁵

Pemilihan media audio visual berupa film animasi dalam proses pembelajaran karena peserta didik khususnya anak-anak terutama peserta didik usia sekolah dasar pemikirannya masih bersifat konkrit, sehingga yang telah disampaikan oleh para guru harus ada bukti yang dapat dilihat oleh mereka sendiri, selain itu media audio visual juga merupakan sebuah media dalam kegiatan belajar mengajar yang dibuat secara mekanik yang berisi pesan ataupun materi pembelajaran yang disusun dalam model kombinasi gambar, teks, gerak serta animasi yang disesuaikan dengan umur para siswa yang sedang belajar. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran menjadi lebih asik. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan film ini bisa memungkinkan terwujudnya pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta juga dapat meningkatkan komunikasi pada pengajar dan para siswa.¹⁶

Dampak yang sering dirasakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran daring yaitu berhubungan dengan ranah afektif peserta didik. Sesuai dengan pengamatan dari peneliti selama pelaksanaan pembelajaran dari rumah atau daring ke salah satu peserta didik kelas 3 pada saat saat proses belajar pembelajaran tematik, bahwa peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dari rumah atau daring tidak semangat dalam belajar, merasa bosan dan tidak faham dengan materi yang sedang diajarkan, sehingga peserta didik dalam belajar tidak memperhatikan tugas dan instruksi dari guru secara sukarela, peserta didik mau melaksanakan belajar, mengerjakan tugas dan instruksi dari guru apabila di suruh oleh orang tuanya.

¹⁵ Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis", *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, VOL. 1, No. 1, (2015): 92- 93. Diakses pada 28 September 2020, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPi/article/view/283>

¹⁶ Ani Rosidah, "Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol.2, No. 2 (2016): 124, di akses pada 20 September 2020, <https://media.neliti.com/media/publications/266415-penerapan-media-pembelajaran-visual-untu-727ecce2.pdf>

Sehingga dalam mengatasi permasalahan tersebut MIN Kudus menerapkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar dari rumah atau daring, contoh media pembelajaran yang diterapkan yaitu penggunaan media film animasi. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dari Guru Tematik kelas 3A yang menyatakan bahwa dalam rangka untuk tetap menilai hasil belajar peserta didik dalam ranah afektif, maka guru menerapkan film animasi dengan diiringi treatment dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu dengan melaksanakan video call grup dengan peserta didik untuk melihat bagaimana peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Sehingga guru akan tetap bisa melihat hasil belajar ranah afektif peserta didik.¹⁷

Hal inilah yang melatar belakangi penulis dalam membuat skripsi yang berjudul “**Penerapan Media Film Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Afektif Peserta Didik Kelas 3a di MIN Kudus**”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini ada 2 (dua) tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti. Pertama, menetapkan fokus dalam rangka untuk bisa melakukan pembatasan penelitian. Kedua, menetapkan fokus itu memiliki fungsi untuk pemenuhan karakteristik inklusi-eksklusi (memasukkan dan mengeluarkan) suatu informasi yang diperoleh di lapangan.

Adapun yang ingin menjadi fokus pada kaca ini yaitu penggunaan media film animasi dalam pelaksanaan belajar mengajar, faktor pendukung, faktor penghambat dan hasil yang diperoleh dari penerapan film animasi dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus?

¹⁷ Wawancara dengan Laily Nur Afrida, Wali Kelas 3A, wawancara pribadi di MIN Kudus, pukul 09:00-09:15 WIB, Sabtu, 09 Januari 2021

2. Apakah faktor pendukung penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus?
3. Apakah faktor penghambat penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus?

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, emang kak Ajan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik dalam melakukan peningkatan pada hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus.
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus.
3. Untuk mendeskripsikan faktor penghambat penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Selain tujuan diatas, kajian ini diharap bisa memberi kemanfaatan ataupun kegunaan seperti berikut:

1. Secara Teoritik
 - a. Memberikan tambahan wawasan serta pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran film animasi Pada pelaksanaan proses pembelajaran tematik untuk memberikan peningkatan hasil belajar afektif para siswa di kelas 3a di MIN Kudus.
 - b. Memberikan pengetahuan konsep penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik untuk Memberikan peningkatan hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus.
 - c. Bisa memberikan tambahan wawasan baru yang bisa memberikan pengembangan hasanah keilmuan.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Kajian ini diharap bisa memberikan tambahan wawasan dan menambah pengalaman baru dalam bidang pendidikan yang dapat di gunakan sebagai bahan acuan di

masa mendatang khususnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Menambah wawasan bagi peneliti akan penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan, informasi dan evaluasi bagi pihak sekolah terhadap pengimplementasian media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a .

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya proposal ini dapat digunakan sebagai wacana dan pengalaman baru dalam belajar peserta didik terhadap penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar afektif.

d. Bagi Guru

Sebagai sumber referensi bagi Guru terhadap penerapan media film animasi dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik kelas 3a di MIN Kudus.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas kepada pembaca penelitian ini serta untuk mempermudah penulisan, maka perlu diperjelas tentang sistematika penulisan, peneliti akan membagi dalam tiga bagian , yaitu sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri dari sampul atau cover, halaman judul, halaman nota nota perdetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman abstrak, daftar isi, halaman tabel, dan halaman gambar.

2. Bagian isi yang terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Berisi deskripsi teori, Penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi Setting penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi gambaran umum MIN Kudus, hasil penelitian, dan analisis hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan, saran, dan kata penutup

3. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan peneliti, dan lampiran-lampiran.

