



**ANALISIS VIDEO ANIMASI SI NOPAL UNTUK MENDUKUNG
INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SDN TUNJUNG 02 LUMAJANG**

SKRIPSI

Oleh:

Ghafiruna Al Aziz

NIM. 160210204065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020



**ANALISIS VIDEO ANIMASI SI NOPAL UNTUK MENDUKUNG
INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SDN TUNJUNG 02 LUMAJANG**

Oleh

Ghafiruna Al Aziz

NIM 160210204065

Dosen Pembimbing Utama : Chumi Zahroul F., S.Pd.,M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd

Dosen Penguji Utama : Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.

Dosen Penguji Anggota : Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2020

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah Swt atas rahmat serta karuniaNya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu turunkan untuk Nabi Muhammad Saw yang telah membawa umatnya ke zaman yang terang-benderang ini. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibunda tercinta Ibu Mustami dan ayahanda tercinta Bapak Abdul Asis. Terima kasih atas doa yang diberikan, serta kasih sayang yang tiada tara;
2. Bapak/Ibu guru sejak TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Terima kasih atas ilmu, semangat, serta bimbingan yang telah diberikan;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember khususnya untuk jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Staf dan Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember khususnya Bapak Khoirul Anam untuk Operator akademik jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

MOTTO

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri.” (Q.S.
Al-Isra’ : 7)



*) <http://idntimes.com/life/inspiration/peace-lover/ayat-alquran-untu-berbuat-baik-c1c2.html>
diakses pada 4 Februari 2020

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ghafiruna Al Aziz

NIM : 160210204065

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Analisis Video Animasi Si Nopal untuk Mendukung Interaksi Sosial pada Siswa SDN Tunjung 02 Lumajang” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika ada kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan merupakan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Tanpa adanya tekanan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 4 Februari 2020

Yang menyatakan,

Ghafiruna Al Aziz

NIM.160210204065

SKRIPSI

**ANALISIS VIDEO ANIMASI SI NOPAL UNTUK MENDUKUNG
INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SDN TUNJUNG 02 LUMAJANG**

Oleh:

Ghafiruna Al Aziz

NIM.160210204065

Pembimbing:

Dosen Pembimbing 1: Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd

Dosen Pembimbing 2: Zetti Finali, S.Pd., M.Pd

HALAMAN PENGAJUAN

**“ANALISIS VIDEO ANIMASI SI NOPAL UNTUK MENDUKUNG
INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SDN TUNJUNG 02 LUMAJANG”**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Ghafiruna Al Aziz
NIM : 160210204065
Angkatan Tahun : 2016
Daerah Asal : Lumajang
Tempat, tanggal lahir : Lumajang, 20 April 1998
Jurusan/ Program Studi : Ilmu Pendidikan/ PGSD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP. 199770915 200501 2 001

Zetti Finali, S.Pd., M.Pd
NIP.19861023 201504 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Analisis Video Animasi Si Nopal Untuk Mendukung Interaksi Sosial pada Siswa SDN Tunjung 02 Lumajang**” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari :

tanggal :

tempat :

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP. 199770915 200501 2 001

Zetti Finali, S.Pd., M.Pd
NIP.19861023 201504 2 001

Anggota I

Anggota II

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.
NIP. 19540917 198010 1 002

Dra. Yavuk Mardiaty, M.A
NIP. 19580614 198702 2 001

Mengesahkan
Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D.
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Analisis Video Animasi Si Nopal untuk Mendukung Interaksi Sosial pada Siswa SDN Tunjung 02 Lumajang; Ghafiruna Al Aziz; NIM 160210204065; 2020; 40 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Pengaruh video animasi yang suka mempertontonkan kekerasan, bicara kotor terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan pengaruh negatif bagi tontonan bagi peserta didik. Maka perlu diberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih tontonan video atau aplikasi yang terdapat di dalamnya berupa proses edukasi interaksi. Rumusan masalah adalah bagaimana film animasi Si Nopal dapat mendukung interaksi sosial pada siswa SDN Tunjung 02 Lumajang. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis film animasi Si Nopal untuk mendukung interaksi sosial pada siswa SDN Tunjung 02 Lumajang.

Film animasi yang diambil sebagai bahan penelitian adalah "Animasi Nopal". Objek penelitian adalah video animasi pada 10 episode video animasi si Nopal. Subjek penelitian adalah siswa berusia antara 11 tahun sampai 12 tahun pada SDN Tunjung 02 Lumajang karena siswa pada usia ini masih masa imitasi atau meniru keadaan yang ada di lingkungan, selain itu siswa berusia tersebut memiliki waktu menonton sangat tinggi sehingga memungkinkan banyak tontonan dia lihat di kehidupan sehari-hari. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan wawancara.

Tahap-tahap teknik dokumentasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi: mengunduh video animasi Si Nopal pada laman *Youtube.com*, memilih episode-episode video animasi si Nopal memuat interaksi sosial, mencermati interaksi sosial yang muncul, mendeskripsikan serta mencatat data yang mengandung interaksi. Setelah itu proses wawancara untuk mendeskripsikan pendapat dari siswa.

Berdasarkan data yang sudah terkumpul terdapat 10 bentuk interaksi sosial dicontohkan video tersebut. Berdasarkan data 10 episode video animasi si Nopal

antaranya yaitu episode: akibat Tidak Cuci Tangan Sebelum Makan, cita-cita *Cute Girl* , debat Si Nopal Vs. *Cute Girl!* Siapa Yang Menang, lagu Libur Sekolah, robot Aneh, lagu Kemerdekaan Versi *Cute Girl*, lagu Semangat Sekolah Yang Aneh, nilai Ulangan, kehebatan *Cute Girl* yang Tidak Banyak Orang Tahu, berkemah.

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai interaksi sosial yang ada pada video animasi si Nopal dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi sosial. interaksi sosial tersebut meliputi proses komunikasi, kontak sosial, dan proses asosiatif. Manfaat dari penelitian ini bagi sekolah, dengan penelitian ini dapat memberikan dampak yang positif bagi berlangsungnya kehidupan bersosial siswa. Bagi guru, dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan interaksi sosial anak yang positif dalam pembelajaran sekolah dasar. Bagi peneliti, dengan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru yang sangat berharga khususnya berkaitan dengan berlangsungnya interaksi sosial di kehidupan bermasyarakat.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Analisis Video Animasi Si Nopal untuk Mendukung Interaksi Sosial pada Siswa SDN Tunjung 02 Lumajang” dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Iwan Taruna, M.Eng. selaku rektor Universitas Jember;
2. Bapak Prof. Drs. Dafik, M.Sc.Ph.D. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jember;
3. Ibu Dr. Mutrofin, M.Pd selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Ibu Agustiningsih, S.Pd., M.Pd. selaku kepala program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Jember;
5. Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd. dan Ibu, Zetti Finali, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing, serta bapak Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd. dan Ibu Dra. Yayuk Mardiaty, MA.;
6. Keluarga besar yang selalu memberikan semangat selama ini;
7. Teman-teman PGSD angkatan 2016 yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama ini, mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk memperbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 4 Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

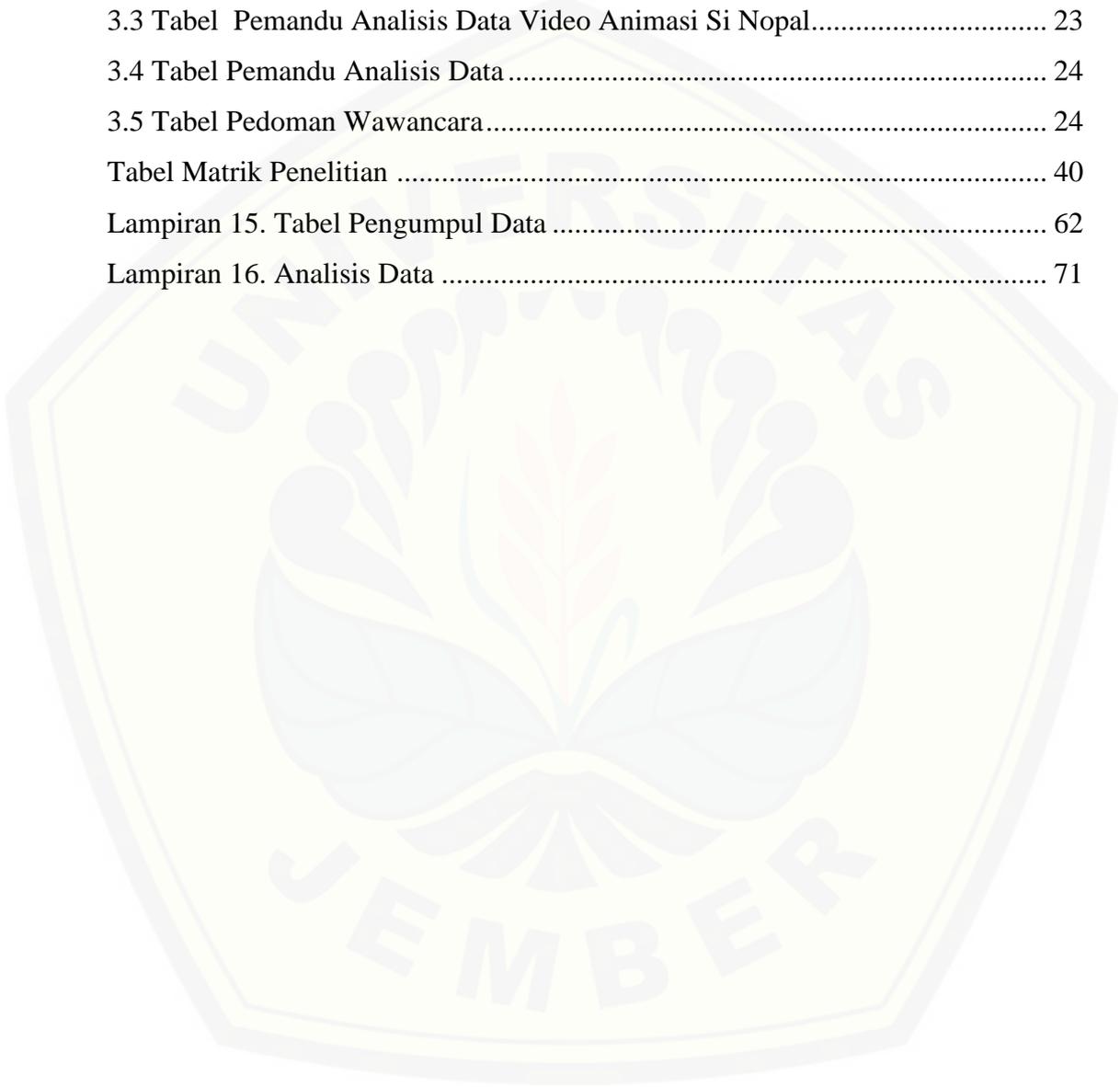
Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1.PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2.KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Interaksi Sosial.....	6
2.1.1 Pengertian Interaksi Sosial	6
2.1.2 Syarat – Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	6
2.1.3 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	6
2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	9
2.2 Video Animasi Si Nopal	10
2.3 Penelitian yang Relevan	12
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian.....	14
3.2 Sasaran Penelitian	15
3.3 Sumber dan Data Penelitian.....	15

3.4 Definisi Operasional	16
3.5 Metode Pengumpulan Data	17
3.6 Teknik Analisis Data	18
3.7 Instrumen Penelitian	20
3.8 Prosedur Penelitian	22
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Video Animasi Nopal dalam media sosial <i>Youtube</i>	25
4.2 Interaksi Sosial dalam video animasi Nopal	25
4.2.1 Kontak Sosial.....	26
4.2.2 Proses Komunikasi.....	27
4.3.3 Proses Asosiatif.....	33
BAB 5. PENUTUP.....	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Tabel Pemandu Pengumpul Data Video Animasi Si Nopal	23
3.2 Tabel Pemandu Pengumpul Data	23
3.3 Tabel Pemandu Analisis Data Video Animasi Si Nopal.....	23
3.4 Tabel Pemandu Analisis Data	24
3.5 Tabel Pedoman Wawancara	24
Tabel Matrik Penelitian	40
Lampiran 15. Tabel Pengumpul Data	62
Lampiran 16. Analisis Data	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Pikir 22



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Matrik Penelitian	40
Lampiran 2. Episode Akibat Tidak Cuci Tangan Sebelum Makan	41
Lampiran 3. Episode Cita-Cita <i>Cute Girl</i>	43
Lampiran 4. Episode Debat Si Nopal Vs. <i>Cute Girl!</i> Siapa Yang Menang	44
Lampiran 5. Episode Lagu Libur Sekolah	47
Lampiran 6. Episode Robot Aneh.....	48
Lampiran 7. Episode Lagu Kemerdekaan Versi <i>Cute Girl</i>	50
Lampiran 8. Episode Lagu Semangat Sekolah yang Aneh.....	53
Lampiran 9. Episode Nilai Ulangan.....	54
Lampiran 10. Episode Kehebatan <i>Cute Girl</i> yang Tidak Banyak Orang Tahu	56
Lampiran 11. Episode Berkemah.....	58
Lampiran 12. Lembar Wawancara.....	59
Lampiran 17. Dokumentasi Wawancara.....	82
Lampiran 18. Surat Ijin Penelitian	83
Lampiran 19. Surat Keterangan Sekolah	84

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan menjelaskan tentang hal-hal berkaitan dengan (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar merupakan pondasi awal dalam pendidikan formal tetapi juga terbatas kepada pengembangan kemampuan akademik peserta didik untuk mempersiapkan diri pada jenjang yang lebih tinggi. Merupakan salah satu sarana pembinaan kemampuan sosial. bagi peserta didik. Kemampuan sosial peserta didik Sekolah Dasar akan berkembang seiring dengan pola hubungan dengan sesama peserta didik maupun dengan warga sekolah lainnya dalam bentuk interaksi sosial. Interaksi sosial menjadi peranan terpenting dalam menunjang kemampuan sosial peserta didik.

Soekanto (2013) menjelaskan bahwa tindakan interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dalam hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh Hana (2017) menjelaskan di judul “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini” mendapatkan hasil bahwa teknologi menyebabkan berbagai macam pengaruh terhadap pola kehidupan manusia baik pola pikir maupun perilaku. Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Salah satu

perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah *gadget*. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.

Bandura (dalam Ainiyah 2017) menyatakan bahwa eksperimennya yang terkenal dengan istilah boneka Bobo, Bandura memperlihatkan bahwa anak-anak belajar dan meniru perilaku-perilaku yang mereka amati dilakukan oleh orang lain. Anak-anak dalam observasi ini mengamati (Film) orang dewasa melakukan kekerasan terhadap boneka Bobo. Anak-anak tersebut diperbolehkan untuk bermain dalam kamar bersama boneka Bobo, mereka mulai meniru tindakan-tindakan agresif yang telah mereka amati sebelumnya dilakukan oleh orang dewasa.

Pengaruh video animasi yang suka mempertontonkan kekerasan, bicara kotor terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan pengaruh negatif bagi tontonan bagi peserta didik. Seringnya peserta didik berinteraksi dengan aplikasi video dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Video animasi yang buruk juga secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu anak akan juga merasa asing, kurang peka dan bahkan tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada peserta didik. Perlu diberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih tontonan video atau aplikasi yang terdapat di dalamnya berupa proses edukasi interaksi.

Peran seorang pendidik adalah memperkenalkan selain tontonan video animasi yang mengandung konten tidak layak sehingga dapat mendukung interaksi yang sangat minim. Guru juga bisa menggunakan video atau film animasi untuk mendukung interaksi sosial agar menarik perhatian siswa, mengganti fitur yang biasanya bermain permainan di *gadget* dan memberikan kesan serta pemahaman tersendiri di ingatan atau kehidupan siswa itu sendiri. Apabila kita memberikan video animasi yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa diharapkan lebih berinteraksi dengan lingkungan di sekitar serta peduli

dengan lingkungan sekitar. Saat ini sudah banyak video animasi karya anak bangsa yang sudah dikembangkan guru sebagai salah satu alternatif bahan pembelajaran. Selain sebagai media hiburan, film animasi juga berfungsi sebagai media penanaman untuk mendukung interaksi sosial dan pembentuk kepribadian anak. Penggunaan video animasi merupakan salah satu alternatif yang bisa meningkatkan interaksi sosial anak. Selain itu interaksi sosial yang ada di dalam film tersebut diharapkan bisa mampu membentuk kepribadian yang suka berinteraksi dengan teman, keluarga dan juga lingkungan sekitar. Interaksi inilah yang sangat penting ditanamkan kepada siswa, karena dalam hidup bermasyarakat kelak siswa tidak hanya mampu menguasai bidang keilmuan namun juga harus memiliki interaksi sosial yang baik.

Film animasi yang akan diambil sebagai bahan penelitian adalah "Animasi Si Nopal". Penggunaan film animasi sebagai bahan penelitian dikarenakan film tersebut menarik, menceritakan keseharian anak-anak, bahasa yang digunakan juga mudah dipahami dan unik. Bermula sebagai perwujudan dari sang pembuat film animasi si Nopal menggambarkan dinamika kehidupan seorang manusia dunia anak-anak hingga remaja. Si Nopal sangat diminati oleh masyarakat Indonesia bahkan Si Nopal hingga *cute girl* kini menjadi tokoh animasi yang ikonik karena bentuk dan tingkah kocaknya. Film animasi tersebut sangat mudah diakses oleh kalangan masyarakat karena sudah ada di Youtube dan memiliki 4.61 juta *subscriber* pada tahun 2019. Di dalam animasi tersebut menggambarkan cerita tentang si Nopal dan adiknya serta keluarganya yang memiliki tingkah laku yang jenaka sehingga pada video film animasi tersebut terdapat beberapa interaksi antara anak dan juga orang tuanya dan juga siswa dengan guru serta karakter yang lainnya.

Berikut Contoh penggalan cerita dari film animasi "Animasi Si Nopal"

1. Episode Cita-Cita *Cute Girl*

Pada saat pembelajaran di kelas, Bu Guru bertanya tentang cita-cita setiap muridnya.

Bu Guru : "Cita-citamu begitu bermanfaat dek Milos"

Milos : "Benarkah ucapanmu itu Bu guru"

Bu Guru : "E tapi bohong, Silahkan kembali ke tempat duduk. Berikutnya!"

(Bu Guru menunjuk *Cute Girl* untuk maju ke depan kelas)

Bu Guru : "Oke *Cuty*, Coba kasih tau kami apa cita-citamu?"

Cute Girl : "Hai gaes, cita-citaku aku ingin menjadi *super hero* yang berani melawan ketidakadilan"

(Satu kelas mentertawakan cita-cita *Cute Girl* termasuk Bu Guru juga tertawa)

Siswa : "Hai *Cuty*. Anaknya Abah Enol Rampampam bagaimana kamu bisa melawan ketidakadilan, apakah kamu punya kekuatan? Ah aku tahu pasti kekuatan menghayal kan *Cuty*?"

Cute Girl : "eeee. Kekuatan kata-kata."

Siswa : "Kata-kata katanya". (sambil meragukan)

(Satu kelas kembali tertawa)

Siswa : "Lagian ketidakadilan seperti apa yang ingin kamu lawan? Kalau di Negara ini sudah ada keamanan dan hukum."

(Satu kelas menanyakan hal yang sama sambil bergemuruh)

Cute Girl : "Ketidakadilan seperti apa seperti kalian yang mentertawakan hak seseorang untuk mengemukakan keinginannya."

Berdasarkan cuplikan dari penggalan cerita di atas, data tersebut mengandung interaksi sosial antara siswa dengan guru maupun sebaliknya. Data di atas juga menggambarkan pesan dari seorang *cute girl* untuk selalu menghargai keinginan atau pendapat orang lain tanpa mentertawakan sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ketika berinteraksi sosial dengan orang lain.

Film "Animasi Si Nopal" mengandung syarat terjadinya interaksi sosial di dalamnya. Interaksi sosial yang terkandung dalam film animasi tersebut bisa digunakan untuk mendukung interaksi sosial pada siswa SDN Tunjung 02 Lumajang. Mengacu pada kegiatan tersebut, nantinya peneliti akan memperlihatkan video dan diharapkan siswa mampu mengamati video animasi untuk mendukung interaksi sosial. Selanjutnya dapat mengimplementasikan interaksi yang positif tersebut di dalam kehidupan sehari-hari. Analisis animasi si Nopal ini juga sebagai antisipasi kepada siswa yang dimaksudkan agar mereka

selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan menjadikan tontonan yang bermanfaat.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Analisis Video Animasi Si Nopal untuk Mendukung Interaksi Sosial Pada Siswa SDN Tunjung 02 Lumajang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu bagaimanakah film animasi Si Nopal dapat mendukung interaksi sosial pada siswa SDN Tunjung 02 Lumajang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk menganalisis film animasi Si Nopal untuk mendukung interaksi sosial pada siswa SDN Tunjung 02 Lumajang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka diharapkan penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi pihak sekolah, dengan penelitian ini dapat memberikan dampak yang positif bagi berlangsungnya kehidupan bersosial siswa.
- b. Bagi guru, dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan interaksi sosial anak yang positif dalam pembelajaran sekolah dasar.
- c. Bagi peneliti, dengan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru yang sangat berharga khususnya berkaitan dengan berlangsungnya interaksi sosial di kehidupan bermasyarakat.
- d. Bagi peneliti lain, dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau pertimbangan serta masukan untuk melanjutkan penelitian yang lebih baik dari penelitian selanjutnya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka merupakan bab yang menjelaskan tentang teori berkaitan dengan penelitian. Bab ini dipaparkan hal-hal berkaitan dengan tinjauan pustaka yang meliputi (1) Interaksi Sosial; (2) YouTube; dan (3) penelitian yang relevan.

2.1 Interaksi Sosial

2.1.1 Pengertian Interaksi Sosial

Bungin (2019:56) Interaksi sosial adalah merupakan hubungan – hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial merupakan hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok maupun orang dengan kelompok. Bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi juga bisa berbentuk persaingan, pertikaian dan sejenisnya. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial oleh karena itu tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Interaksi sosial dimaksudkan sebagai pengaruh timbal balik antar individu dengan golongan di dalam usaha mereka untuk memecahkan persoalan yang diharapkan dan dalam usaha mereka untuk mencapai tujuannya.

Soekanto (2017:55) juga berpendapat bahwa interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang-orang perorangan dengan kelompok manusia. Sedangkan Kimball (dalam Soekanto 2017:54) juga mengatakan bahwa interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Pergaulan yang semacam itu seperti bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya. Maka dapat dikatakan bahwa interaksi sosial adalah dasar proses-proses sosial, pengertian mana yang

menunjuk pada hubungan-hubungan yang dinamis. Berdasarkan penjelasan beberapa tokoh diatas maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah sebuah hubungan antara individu dengan individu, kelompok, maupun lingkungan yang dapat mempengaruhi satu dengan yang lainnya sehingga menimbulkan respon atau menciptakan hubungan sosial yang dinamis.

2.1.2 Syarat – syarat terjadinya interaksi sosial

Menurut Soekanto (2017:58) menerangkan bahwa suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

a. adanya kontak sosial (*social contact*)

Kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* yang berarti bersama-sama dan *tango* yang berarti menyentuh. Jadi secara harfiah kontak adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan tanpa harus menyentuhnya, seperti misalnya dengan cara berbicara dengan orang yang bersangkutan. Dengan berkembangnya teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu sama lain dengan melalui telepon, telegraf, radio, dan yang lainnya yang tidak perlu memerlukan sentuhan badaniah.

b. adanya komunikasi

Syarat yang kedua adalah adanya komunikasi. Menurut Bungin (2009:57) komunikasi merupakan sebuah proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap dan perilaku orang lain yang berbentuk pengetahuan, pembicaraan, gerak-gerik, atau sikap, perilaku dan perasaan-perasaan sehingga seseorang membuat reaksi-reaksi terhadap informasi-informasi, sikap dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dia alami.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka interaksi sosial dapat terjadi jika yang *pertama* adalah adanya kontak sosial, baik secara fisik maupun non fisik (lisan/ucapan). *Kedua*, adanya komunikasi yang terjadi diantara individu untuk saling bertukar informasi. Komunikasi tidak hanya dilakukan secara verbal tetapi juga dapat dilakukan secara non verbal seperti, menggunakan simbol-simbol gerakan tangan maupun anggota tubuh yang lainnya.

2.1.3 Bentuk – bentuk interaksi sosial

Menurut Soekanto (2017) bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*) dan bahkan juga berbentuk pertentangan atau pertikaian (*conflict*).

Gilin (dalam Soekanto 2017:64) pernah mengadakan penggolongan yang lebih luas lagi. Menurut mereka, ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu:

a. proses asosiatif (*processes of association*) yang terbagi kedalam tiga bentuk khusus lagi, yakni:

- 1) akomodasi yaitu suatu usaha untuk meredakan dan menyelesaikan pertentangan antarindividu atau antarkelompok, tanpa harus menghancurkan pihak lawan
- 2) asimilasi merupakan cara-cara bersikap dalam menghadapi perbedaan untuk mencapai kesatuan dalam pikiran dan tindakan.
- 3) alkulturasi adalah suatu proses sosial yang timbul manakala suatu kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsure dari suatu kebudayaan asing.

b. proses disosiatif (*processes of dissociation*) yang mencakup:

- 1) persaingan.
- 2) persaingan yang meliputi kontravensi dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*).

Sistematika yang lain dari bentuk-bentuk proses sosial adalah :

- a. oposisi (*opposition*) yang mencakup persaingan (*competition*) dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*).
- b. kerja sama (*cooperation*) yang menghasilkan akomodasi (*accomodation*).
- c. differensiasi (*differentiation*) yang merupakan suatu proses dimana orang perorangan di dalam masyarakat memperoleh hak-hak dan kewajiban-kewajiban yang berbeda dengan orang lain dalam masyarakat atas dasar perbedaan usia, seks dan pekerjaan. Differensiasi tersebut menghasilkan lapisan-lapisan masyarakat.

Berbagai sistematika diatas, maka penulis mencoba menggabungkannya yaitu *pertama*, proses interaksi sosial yang asosiatif meliputi kerja sama,

akomodasi (adaptasi), asimilasi (usaha untuk menyatukan tindakan). Sedangkan proses interaksi sosial yang disosiatif meliputi persaingan, oposisi, dan pertikaian.

2.1.4 Faktor – faktor yang mempengaruhi Interaksi sosial

Soekanto (2013:56) mengatakan bahwa berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor, antara lain :

- a. faktor imitasi, salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku.
- b. faktor sugesti, apabila seseorang member suatu pandangan atau sesuatu sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima oleh pihak lain.
- c. faktor identifikasi merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi sifatnya lebih mendalam daripada imitasi, karena kepribadian seseorang dapat terbentuk atas dasar proses ini.
- d. faktor simpati merupakan suatu proses di mana seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Di dalam proses ini perasaan memegang peranan yang sangat penting, walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk memahami pihak lain dan untuk bekerja sama dengannya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial antara lain: imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

2.1.5 Ciri-ciri siswa interaksi sosial baik

Dalam usahanya untuk mencapai interaksi sosial dengan lingkungan, terkadang tanpa mengalami hambatan sehingga akan muncul sikap perilaku yang positif. Hurlock (1988:118) ciri-ciri interaksi sosial yang baik disimpulkan sebagai berikut:

- a. mampu meniru agar sama dengan kelompoknya. Anak bisa meniru sikap dan perilaku orang yang sangat dikagumi.
- b. Bekerja sama dengan cara meningkatkan kesempatan untuk bermain dengan anak lain.

- c. Menunjukkan simpati yaitu segala pengertian dalam memahami tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain.

2.1.6. Ciri-ciri siswa interaksi sosial buruk

Seseorang yang mengalami hambatan atau kegagalan dalam usahanya untuk menyesuaikan diri dengan situasi sosial di lingkungannya juga akan nampak dalam bentuk sikap dan perilaku yang cenderung negatif. Hurlock (1988:118) mengatakan berikut merupakan tanda-tanda umum ketidakmampuan menyesuaikan diri dengan situasi sosial adalah:

- a. memikirkan diri sendiri karena cakrawala sosial anak terutama terbatas di rumah. Maka anak seringkali memikirkan dan memetingkan dirinya sendiri.
- b. memiliki perilaku agresif misalnya serangan-serangan non fisik dalam bentuk memaki-maki atau menyalahkan orang.
- c. Munculnya negativism yaitu pura-pura tidak mendengar atau tidak mau mengerti perintah orang dewasa.

2.2 Video Animasi “Animasi Si Nopal”

Video Animasi “Animasi Si Nopal” merupakan video animasi karya anak bangsa bernama Naufal Faridurrazak yang banyak dinikmati oleh masyarakat Indonesia. Video Animasi “Animasi Si Nopal” telah bergabung pada media sosial Youtube sejak 27 April 2018. Video ini dalam kanal youtubanya sejak pertama rilis hingga bulan oktober 2019 telah ditonton 301.143.023 kali. Video Animasi “Animasi Si Nopal” ini menampilkan karakter yang menggemaskan yaitu si *Cute Girl* kemudian disambut dengan tawa tokoh si Nopal yang amat jenaka. . Si Nopal hingga *Cute Girl* kini menjadi tokoh animasi yang ikonik karena bentuk dan tingkah kocak mereka.

Film animasi ini menceritakan tokoh si Nopal yang merupakan karakter dari pembuat video animasi yang dibuatnya sendiri. Kemudian terdapat penambahan karakter yaitu si adik kandung *Cute Girl* atau biasa dipanggil si *Cuty*. Menurut Naufal pembuat Video animasi ini, pengisi suara seluruh tokoh dalam animasi Si Nopal benar-benar merupakan anggota keluarganya. Tak hanya tokoh *Cute Girl*, suara tokoh ayah dan ibu dalam kartun itu juga diisi oleh ayah dan ibu kandungnya. Sosok si Nopal dan keluarganya telah membuat masyarakat

Indonesia terhibur dengan tingkah laku kocak mereka. Mereka menunjukkan cerita pengalamannya yang terjadi di kehidupan sehari-hari sehingga cukup relevan dengan kondisi masyarakat Indonesia.

Salah satu video *React To 'Animasi Si Nopal'* di kanal youtube Lobak merah berasal dari Malaysia mengatakan video ini *best cute, animasi actually good, short but best*, Lagu cukup menarik, yang *voice-over* tu pun best. Video tersebut Nampak viral karena bentuk wajah dari *Cute Girl* yang berbeda. Gerakan animasi video tidak kaku, pemilihan warna yang kombinasi, serta dubbing yang menyesuaikan gerakan karakternya. Film ini memiliki kualitas yang jenaka dan bisa bersaing dengan video animasi lainnya.

Video animasi ini cukup menarik, pasalnya menurut Naufal selaku pembuat video animasi ini, rekaman suara biasa dilakukan di rumahnya tanpa studio khusus. Naufal mengatakan, adik dan kedua orangtuanya sangat mendukungnya menciptakan animasi Si Nopal. Bahkan, mereka bersama-sama memikirkan ide cerita untuk setiap video yang akan dibuat.

Animasi Si Nopal Rencana ke depan biasanya Naufal mengunggah animasi dalam durasi yang singkat, yaitu antara satu hingga lima menit. Ia berencana akan membuat video animasi dengan durasi lebih panjang ide ini tercetus di tengah ramainya penggarapan Jagat Sinema Bumilangit (JSB). Bumilangit sendiri merupakan sebuah perusahaan komik di Indonesia yang didirikan pada 2003 dan mengelola sebanyak 500 karakter superhero lokal. Meskipun begitu, berdasarkan *timeline* film-film yang bakal dirilis dari 2019 hingga 2023, kemungkinan JSB baru akan mengenalkan delapan karakter. Film yang berkisah mengenai salah satu superhero Indonesia, Gundala telah tayang di bioskop. Naufal mengatakan bahwasanya dia ingin mengangkat cerita superhero Indonesia untuk diparodikan. Naufal melanjutkan, nantinya ia juga akan memunculkan tokoh-tokoh baru yang diharapkan dapat memberi penyegaran pada animasi Si Nopal.

2.3 Penelitian yang Relevan

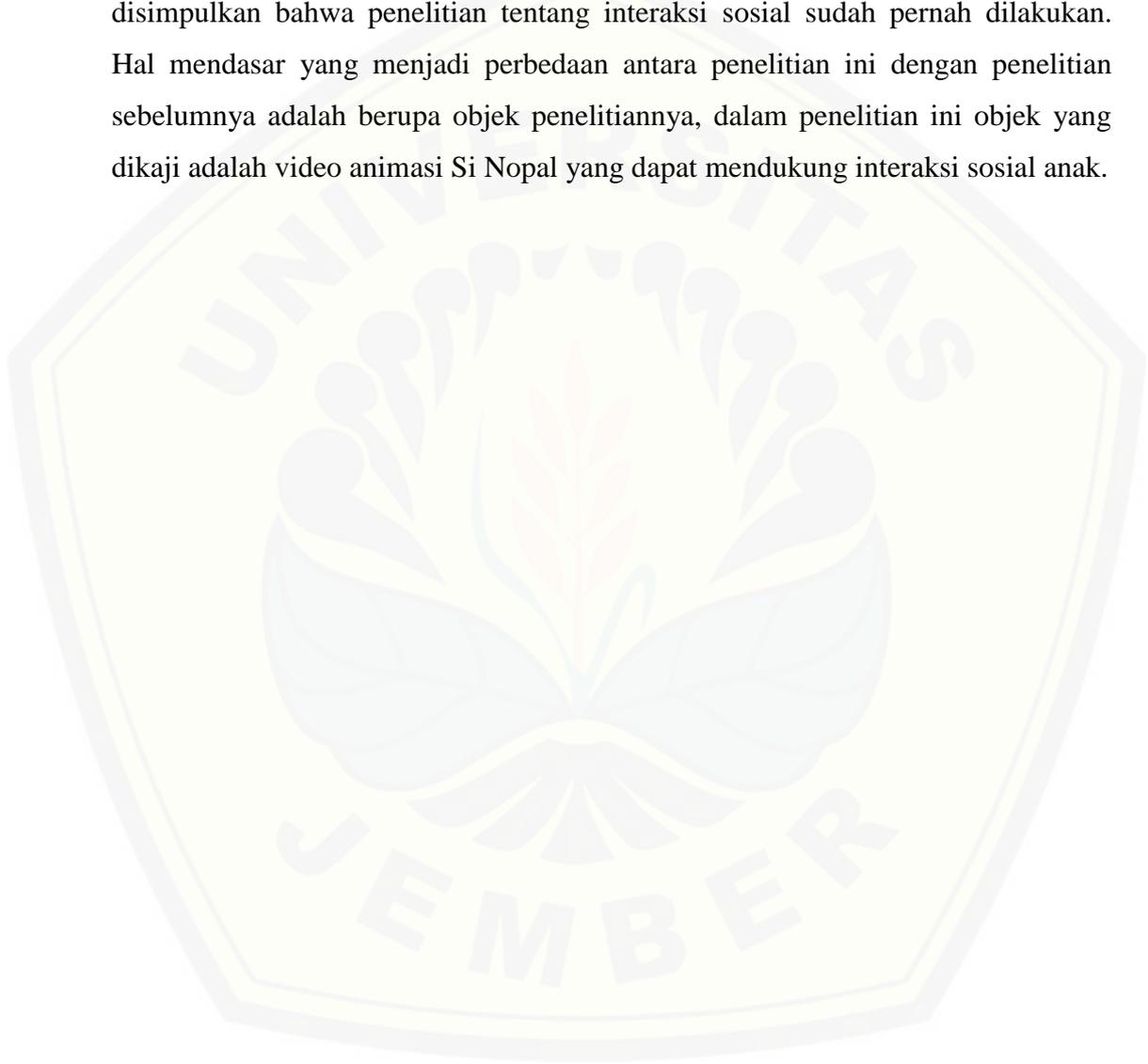
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan Putri (2017) dengan judul penelitian “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini” Hasil penelitiannya yaitu Penggunaan *Gadget* bagi anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Gadget* juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.

Anggar (2015) dengan judul Penelitian “Interaksi Sosial Anak Berkesulitan Belajar Di SD Negeri Banyusoco II” Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mendukung interaksi sosial anak berkesulitan belajar berupa (1) imitasi dengan melihat seseorang di lingkungannya dan televisi, (2) sugesti eksternal dan sugesti internal, (3) identifikasi berupa ketertarikan dan keinginan menjadi seperti orang tertentu, (4) simpati intelektual berupa perasaan sedih atau senang menanggapi sebuah peristiwa dan simpati respon reflek berupa trauma terhadap suatu kejadian yang pernah dialami, (5) komunikasi, (6) faktor yang sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial adalah pemberian sugesti langsung oleh orangtua, guru, teman, dan (7) upaya yang ditempuh sekolah melalui program ekstrakurikuler serta pendampingan khusus.

Ainiyah (2017) “*Social Learning Theory* dan Perilaku Agresif Anak dalam Keluarga” Hasil dari penelitian ini adalah pertama, *social learning theory* adalah teori tentang pembelajaran dan pembentukan kepribadian secara *behavioral*. Ia menekankan pentingnya lingkungan sosial. Individu yang demikian, dalam teori ini, dipandang memiliki kepercayaan diri yang membuatnya cakap secara sosial. Kedua, dalam sistem keluarga, *social learning theory* diterapkan membentuk kualitas individu yang memiliki efikasi diri yang tidak mungkin dilihat sebagai upaya personal belaka. Namun, sebagai bagian dari sebuah lembaga sosial yang hanya bisa dicapai dengan bekerja sama melalui

usaha yang saling berhubungan. Ketiga, *social learning theory* dapat membentuk kepribadian individu sebagai respons atas stimulus sosial yang akan berimbas pada bagusnya pembentukan karakter generasi bangsa yang peka terhadap lingkungannya.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, disimpulkan bahwa penelitian tentang interaksi sosial sudah pernah dilakukan. Hal mendasar yang menjadi perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah berupa objek penelitiannya, dalam penelitian ini objek yang dikaji adalah video animasi Si Nopal yang dapat mendukung interaksi sosial anak.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian merupakan bab yang menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian. Bab ini dipaparkan hal-hal berkaitan dengan metode penelitian yang meliputi (1) jenis dan rancangan penelitian; (2) sasaran penelitian; (3) sumber dan data penelitian; (4) definisi operasional; (5) metode pengumpulan data; (6) teknik analisis data; (7) instrumen penelitian dan (8) prosedur penelitian.

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis dan rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini membahas mengenai deskripsi interaksi sosial yang terdapat dalam video animasi Si Nopal. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan suatu keadaan, suatu kondisi secara ilmiah, maksudnya yaitu agar diperoleh suatu gambaran yang jelas, objektif, dari suatu keadaan sebagaimana adanya tanpa menghubungkan dengan keadaan dan kondisi tertentu maupun variabel lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi sosial yang terdapat dalam video animasi Si Nopal.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian kualitatif (analisis isi) karena dalam penelitian ini membahas mengenai interaksi sosial yang terdapat dalam video animasi Si Nopal. Masyhud (2016:27) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang lebih menekankan aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Data dalam penelitian kualitatif tidak berupa angka-angka hasil pengukuran melainkan berupa deskripsi kata-kata atau kalimat yang menggambarkan suatu fenomena tertentu. Hasil dari penelitian deskriptif kualitatif berupa pemaparan mengenai situasi yang diteliti yang disajikan dalam uraian naratif. Oleh karena itu, data yang diperoleh berasal dari data kualitatif yang berupa deskripsi seperti melalui wawancara, video maupun bahan dokumentasi.

3.1.2 Syarat analisis video, sebagai berikut:

- a. audiens untuk anak usia antara 11 sampai 12 yakni anak sekolah dasar kelas 6.
- b. bahasa yang digunakan akan mencakup bahasa yang digunakan sehari-hari.
- c. suara secara kualitas terkait pengisi suara.
- d. apakah didalam video terdapat interaksi sosial
- e. penelitian sesuai dengan verbal komunikasi.

3.2 Sasaran Penelitian

Data yang digunakan pada penelitian ini berupa kalimat-kalimat pada dialog serta sikap yang ditunjukkan oleh para tokoh pada video animasi “Animasi Nopal”. Sumber data pada penelitian ini ialah video beberapa episode video animasi “Animasi Nopal”. yang diunduh melalui laman *Youtube.com*. Adapun episode yang akan dijadikan sumber data ialah:

1. akibat Tidak Cuci Tangan Sebelum Makan – Animasi Nopal
2. cita-Cita *Cute Girl* - Animasi Nopal
3. debat Si Nopal Vs. *Cute Girl!* Siapa Yang Menang- Animasi Nopal
4. lagu Libur Sekolah- Animasi Nopal
5. robot Aneh- Animasi Nopal
6. lagu Kemerdekaan Versi *Cute Girl*- Animasi Nopal
7. lagu Semangat Sekolah Yang Aneh- Animasi Nopal
8. nilai Ulangan – Animasi Si Nopal
9. kehebatan *Cute Girl* yang Tidak Banyak Orang Tahu- Animasi Si Nopal
10. berkemah - Animasi Nopal

Subjek penelitian ini adalah anak yang berusia antara 11 tahun sampai 12 tahun yang berada di SDN Tunjung 02 Lumajang karena anak pada usia ini masih pada masa imitasi atau meniru keadaan yang ada di lingkungan maupun sesuatu yang dilihatnya, selain itu juga anak yang berusia 11 tahun sampai 12 tahun masih memiliki waktu menonton yang sangat tinggi sehingga memungkinkan banyak sekali tontonan yang bisa dia lihat dalam sehari. Kajian penelitian ini nantinya

mencakup tentang interaksi sosial yang terdapat dalam video animasi Si Nopal tersebut yang bisa mendukung interaksi sosial yang ada pada anak.

3.3 Sumber dan Data Penelitian

Lofland (dalam Moleong 2016:157) menyatakan bahwa sumber data dalam penelitian kualitatif adalah *kata-kata*, dan *tindakan*, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Setiap penelitian selalu mengupayakan diperolehnya data serta sumber yang akurat, sesuai, tepat dan terpercaya. Berikut adalah data dan sumber data yang dapat digunakan dalam penelitian.

3.3.1 Data

Data dalam penelitian ini adalah berupa tulisan, baik berupa kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf, sikap dan perilaku para tokoh yang ada pada video animasi si Nopal mengindikasikan interaksi sosial. Data tersebut dapat berasal dari dialog antar tokoh dalam cerita, penjelasan tokoh lain ataupun penjelasan dari penulis.

3.3.2 Sumber Data

Moleong (2016:157) menyatakan bahwa sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman *video/audio tapes*, pengambilan foto, atau film. Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari *channel* Animasi si Nopal di media sosial *YouTube.com* antara lain:

1. akibat Tidak Cuci Tangan Sebelum Makan – Animasi Nopal
2. cita-Cita *Cute Girl* - Animasi Nopal
3. debat Si Nopal Vs. *Cute Girl!* Siapa Yang Menang- Animasi Nopal
4. lagu Libur Sekolah- Animasi Nopal
5. robot Aneh- Animasi Nopal
6. lagu Kemerdekaan Versi *Cute Girl*- Animasi Nopal
7. lagu Semangat Sekolah Yang Aneh- Animasi Nopal
8. nilai Ulangan – Animasi Si Nopal
9. kehebatan *Cute Girl* yang Tidak Banyak Orang Tahu- Animasi Si Nopal
10. berkemah - Animasi Nopal

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional dibutuhkan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan pembaca sehingga tidak terjadi kesalah pahaman mengenai beberapa istilah dalam penelitian ini. Definisi operasional bertujuan untuk memberikan batasan-batasan pengertian terhadap sebuah istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. interaksi sosial adalah sebuah hubungan antara individu dengan individu, kelompok, maupun lingkungan yang dapat mempengaruhi satu dengan yang lainnya sehingga menimbulkan respon atau menciptakan hubungan sosial yang dinamis.
- b. video Animasi “Animasi Si Nopal”, video yang digunakan dalam penelitian ini adalah video dari kanal *Youtube* pendirinya adalah Naufal Faridurrazak, jadi hak cipta dapat dipertanggung jawabkan.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara dokumentasi dan wawancara. Sugiyono (2015:308) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk memperoleh suatu data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi dan wawancara.

3.5.1 Dokumentasi

Arikunto (2013:231) menyatakan bahwa teknik dokumentasi adalah teknik mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya. Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dalam penelitian ini untuk menjawab semua rumusan masalah dengan menggunakan video. Pengambilan data dilakukan dengan mengunduh video animasi si Nopal melalui situs laman *YouTube.com* pada tahun 2019.

Tahap-tahap teknik dokumentasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi :

- a. mengunduh video animasi Si Nopal pada laman *Youtube.com*.
- b. menonton dan memilih episode-episode video animasi si Nopal yang dianggap menarik serta memuat interaksi sosial.
- c. mencermati interaksi sosial yang muncul dalam video animasi Si Nopal.
- d. mendeskripsikan serta mencatat data yang mengandung nilai-nilai edukatif pada tabel pemandu pengumpulan data.

3.5.2 Wawancara

Esterberg (dalam Sugiyono 2015:317) mengemukakan bahwa wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam sebuah topik tertentu. Wawancara dapat digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam. Pertanyaan dalam teknik wawancara ini termasuk pertanyaan yang berkaitan dengan pendapat. Patton (dalam Sugiyono 2015:322) menyatakan ada kalanya peneliti ingin meminta pendapat kepada informan terhadap data yang diperoleh dari sumber tertentu, oleh karena itu peneliti mengajukan pertanyaan yang dilontarkan kepada informan berkenaan dengan pendapatnya tentang data tersebut.

Lincoln dan Guba (dalam Sugiyono 2015:322) mengemukakan ada tujuh langkah dalam penggunaan wawancara untuk megumpulkan data dalam penelitian meliputi :

- a. menetapkan pada siapa wawancara itu akan dilakukan
- b. menyiapkan pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan
- c. mengawali atau membuka alur wawancara
- d. melangsungkan alur wawancara
- e. mengkonfirmasi ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya
- f. menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan lapangan
- g. mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara yang telah diperoleh

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh data hasil analisis secara kualitatif dengan menggunakan uraian bahasa tulis yaitu berupa deskripsi tindakan secara kalimat atau kata-kata dari para tokoh kartun tersebut. Analisis data kualitatif terdiri atas tiga proses kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2015:246). Langkah-langkah dalam menganalisis data sebagai berikut.

3.6.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah proses merangkum, memilah hal-hal yang bersifat pokok, memfokuskan pada data yang dianggap penting, serta dicari tema dan pola dari data tersebut. Kegiatan mereduksi data dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan data yang tulisan, baik berupa kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf, sikap dan perilaku para tokoh yang dianggap penting. Data yang dimaksud adalah data yang mengandung interaksi sosial.

3.6.2 Penyajian Data

Penyajian data adalah pengumpulan data yang sudah tersusun dan sudah memberi kemungkinan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan. Penyajian data dalam penelitian ini adalah pengklasifikasian data, pengkodean data, pendeskripsian data dan interpretasi data. Pengklasifikasian data dilakukan dengan cara mengelompokkan data yang berupa kata-kata, kalimat, sikap dan perilaku dalam video animasi Si Nopal yang diindikasikan mengandung interaksi sosial. Data yang sudah dikategorikan kemudian diberi kode sebagai berikut:

a. kontak sosial (KS)

Basrowi (2005:142) mengatakan kontak sosial secara langsung yang berindikasikan cara berbicara misalnya bertatap muka dengan pihak lain.

b. proses komunikasi (PK)

Basrowi (2005:143) mengatakan komunikasi sosial dapat diwujudkan dengan pembicaraan, gerak-gerik fisik ataupun perasaan.

c. asosiatif (AS)

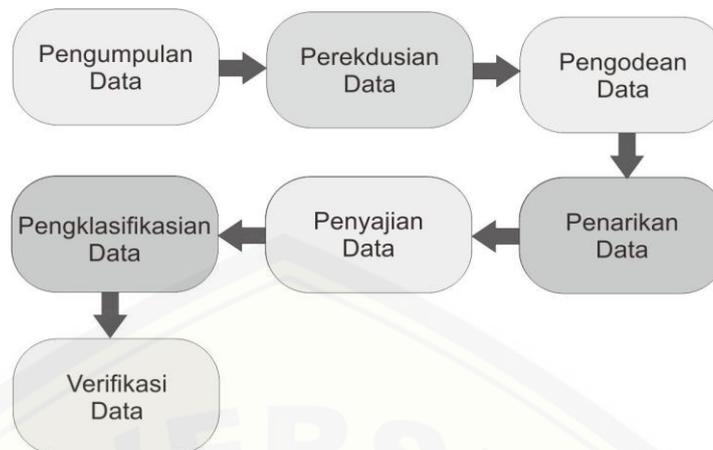
Soekanto (2017:65) asosiatif proses mengarah pada interaksi yang positif misalnya kerjasama.

Spradley (2006:152) Hubungan Semantik setiap bahasa mengandung sangat banyak istilah penduduk asli yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk merujuk hal-hal yang mereka alami. Nama-nama benda, peristiwa, kualitas, proses, serta tindakan membentuk kata-kata yang ada di dalam suatu kamus yang khusus. Ketika kita bicara, kita semua menggunakan istilah-istilah penduduk asli ini untuk menyampaikan makna kepada orang lain.

Setelah tahap pemberian kode, semua data dimasukkan ke dalam tabel pengumpulan data. Tahap selanjutnya adalah pendeskripsian data yang dilakukan terhadap data-data yang sudah dikategorikan sesuai dengan interaksi sosial yang ada pada video animasi Si Nopal yang menjadi objek penelitian sedangkan interpretasi data dalam penelitian ini dilakukan terhadap data-data yang memerlukan keterangan, penguraian atau penafsiran mengenai interaksi sosial yang terkandung dalam kata-kata, kalimat, sikap dan perilaku tokoh pada konten anak tersebut.

3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Tahap analisis data yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Penarikan kesimpulan atau verifikasi data dilakukan oleh peneliti terhadap suatu dokumen yang menjadi objek penelitian. Hasil analisis akan ditarik kesimpulan secara umum, setelah melakukan penarikan kesimpulan, peneliti harus mengecek kembali pada tahap reduksi data dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan.



Gambar 3.1 Kerangka Pikir

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen yang paling utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pengumpulan data dan analisis data. Sugiyono (2015:305) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Sugiyono (2015:306) mengatakan peran peneliti sebagai *human instrument* adalah untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Peneliti berperan penuh sebagai pengamat dalam penelitian, baik mengamati subjek penelitian dan objek penelitian yang berupa kata-kata, kalimat, sikap dan perilaku yang terdapat pada konten anak.

Penelitian ini, selain peneliti sebagai instrumen utama juga menggunakan dua instrumen pendukung agar penelitian dapat berjalan lancar. Instrumen pendukung tersebut adalah tabel pemandu pengumpulan data dan tabel pemandu analisis data yang dipaparkan sebagai berikut.

a. Tabel Pemandu Pengumpul Data

Tabel pemandu pengumpul data digunakan untuk membantu mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti sebelum dianalisis dengan mengklasifikasikan kata-kata, kalimat, sikap dan perilaku yang mengandung indikator interaksi sosial di dalamnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel pengumpul data untuk menjawab rumusan masalah

3.1 Format Tabel Pemandu Pengumpul Data Video Animasi Si Nopal

No.	<i>Judul Episode Video</i>	<i>View</i>	<i>Like</i>	<i>Dislike</i>
1				
2				
3				
4				
5				
Dst				

Dimodifikasi dari Wirga (2016:14-26)

3.2 Format Tabel Pemandu Pengumpul Data

No.	<i>Judul Episode</i>	<i>Paparan Data</i>	<i>Kode</i>
1			
2			
3			
4			
5			
Dst			

Sumber: Moleong (2016:248)

b. Tabel Pemandu Analisis Data

Tabel pemandu analisis data digunakan untuk membantu peneliti dalam mengklasifikasikan data yang akan dianalisis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel analisis data untuk menjawab rumusan masalah.

3.3 Format Tabel Pemandu Analisis Data Video YouTube

No.	<i>Judul Episode</i>	<i>View</i>	<i>Like</i>	<i>Dislike</i>	<i>Rating Social Blade</i>
1					
2					
3					
4					
5					
Dst					

Dimodifikasi dari Wirga (2016:14-26)

3.4 Format Tabel Pemandu Analisis Data

No.	<i>Judul Episode</i>	<i>Deskripsi Data</i>	<i>Kode</i>	<i>Interpretasi Data</i>
1				
2				
3				

No.	Judul Episode	Deskripsi Data	Kode	Interpretasi Data
4				
5				
Dst				

Sumber: Moleong (2016:248)

c. Tabel Pedoman Wawancara

Tabel pedoman wawancara digunakan untuk membantu peneliti dalam mengklasifikasikan pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel pemandu wawancara.

3.6 Tabel Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Informan
1		
2		
3		
4		
5		
Dst		

Sumber: Moleong (2016:248)

3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian. Tiga tahap tersebut sebagai berikut.

3.8.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan terdapat beberapa kegiatan, meliputi:

- pemilihan dan penetapan judul penelitian. Penelitian ini menggunakan judul “Analisis Video Animasi Si Nopal untuk Mendukung Interaksi Sosial Pada Siswa SDN Tunjung 02 Lumajang” karena selama ini belum ada penelitian yang mengkaji interaksi sosial yang yang bisa didapatkan melalui video animasi tersebut.
- pengadaan kajian pustaka, yaitu mencari sumber referensi yang sesuai dengan judul dan fokus penelitian yang berupa buku, jurnal, artikel, video maupun dari internet yang dapat mendukung dan sesuai dengan judul penelitian.
- penyusunan metode penelitian yang bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan penelitian yang meliputi jenis dan rancangan penelitian, sasaran penelitian, sumber dan data penelitian, definisi operasional, metode

pengumpulan data, teknik analisis data, instrumen penelitian dan prosedur penelitian.

3.8.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa kegiatan meliputi:

- a. pengumpulan data mengambil data-data yang diperlukan untuk melakukan analisis, data yang telah diambil pada proses *download* dengan format dan strukturnya sehingga memudahkan dalam proses analisis dan klasifikasi video.
- b. mendeskripsikan dan mencermati serta mencatat data yang mengandung indikator interaksi sosial yang muncul pada video animasi dalam tabel pemandu pengumpul data. Analisis data, yaitu menganalisis data dengan cara mereduksi data, penyajian data, dan penafsiran/interpretasi.
- c. penyimpulan hasil penelitian, yaitu membuat kesimpulan hasil penelitian berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan akan dipaparkan pada bab 4 dan 5.

3.8.3 Tahap Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian terdapat beberapa kegiatan, meliputi:

- a. penulisan laporan penelitian yang sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Jember.
- b. revisi laporan penelitian, yaitu kegiatan memperbaiki kesalahan maupun kekurangan yang ada pada laporan penelitian yang dilaksanakan setelah melaksanakan ujian akhir penelitian.
- c. pengandaan laporan penelitian, yaitu menggandakan laporan penelitian sesuai dengan kebutuhan peneliti.
- d. penyusunan artikel ilmiah.
- e. pengunggahan artikel ilmiah pada sister.unej.ac.id

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil dan pembahasan interaksi sosial yang ada pada video animasi “Si Nopal”, serta saran yang diharapkan pada penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka video animasi yang dapat mendukung interaksi sosial anak salah satunya adalah animasi si Nopal. Interaksi sosial yang ada dalam video animasi si Nopal meliputi proses komunikasi, kontak sosial dan asosiatif yang paling banyak muncul adalah interaksi sosial berupa proses komunikasi sebanyak 4 kali. Interaksi sosial tersebut dapat ditanamkan kepada anak sejak dini. 10 episode pada video animasi si Nopal hampir semuanya memiliki interaksi sosial yang dapat ditiru dan dicontohkan pada anak. Video animasi si Nopal juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam mengembangkan interaksi sosial anak sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan interaksi sosial anak. Selain itu video animasi anak si Nopal memiliki karakter yang disukai oleh siswa dan siswa tersebut bahkan ingin menirukan adegan dalam video animasi bersama teman-temannya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut.

a. Bagi Orang Tua

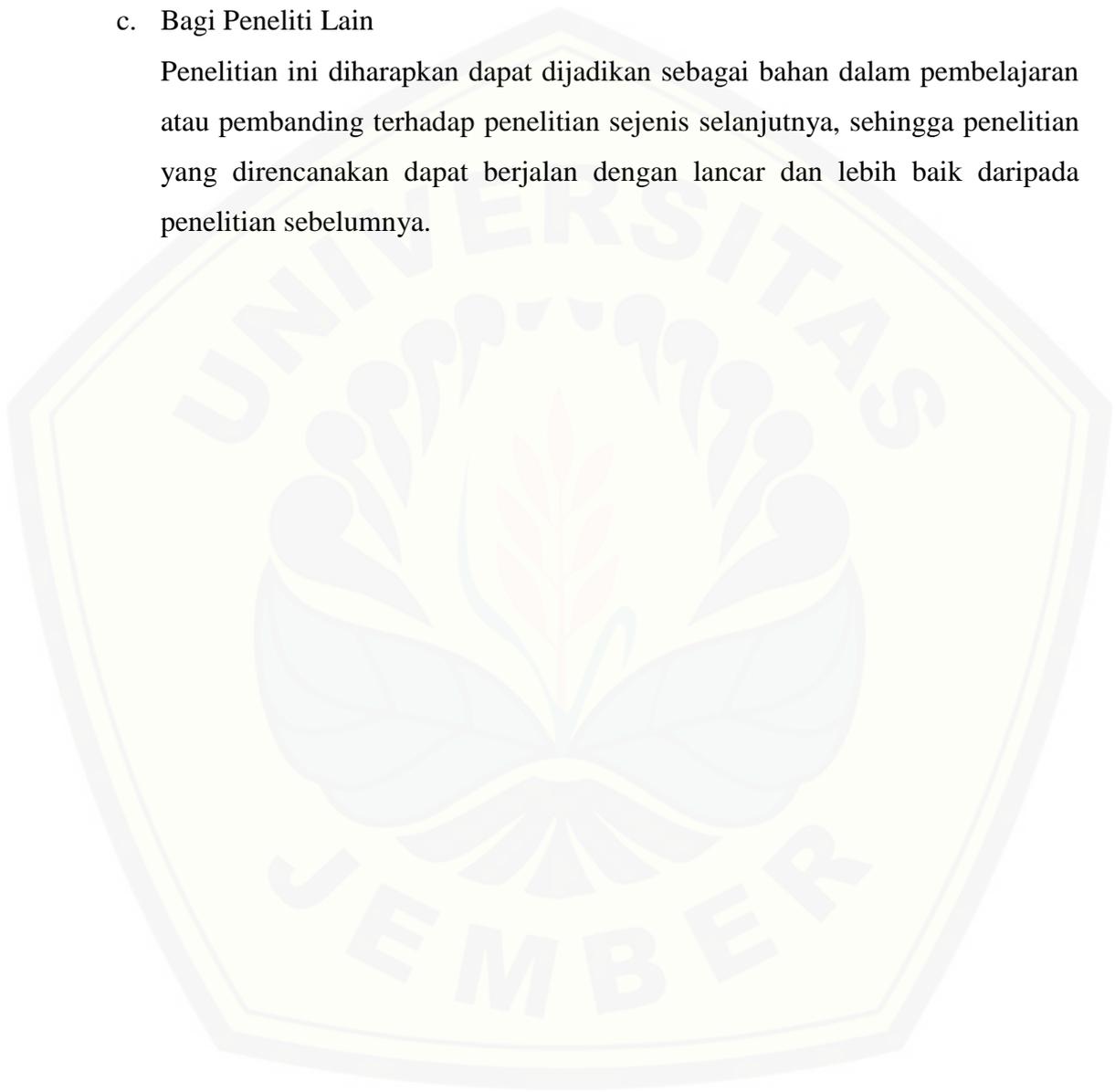
Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penanaman sikap, karakter, dan pengetahuan terhadap interaksi sosial yang terdapat dalam video animasi si Nopal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai variasi dalam pembelajaran yaitu memanfaatkan video animasi si Nopal sebagai media pembelajaran yang memiliki *audiovisual*.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan dalam pembelajaran atau perbandingan terhadap penelitian sejenis selanjutnya, sehingga penelitian yang direncanakan dapat berjalan dengan lancar dan lebih baik daripada penelitian sebelumnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah. 2017. *Social Learning Theory dan Perilaku Agresif Anak dalam Keluarga STAI Al Falah A Sunniah*.
- Basrowi. 2005. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Bungin, B. 2009. *Sosiologi Komunikasi*. Surabaya: Kencana.
- Hana, P. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini FIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Hurlock, Elizabeth B. Psikologi Perkembangan. *Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- <https://www.digilib.uinsby.ac.id/skripsi/interaksisosial> – diakses pada 26 Oktober 2019.
- <https://www.youtube.com/channel/animasinopal> – diakses pada 25 Oktober 2019.
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember. LPMPK.
- Moleong, L. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratman. 2017 *Interaksi Sosial Anak Berkesulitan Belajar di SDN Banyusuco II. Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Soekanto, S. 2017. *Sosiologi Suatu Pengantar. Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Spradley, P. J. 2006. *Metode Etnografi. Edisi Kedua*. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember

Wirga, E. W. 2017. Analisis Konten Pada Media Sosial Video YouTube Untuk Mendukung Strategi Kampanye Politik. Universitas Gunadarma. 14-26.



Lampiran 2. Episode Akibat Tidak Cuci Tangan Sebelum Makan

Akibat Tidak Cuci Tangan Sebelum Makan

- Nopal : “Wah ada Mengkudu Goreng!” Mauuuuuuu! (Sambil mengambil makanan tersebut)
- Bunda : (Mencegah tangan si Nopal) “Cuci tangan dulu, entar kena diare, flu burung, hingga infeksi paru-paru ”
- Nopal : “Tapi tapi tapi tapi”
- Bunda : “CUCI TANGAN!” (Dengan nada marah)
- Nopal : “Iya oke oke oke oke” (Sambil menundukan kepala)
- Setelah si Nopal menuju ke kamar mandi.
- Nopal : “AHAHAHAH mumpung tidak ada Bunda disini aku pura-pura aja udah cuci tangan”
- Bunda : (Tiba-tiba datang Bunda) “Biar Bunda bantu ”
- Nopal : (Nopal pun terkejut) “LAH KOK BUNDA ADA DI SINI”
- Bunda : “Bunda akan kasih tahu cara cuci tangan yang baik dan benar” (Dengan nada memberi tahu)
- Nopal : “Bagaimana caranya?” (Tanya si Nopal kepada si Bunda)
- Bunda : “Pertama, basahi tangan dengan air mengalir, ambil sabun, gosok di telapak tangan lalu punggung tangan dan sela-sela jari secara bergantian. Bersihkan jari dengan mengatup dan menggosok ke telapak tangan secara bergantian. Bilas dengan air bersih. Terakhir, keringkan dengan handuk, lap atau tisu bersih. Nah sekarang giliran kamm”
- Nopal : “Emmm emmm emmm enak..enak..emmm..emmm.emmm” (Sambil memakan Mengkudu Goreng)

Tak lama kemudian Si Nopal terbaring sakit.

- Nopal : Bunda aku Diary

Bunda : DIARE! (Dengan nada kesal)



Lampiran 3. Episode Cita-cita *Cute Girl**Cita-Cita Cute Girl*

- Bu Guru : "Woow.. Cita-citamu begitu bermanfaat dek Milos"
- Milos : "Benarkah ucapanmu itu Bu guru"
- Bu Guru : "E tapi bohong, Silahkan kembali ke tempat duduk. Berikutnya!" (Bu Guru menunjuk *Cute Girl* untuk maju ke depan kelas)
- Bu Guru : "Oke Cuty, Coba kasih tau kami apa cita-citamu?"
- Cute Girl* : "Hai gaes, cita-citaku aku ingin menjadi superhero yang berani melawan ketidakadilan"(Satu kelas mentertawakan cita-cita *Cute Girl* termasuk Bu Guru juga tertawa)
- Siswa : "Hai cuty. Anaknya Abah Enol Rampampam bagaimana kamu bisa melawan ketidakadilan, apakah kamu punya kekuatan? Ah aku tahu pasti kekuatan menghayal kan Cuty?"
- Siswa : "eeee. Kekuatan kata-kata."
- Siswa satu : "Kata-kata katanya". (sambil meragukan)
- kelas (Satu kelas kembali tertawa)
- Milos : "Lagian ketidakadilan seperti apa yang ingin kamu lawan? Kalau di Negara ini sudah ada keamanan dan hukum."
(Satu kelas menanyakan hal yang sama sambil bergemuruh)
- Cute Girl* : "Ketidakadilan seperti apa seperti kalian yang mentertawakan hak seseorang untuk mengemukakan keinginannya."

Lampiran 4. Episode Debat dengan *Cute Girl*Debat dengan *Cute Girl*

- Nopal : "Hemmm (sambil memegang buku) cara hipnotis orang jilid 1"
"Lah uwow kayaknya bagus juga nih buku baca ah mumpung *Cute Girl* belum balik sekolah (sambil membaca buku) oh gitu oh gitu hmmm"
- Cute Girl* : "Oh abang. Cuty pulang nih "(Muka kusut)
- Nopal : "Muka kamu kusut banget sih, pasti membawa masalah dari sekolah lagi. Kebiasaan!" (Sambil seperti marah)
- Cute Girl* : "Enggak kok, aku nggak papa"
- Nopal : "Ah nggak percaya akunya"
- Cute Girl* : "Abang" (Dengan nada pelan)
- Nopal : "Apaan!"
- Cute Girl* : "Aku boleh pacaran, bang?"
- Nopal : "Kamu habis kejedot gerbang sekolah yah" (Nopal terkejut atas pertanyaan *Cute Girl*)
- Cute Girl* : "Eh aku serius Abang, kalo boleh pacaran aku janji aku akan mandi sehari sekali"
- Nopal : "*Cute Girl* kan udah beberapa kali Abang bilang pacaran itu mengganggu pelajaran sekolah kamu. Kamu aja naik kelas juga Abang nggak percaya" (Jawab Nopal dengan tegas)
- Cute Girl* : "Lah justru dengan pacaran aku jadi makin rajin belajar" (Nada dengan rayuan)
- Nopal : "Rajin gigimu benjol!"
- Cute Girl* : "Berarti abang setuju, aku pacaran kan?"
- Nopal : "Gak!" (Jawab Nopal dengan tegas)
- Cute Girl* : "Atur aku terus..atur"

- Nopal : "Lah kan sebagai kakak wajib dong berperan untuk membimbing adik" Pungkasnya
- Cute Girl* : "Eee tapi temen sekolahku banyak yang pacaran Bang. Hayoo" (Masih tetap merayu)
- Nopal : "Ye emang gue emaknya apa?!"
- Cute Girl* : "Berarti aku ada hak dong!" (Dengan suara yang tegas)
- Nopal : "Hak Abang juga dong buat melarang"
- Cute Girl* : "Hak aku juga untuk nolak" (Jawab *Cute Girl*)
- Nopal : "Kebanyakan bergaul sama kadal jadi gini nih bandel"
- Cute Girl* : "Abang nggak modern"
- Nopal : "Modern dari mane, bambang?"
- Cute Girl* : "Yakan bisa juga jadi alternative kalau ngerjain PR bang"
- Nopal : "Udah diem, Abang gamau debat sama kamu. Topiknya aja gak jelas gini, pusing tau nggak"
- Cute Girl* : "Nggak jelas gimana sih Bang?" (Tanya *Cute Girl* dengan serius)
- "Aku kan udah jelasin pacaran itu bisa jadi alternative kalau ngerjain PR Bang"
- Nopal : "Diem *Cute Girl*" (Sela oleh Nopal)
- Cute Girl* : "Disaat kita kesulitan, nantinya ada ayang mbeb yang bantuin dengan keceriaan yang walaupun gak focus sedikit, tapi bisa kok jadi penyemangat"
- Nopal : "Diem *Cute Girl*" (Nopal dengan menahan emosi)
- Cute Girl* : "Ngerjain PR dan belajar tentunya memang pada dasarnya kita berpikir bahwa pacaran itu berdampak negative padahal iya" (*Cute Girl* terus berbicara tanpa henti)
- Nopal : "Diem woy diem, Zimzalabim Zim Zim" (Si Nopal membaca mantra)

Cute Girl tiba-tiba tertidur dengan mendengkur

Nopal : "Lah ternyata cara hipnotis dari buku ini berhasil aku kira buku ini Cuma hiburan se-eye" (Nopal terheran-heran)
"Akhirnya aku bisa tenang dan nggak pusing lagi dengerin ocehan Cut.. (Nopalpun tiba-tiba tersadar) eh bentar deh cara nyadarin hipnotis gimana ya coba aku lihat di buku ini pasti ada nih cara menyadarkan hipnotis. Cara menyadarkan hipnoti sengatlah mudah dan akan dibahas di buku Cara Hipnotis Orang Jilid 2 yang akan diterbitkan bulan juli tahun depan."
(Si Nopalpun terkejut)

Akhirnya *Cute Girl* pun tersadar dari hipnotis ketika dirinya kebelet pipis.

Lampiran 5. Episode Lagu Libur Sekolah

Lagu Libur Sekolah

Bu Guru : “Anak-anak yang Bapak cintai, eh maksud saya Ibu cintai. Berhubung mulai besok kelas 6 akan melaksanakan Ujian jadi besok kelas kalian diliburkan”(Guru menyampaikan di depan kelas)

Tiba-tiba *Cute Girl* tertawa keras dan mencuri perhatian siswa yang lain

Bu Guru : “Cut..Cut kamu kenapa”

Cute Girl “Senangnya oh senangnya”

“Hari libur telah tiba”

“Saatnya kita bersuka cita”

“Simpan tas dan bukunya”

“Lupakan keluh kesahnya”

“kita rayakan hari libur mantap jiwa”

“libur libur mantap jiwa”

“Gausah bimbang sama pelajaran”

“YO SEMUANYA NYANYI”

“Libur-libur mantap jiwa ”

“Gausah bimbang sama pelajaran”

“Akhirnya ya tidak bimbang lagi kami senang kami senang kami senang hiya hiya hiya senang sekali kami”

Ibu Guru pun memberikan tugas yang sangat banyak dan membuat *Cute Girl* sedih.

Lampiran 6. Episode Robot Aneh

Robot Aneh

Cute Girl sedang melakukan eksperimen dalam merakit sesuatu. Hal ini membuat Nopal penasaran dengan yang diperbuat oleh *Cute Girl*.

Cute Girl : “Ehehehe... iya nih Bang, aku lagi seneng” (Tertawa dengan percaya diri)

Nopal : “Sumpah demi apapun nggak nanya” (Jawab kesal oleh Nopal)

Cute Girl : “Ya maaf, ehe.”

Nopal : “Oh iya, dari tadi kamu ngapain sih *Cute Girl*?” (Tanya si Nopal)

Cute Girl : “*Cute Girl*?, Panggil aku professor *Cute Girl*”

Nopal : “Oh”

Cute Girl : “Bang aku lagi buat ini, Bang”
“ROBOT PENDETEKSI KEBOHONGAN EHE”

Nopal : “Eee, emang belakangnya ada ‘ehe’nya ya?”

Cute Girl : “Iyak Bang” (Sambil menunjukan tulisan Ehe)

Nopal : “Ya Ampun” (Ucap Nopal)

Cute Girl : “Cara kerjanya yaitu dengan kita mengajukan pertanyaan ke target dan ketika target menjawab otomatis robot ini akan mendeteksi bohong atau tidak” (*Cute Girl* menjelaskan dengan seksama)
“Gimana? Keren kan robot buatanku?” (Tanya *Cute Girl* kepada Nopal)

Nopal : “Jujur harus aku akui, ini keren banget sih *Cute Girl*” (Dengan ucapan pujian)

Robot pun mendeteksi omongan dari si Nopal.. Bippp-Biippp-Bbiip

Robot : “Kebohongan Terdeteksi” (Robot secara otomatis)

Cute Girl : “Hiks hiks hiks” (*Cute Girl* bersedih)



Lampiran 7. Episode Lagu Kemerdekaan menurut *Cute Girl*Lagu Kemerdekaan menurut *Cute Girl*

Video pembuka

Vokal ; *Cute Girl* dan Nopal

Na..na..na..na..na..na..na..na..

Na..na..na..na..na..na..na..na..

Hai teman-teman mari bergembira

Menyambut hari kemerdekaan kita

Dari anak-anak sampai ke orang tua

Beramai-ramai ikut acara lomba

Jadi anak Indonesia haruslah Bangsa

Berbeda-beda tapi tetap saudara

Mari kita isi kemerdekaan Bangsa

Dengan bekerja dam bekerja nyata

Na..na..na..na..na..na..na..na..

Na..na..na..na..na..na..na..na..

Nopal : “Eeee susah banget nih PR” (Sambil melihat buku)

Cute Girl : “Abang?”

Nopal : “Jangan ganggu, Abang lagi ngerjain PR woy” ()

Cute Girl : “Abang?” (Mengulang panggilannya)

Nopal : “Bodo” (Jawab tegas Nopal)

Cute Girl : “Abang? Abang?”

Nopal : “APAAN *CUTE GIRL*” (Nada dengan marah)

Cute Girl : “*Cute Girl* panggil aku Profesor *Cute Girl*” ()

Nopal : “Bodo” (Ucap si Nopal dengan tegas)

Cute Girl : “Abang aku denger, Abang lagi kesusahan ngerjain RP yah?”
(Tanya *Cute Girl*)

- Nopal : “PR” (Jawab Nopal)
- Cute Girl* : “Jangan risau duhai Abang tetaplah semangat seperti pahlawan Indonesia yang berjuang mengusir penjajah. Merdeka!”
- Nopal : “Eeee. Merdeka” (Jawab Nopal)
- Cute Girl* : “*Anyway Literally*, PR nya pelajaran apa ya Bujank?” Tanya
Cute Girl
- Nopal : “Matematika hehehe” (Jawab Nopal)
- Cute Girl* : “Tenang Abang, semua pelajaran dapat dikerjakan dengan instan oleh Robot Pemikir Instan (Dengan menunjukan Robot). Robot ini mampu mengerjakan PR apa saja karena kepintaran yang tak terbatas. Ada PR, Robot Pemikir Instan solusinya ”
- Robot : “BIP BUP BIP BUP EHE”
- Nopal : “Sejak kapan dia berada di situ?”
- Cute Girl* : “Aku juga baru-baru ini menambahkan Alat Pembakar Otomatis pada Robot tersebut”
- Nopal : “Nanya aja kaga gua”
- Cute Girl* : “Ehe”
- Nopal : “BTW buat apa dah, kamu pasang Alat Pembakar Otomatis?”(Tanya Nopal)
- Cute Girl* : “Eeee. Kemarin kan idul adha”
- Nopal : “Pasti buat bakar sate ya?”
- Cute Girl* : “Buat bakar punggung lu! Ya iyalah buat bakar sate. Eee gua garot juga nih lu”
- Nopal : “Bodo”
- Cute Girl* : “Nah sekarang cepet kasih PR nya ke Robot Pemikir Instanku ”

- Nopal : “Tapi ini PR susah banget”
- Cute Girl* : “Jangan meremehkan robot maha karya Cuty!”
- Nopal : “Serius Cuty, ini susah banget. Aku yakin robotmu tidak akan bisa”
- Cute Girl* : “Cepet kasih” (Memaksa si Nopal)
- Nopal : “Tapi ini sus-”
- Cute Girl* : “Robot, cepat ambil PR nya!”
- Robot : “SIAP NYONYA”
- Nopal : “Nyonya-nyonya kentut”
- Robot : “MENGAMBIL TARGET”(Robot mengambil buku PR si Nopal)
- Cute Girl* : “Lihat dan perhatikan, nopal”
- Robot : “BERSIAP MEMULAI. MEMULAI MEMBACA SOAL CERITA RARA MEMILIKI UANG 500 RIBU DAN SINTA MEMILIKI UANG 200 RIBU, SUATU HARI RARA MEMBERIKAN UANGNYA KE SINTA SEBANYAK 300 RIBU KARENA RARA KAYA RAYA. PERTANYAANNYA BERAPAKAH TOTAL UANG YANG DIMILIKI OLEH JAENUDIN?”

Seketika suasana hening dan Robot mengeluarkan Alat Pembakar Otomatis untuk membakar Buku PR si Nopal *Cute Girl* pun segera mengambil buku tersebut.

Lampiran 8. Episode Lagu Semangat Sekolah yang Aneh

Lagu Semangat Sekolah yang Aneh

Nopal : “Abang, ayo kita berangkat sekolah. 2 jam lagi terlambat loh”
(Sambil menunggu di dekat pintu)

Cute Girl : “Ayo” (Jawab si Nopal)

Setelah berdua sudah siap, *Cute Girl* membuka pintu rumah ternyata di luar hujan deras dan mendung. Sehingga mereka tidak berani untuk keluar rumah.

Nopal : “Yah Hujan! Gausah sekolah deh!”

Cute Girl : “Eh Abang ga inget laguku ya?”(Menyanggah Nopal)

Nopal : “Lagu?” (Tanya si Nopal)

Cute Girl : “Heiiiiiiiiiiiiiiii Si Nopal”

“Jangan menyerah”

“Ayo sekolah”

“Jangan menyerah”

“Karna hujan ajah”

“Bawa payungnya”

“pakai sweaternya”

“plastikin tasnya”

“Jangan lupa do’a”

“Syalalalala hiya hiya kontet”

“Syalalalala hiya hiya kontet”

“Syalalalala hiya hiya kontet”

“Jangan menyerah”

Lagu pun selesai dan mereka siap untuk berangkat sekolah. Setelah mereka berdua membuka pintu udara menjadi cerah dan terdapat terik matahari yang begitu panas. Mereka pun terkejut.

Lampiran 9. Episode Nilai Ulangan

Nilai Ulangan

Terlihat *Cute Girl* yang sedang menangis di lantai rumahnya. Tiba-tiba datang si Nopal yang menghampiri *Cute Girl*.

- Cute Girl* : “Hiks hiks hiks” (Sambil menekuk badan)
- Nopal : “Eee kamu kenapa *Cute Girl* dari kemarin gak selesai-selesai nangisnya udah kaya sinetron Indonesia aja nih berjilid-jilid” (Tanya si Nopal)
- Cute Girl* : “Abang, aku telah gagal. Aku nyesek dan ternodai” (Sambil menangis)
- Nopal : “Otok...otok...otok, yaudah sini cerita sama Aabang” (Ajak Nopal kepada *Cute Girl*)
- Cute Girl* : “Gamau ah!”
- Nopal : “Oh yaudah deh”
- Cute Girl* : “Ini, bang, aku tuh nangis karena nilai ulanganmu jelek seperti hati Abang ehe” (sambil menunjukkan kertas ulangan)
- “Emm, maaf Bang. Aku takut Abang marah dan ngehukum aku dengan menyuruhku mencuci pakaian kotor karena tiap Abang marah ke aku pasti berakhir dengan nyuci pakaian kotor ”
- Nopal : “Lah emang Abang bakal marah kenapa?” (Tanya si Nopal)
- Cute Girl* : “Eee, karena nilaiku jelek Bang”
- Nopal : “Denger ya *Cute Girl* kesayanganku Abang gak bakal marah dengan pencapaian kamu apapun hasilnya Abang tetap salut dengan kejujuran kamu karena Abang punya prinsip lebih baik dapat nilai jelek daripada bagus tapi nyontek ”
- Cute Girl* : “Eee, tapi nilai itu aku dapat karena nyontek Bang”

Nopal pun terkejut. Tak lama kemudian Nopalpun menyuruh *Cute Girl* untuk mencuci pakaian kotor.



Lampiran 10. Episode Kehebatan *Cute Girl* yang Tidak Banyak Orang TahuKehebatan *Cute Girl* yang Tidak Banyak Orang Tahu

Cute Girl sedang membaca buku dan *Cute Girl* bersama kakaknya di dalam rumahnya yang sedang sakit.

- Cute Girl* : “Hihihih” (Sambil tertawa sendiri)
- Nopal : “Ya ampun, masih muda udah kena kejiwaannya”
- Cute Girl* : “Eh Abang kenapa mukanya kenapa bonyok gitu dah ehe”
(Tanya *Cute Girl*)
- Nopal : “Abang begini gara-gara abis berkelahi sama 5 orang jahat yang mencoba mencuri motor temen Abang” (Menunjukkan jarinya kepada *Cute Girl*)
- Cute Girl* : “Terus?” (Tanya *Cute Girl*)
- Nopal : “Lalu dengan segenap jiwa raga yang mapan, Abang lawan mereka hingga mereka melawan balik dengan jurus Naga Terbang Misteri Ilahi. Namun pada akhirnya Abang berhasil merebut motor teman Abang walaupun badan Abang yang jadi taruhannya ih dasar aku. Jadi gitu ceritanya, gimana *Cute Girl*? Aku hebat kan? Iya kan, iya kan aku hebat kan. Ayo dong tepuk tangan sebagai bukti kalau aku hebat. Iya kan? Ayo tepuk tangan. Tepuk tangan *Cute Girl*. Tepuk tangan lah kok B aja”
- Cute Girl* : “APAA!?, aku bahkan melakukan sesuatu lebih hebat dari itu, bujank!” (Ucap *Cute Girl* dengan bangga)
- Nopal : “Gimana? Gimana?” (Tanya Nopal dengan penasaran)
- Cute Girl* : “Nih Bang aku tiap hari demen banget nonton Drama Korea”
(Jawab *Cute Girl*)
- Nopal : “Halah biasa aja”

Cute Girl : “Tanpa *Subtitle*” (Pungkasnya)

Seketika Nopal terkejut dan merasa bahwa *Cute Girl* lebih hebat dari pada dirinya setelah itu si Nopal tepuk tangan.



Lampiran 11. Episode Berkemah

Berkemah

Malam hari di tengah hutan, *Cute Girl* dan Nopal sedang berkemah. *Cute Girl* sangat bergembira.

- Cute Girl* : “Berkemah, berkemah, Berkemah sama si Nopal”
 “ si Nopal si Nopal anaknya Bahenol”
 “Bahenol, Bahenol, Bahenol, Bahenol, Bahenol yeeeeiihh”
- Nopal : “Pengen pulang” (Pungkas si Nopal)
- Cute Girl* : “Bang, aku pingin nanyak.”
- Nopal : “Iya, terus”
- Cute Girl* : “Abang bener kalo kita mimpi seseorang berarti seseorang itu rindu sama kita?” (Tanya *Cute Girl*)
- Nopal : “Eee, kata orang sih gitu”
- Cute Girl* : “ehehehehe” (*Cute Girl* pun ketawa)
- Nopal : “Nape lu” (sambil melihat *Cute Girl*)
- Cute Girl* : “Jadi gini kemarin dede mimpi”

Mimpi *Cute Girl* menunjukkan bahwa sedang berbicara dengan artis korea Jungkook di dalam mimpi tersebut mereka berkomunikasi.

- Cute Girl* : “Jadi gitu mimpinya, gimana? bener kan iya kan berarti dia rindu aku kaniya kan hihihi iya kan”

Si Nopal pun heran melihat *Cute Girl* Menceritakan mimpinya yang aneh tersebut.

Lampiran 12. Pedoman Wawancara

Tujuan : untuk meminta pendapat dari informan terhadap Video animasi si Nopal yang sudah mereka lihat.

Bentuk : wawancara bebas

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Nayla N.

Umur : 12 Tahun

Kelas : V

Tabel Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Informan
1	Apa kalian sering menonton Video animasi?	Sering
2	Apa yang kalian tonton?	Spongebob
3	Apakah kalian tahu Video Animasi Si Nopal?	Tahu
4	Apa judul favorit yang kalian tonton di Animasi Si Nopal tersebut ?	Cita-cita <i>Cute Girl</i>
5	Dari video animasi tersebut, kalian paling suka karakter/tokoh yang mana?	Si Nopal, <i>Cute Girl</i>
6	Di Video animasi si Nopal tersebut kata/kalimat yang paling kamu suka?	Lagu libur sekolah
7	Setelah menonton video tersebut, apakah kalian ingin menirukan adegan video tersebut bersama temanmu?	Saya ingin menirukan.

Lumajang, 27 Januari 2020
Pewawancara

Ghafiruna Al Aziz
NIM. 160210204065

Lampiran 13. Pedoman Wawancara

Tujuan : untuk meminta pendapat dari informan terhadap Video animasi si Nopal yang sudah mereka lihat.

Bentuk : wawancara bebas

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Vio Aurel Wijaya

Umur : 12

Kelas : VI

Tabel Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Informan
1	Apa kalian sering menonton Video animasi?	Sering
2	Apa yang kalian tonton?	Adit Sopo Jarwo
3	Apakah kalian tahu Video Animasi Si Nopal?	Tahu
4	Apa judul favorit yang kalian tonton di Animasi Si Nopal tersebut ?	Dapat nilai jelek
5	Dari video animasi tersebut, kalian paling suka karakter/tokoh yang mana?	Si Nopal
6	Di Video animasi si Nopal tersebut kata/kalimat yang paling kamu suka?	Lagu semangat sekolah
7	Setelah menonton video tersebut, apakah kalian ingin menirukan adegan video tersebut bersama temanmu?	Saya ingin menirukan.

Lumajang, 27 Januari 2020
Pewawancara

Ghafiruna Al Aziz
NIM. 160210204065

Lampiran 14. Pedoman Wawancara

Tujuan : untuk meminta pendapat dari informan terhadap Video animasi si Nopal yang sudah mereka lihat.

Bentuk : wawancara bebas

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Alya Wiranti

Umur : 12

Kelas : VI

Tabel Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Informan
1	Apa kalian sering menonton Video animasi?	Ksdang
2	Apa yang kalian tonton?	Doraemon, si Nopal
3	Apakah kalian tahu Video Animasi Si Nopal?	Tahu
4	Apa judul favorit yang kalian tonton di Animasi Si Nopal tersebut ?	Dapat Nilai Jelek
5	Dari video animasi tersebut, kalian paling suka karakter/tokoh yang mana?	Si Nopal
6	Di Video animasi si Nopal tersebut kata/kalimat yang paling kamu suka?	Lagu libur sekolah
7	Setelah menonton video tersebut, apakah kalian ingin menirukan adegan video tersebut bersama temanmu?	Saya ingin menirukan.

Lumajang, 27 Januari 2020
Pewawancara

Ghafiruna Al Aziz
NIM. 160210204065

Lampiran 15. Tabel Pemandu Pengumpul Data

No.	Judul Episode	Paparan Data		Kode
1	Akibat Tidak Cuci Tangan Sebelum Makan	Bunda Nopal Bunda	: “Bunda akan kasih tahu cara cuci tangan yang baik dan benar” (Dengan nada memberi tahu) : “Bagaimana caranya?” (Tanya si Nopal kepada si Bunda) : “Pertama, basahi tangan dengan air mengalir, ambil sabun, gosok di telapak tangan lalu punggung tangan dan sela-sela jari secara bergantian. Bersihkan jari dengan mengatup dan mengggosok ke telapak tangan secara bergantian. Bilas dengan air bersih. Terakhir, keringkan dengan handuk, lap atau tisu bersih. Nah sekarang giliran kamm”	(PK)
2	Cita-Cita <i>Cute Girl</i>	Siswa Siswa Siswa satu kelas Milos	: "Hai cuty. Anaknya Abah Enol Rampampam bagaimana kamu bisa melawan ketidak adilan, apakah kamu punya kekuatan? Ah aku tahu pasti kekuatan menghayal kan Cuty?" : "eeee. Kekuatan kata-kata." : "Kata-kata katanya". (sambil meragukan) (Satu kelas kembali tertawa) : "Lagian ketidak adilan seperti apa yang ingin kamu lawan? Kalau	(AS)

No.	Judul Episode	Paparan Data	Kode
		di Negara ini sudah ada keamanan dan hukum." (Satu kelas menanyakan hal yang sama sambil bergemuruh)	
		<i>Cute Girl</i> : "Ketidakadilan seperti apa seperti kalian yang mentertawakan hak seseorang untuk mengemukakan keinginannya."	
3	Debat Si Nopal Vs. Siapa Yang Menang	<p><i>Cute Girl</i> : "Aku boleh pacaran, bang?"</p> <p>Nopal : "Kamu habis kejedot gerbang sekolah yah" (Nopal terkejut atas pertanyaan <i>Cute Girl</i>)</p> <p><i>Cute Girl</i> : "Eh aku serius Abang, kalo boleh pacaran aku janji aku akan mandi sehari sekali"</p> <p>Nopal : "<i>Cute Girl</i> kan udah beberapa kali Abang bilang pacaran itu mengganggu pelajaran sekolah kamu. Kamu aja naik kelas juga Abang nggak percaya" (Jawab Nopal dengan tegas)</p> <p><i>Cute Girl</i> : "Lah justru dengan pacaran aku jadi makin rajin belajar" (Nada dengan rayuan)</p> <p>Nopal : "Rajin gigimu benjol!"</p> <p><i>Cute Girl</i> : "Berarti abang setuju, aku pacaran kan?"</p> <p>Nopal : "Gak!" (Jawab Nopal dengan tegas)</p>	(PK)

No.	Judul Episode	Paparan Data	Kode
	<i>Cute Girl</i>	: "Atur aku terus..atur"	
	Nopal	: "Lah kan sebagai kakak wajib dong berperan untuk membimbing adik" Pungkasnya	
	<i>Cute Girl</i>	: "Eee tapi temen sekolahku banyak yang pacaran Bang. Hayoo" (Masih tetap merayu)	
	Nopal	: "Ye emang gue emaknya apa?!"	
	<i>Cute Girl</i>	: "Berarti aku ada hak dong!" (Dengan suara yang tegas)	
	Nopal	: "Hak Abang juga dong buat melarang"	
	<i>Cute Girl</i>	: "Hak aku juga untuk nolak" (Jawab <i>Cute Girl</i>)	
	Nopal	: "Kebanyakan bergaul sama kadal jadi gini nih bandel"	
	<i>Cute Girl</i>	: "Abang nggak modern"	
	Nopal	: "Modern dari mane, bambang?"	
	<i>Cute Girl</i>	: "Yakan bisa juga jadi alternative kalau ngerjain PR bang"	
	Nopal	: "Udah diem, Abang gamau debat sama kamu. Topiknya aja gak jelas gini, pusing tau nggak"	
	<i>Cute Girl</i>	: "Nggak jelas gimana sih Bang?" (Tanya <i>Cute Girl</i> dengan serius) "Aku kan udah jelasin pacaran itu bisa jadi alternative kalao ngerjain PR Bang"	

No.	Judul Episode	Paparan Data	Kode
		Nopal : "Diem <i>Cute Girl</i> " (Sela oleh Nopal)	
4	Lagu Libur Sekolah	Bu Guru : "Cut..Cut kamu kenapa" <i>Cute Girl</i> "Senangnya oh senangnya" "Hari libur telah tiba" "Saatnya kita bersuka cita" "Simpan tas dan bukunya" "Lupakan keluh kesahnya" "kita rayakan hari libur mantap jiwa" "libur libur mantap jiwa" "Gausah bimbang sama pelajaran" "YO SEMUANYA NYANYI" "Libur-libur mantap jiwa " "Gausah bimbang sama pelajaran" "Akhirnya ya tidak bimbang lagi kami senang kami senang kami senang hiya hiya hiya senang sekali kami"	(KS)
5	Robot Aneh	<i>Cute Girl</i> : "Bang aku lagi buat ini, Bang" "ROBOT PENDETEKSI KEBOHONGAN EHE" Nopal : "Eee, emang belakangnya ada 'ehe'nya ya?"	(PK)

No.	Judul Episode	Paparan Data	Kode
		<p><i>Cute Girl</i> : “Iyak Bang” (Sambil menunjukan tulisan Ehe)</p> <p>Nopal : “Ya Ampun” (Ucap Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Cara kerjanya yaitu dengan kita mengajukan pertanyaan ke target dan ketika target menjawab otomatis robot ini akan mendeteksi bohong atau tidak” (<i>Cute Girl</i> menjelaskan dengan seksama)</p> <p>“Gimana? Keren kan robot buatanku?” (Tanya <i>Cute Girl</i> kepada Nopal)</p> <p>Nopal : “Jujur harus aku akui, ini keren banget sih <i>Cute Girl</i>” (Dengan ucapan pujian)</p> <p>Robot pun mendeteksi omongan dari si Nopal.. Bipp-Biipp-Bbiip</p> <p>Robot : “Kebohongan Terdeteksi” (Robot secara otomatis)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Hiks hiks hiks” (<i>Cute Girl</i> bersedih)</p>	
6	Lagu Kemerdekaan Versi <i>Cute Girl</i>	<p><i>Cute Girl</i> : “Abang aku denger, Abang lagi kesusahan ngerjain RP yah?” (Tanya <i>Cute Girl</i>)</p> <p>Nopal : “PR” (Jawab Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Jangan risau duhai Abang tetaplah semangat seperti pahlawan Indonesia yang berjuang mengusir penjajah. Merdeka!”</p> <p>Nopal : “Eeee. Merdeka” (Jawab Nopal)</p>	(AS)

No.	Judul Episode	Paparan Data	Kode
		<p><i>Cute Girl</i> : “<i>Anyway Literally</i>, PR nya pelajaran apa ya Bujank?” Tanya <i>Cute Girl</i></p> <p>Nopal : “Matematika hehehe” (Jawab Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Tenang Abang, semua pelajaran dapat dikerjakan dengan instan oleh Robot Pemikir Instan (Dengan menunjukan Robot). Robot ini mampu mengerjakan PR apa saja karena kepintaran yang tak terbatas. Ada PR, Robot Pemikir Instan solusinya ”</p>	
7	Lagu Semangat Sekolah Yang Aneh	<p>Nopal : “Yah Hujan! Gausah sekolah deh!”</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Eh Abang ga inget laguku ya?”(Menyanggah Nopal)</p> <p>Nopal : “Lagu?” (Tanya si Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Heeiiaiiiiiiiiiiii Si Nopal”</p> <p>“Jangan menyerah”</p> <p>“Ayo sekolah”</p> <p>“Jangan menyerah”</p> <p>“Karna hujan ajah”</p> <p>“Bawa payungnya”</p> <p>“pakai sweaternya”</p> <p>“plastikin tasnya”</p>	(KS)

No.	Judul Episode	Paparan Data	Kode
		<p>“Jangan lupa do’a”</p> <p>“Syalalalala hiya hiya kontet”</p> <p>“Syalalalala hiya hiya kontet”</p> <p>“Syalalalala hiya hiya kontet”</p> <p>“Jangan menyerah”</p>	
8	Nilai Ulangan	<p><i>Cute Girl</i> : “Ini, bang, aku tuh nangis karena nilai ulanganmu jelek seperti hati Abang ehe” (sambil menunjukkan kertas ulangan)</p> <p>“Emm, maaf Bang. Aku takut Abang marah dan ngehukum aku dengan menyuruhku mencuci pakaian kotor karena tiap Abang marah ke aku pasti berakhir dengan nyuci pakaian kotor ”</p> <p>Nopal : “Lah emang Abang bakal marah kenapa?” (Tanya si Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Eee, karena nilaiku jelek Bang”</p> <p>Nopal : “Denger ya <i>Cute Girl</i> kesayanganku Abang gak bakal marah dengan pencapaian kamu apapun hasilnya Abang tetap salut dengan kejujuran kamu karena Abang punya prinsip lebih baik dapat nilai jelek daripada bagus tapi nyontek ”</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Eee, tapi nilai itu aku dapat karena nyontek Bang”</p>	(AS)
9	Kehebatan	<p><i>Cute Girl</i> : “Eh Abang kenapa mukanya kenapa bonyok gitu dah ehe” (Tanya</p>	(KS)

No.	Judul Episode	Paparan Data	Kode
<i>Cute Girl</i>	yang Tidak Nopal Banyak Orang Tahu	<p data-bbox="869 305 1003 337"><i>Cute Girl</i>)</p> <p data-bbox="869 358 1738 500">: “Abang begini gara-gara abis berkelahi sama 5 orang jahat yang mencoba mencuri motor temen Abang” (Menunjukkan jarinya kepada <i>Cute Girl</i>)</p> <p data-bbox="594 521 1224 553"><i>Cute Girl</i> : “Terus?” (Tanya <i>Cute Girl</i>)</p> <p data-bbox="594 574 1738 992">Nopal : “Lalu dengan segenap jiwa raga yang mapan, Abang lawan mereka hingga mereka melawan balik dengan jurus Naga Terbang Misteri Ilahi. Namun pada akhirnya Abang berhasil merebut motor teman Abang walaupun badan Abang yang jadi taruhannya ih dasar aku. Jadi gitu ceritanya, gimana <i>Cute Girl</i>? Aku hebat kan? Iya kan, iya kan aku hebat kan. Ayo dong tepuk tangan sebagai bukti kalau aku hebat. Iya kan? Ayo tepuk tangan. Tepuk tangan <i>Cute Girl</i>. Tepuk tangan lah kok B aja”</p> <p data-bbox="594 1013 1738 1105"><i>Cute Girl</i> : “APAA!?, aku bahkan melakukan sesuatu lebih hebat dari itu, bujank!” (Ucap <i>Cute Girl</i> dengan bangga)</p> <p data-bbox="594 1127 1566 1159">Nopal : “Gimana? Gimana?” (Tanya Nopal dengan penasaran)</p> <p data-bbox="594 1180 1738 1268"><i>Cute Girl</i> : “Nih Bang aku tiap hari demen banget nonton Drama Korea” (Jawab <i>Cute Girl</i>)</p>	

No.	Judul Episode	Paparan Data	Kode
		Nopal : “Halah biasa aja”	
		<i>Cute Girl</i> : “Tanpa <i>Subtitle</i> ” (Pungkasnya)	
10	Berkemah	<p><i>Cute Girl</i> : “Abang bener kalo kita mimpi seseorang berarti seseorang itu rindu sama kita?” (Tanya <i>Cute Girl</i>)</p> <p>Nopal : “Eee, kata orang sih gitu”</p> <p><i>Cute Girl</i> : “ehehehe” (<i>Cute Girl</i> pun ketawa)</p> <p>Nopal : “Nape lu” (sambil melihat <i>Cute Girl</i>)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Jadi gini kemarin dede mimpi”</p> <p>Mimpi <i>Cute Girl</i> menunjukkan bahwa sedang berbicara dengan artis korea Jungkook di dalam mimpi tersebut mereka berkomunikasi.</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Jadi gitu mimpinya, gimana? bener kan iya kan berarti dia rindu aku kaniya kan hihhi iya kan”</p>	(PK)

Lampiran 16. Tabel Pemandu Analisis Data

No	Judul Episode	Paparan Data	Kode	Interpretasi Data
1	Akibat Tidak Cuci Tangan Sebelum Makan	<p>Bunda : “Bunda akan kasih tahu cara cuci tangan yang baik dan benar” (Dengan nada memberi tahu)</p> <p>Nopal : “Bagaimana caranya?” (Tanya si Nopal kepada si Bunda)</p> <p>Bunda : “Pertama, basahi tangan dengan air mengalir, ambil sabun, gosok di telapak tangan lalu punggung tangan dan sela-sela jari secara bergantian. Bersihkan jari dengan mengatup dan menggosok ke telapak tangan secara bergantian. Bilas dengan air bersih. Terakhir, keringkan dengan handuk, lap atau tisu bersih. Nah sekarang giliran kamm”</p>	(PK)	Data tersebut menunjukkan bahwa Nopal bertanya kepada Bunda cara untuk cuci tangan. Hal ini menunjukan indikator dari interaksisosial yaitu proses komunikasi.
2	Cita-Cita <i>Cute Girl</i>	<p>Siswa : "Hai cuty. Anaknya Abah Enol Rampampam bagaimana kamu bisa melawan ketidakadilan, apakah kamu punya kekuatan? Ah aku tahu pasti kekuatan menghayal kan Cuty?"</p> <p>Siswa : "eeee. Kekuatan kata-kata."</p> <p>Siswa satu kelas : "Kata-kata katanya". (sambil meragukan) (Satu kelas kembali tertawa)</p> <p>Milos : "Lagian ketidakadilan seperti apa yang ingin kamu lawan? Kalau</p>	(AS)	Data tersebut menunjukkan bahwa <i>Cute Girl</i> Mampu untuk menyelesaikan permasalahan sehingga tersampaikan pesan dan tindakan yang

No	Judul Episode	Paparan Data	Kode	Interpretasi Data
		di Negara ini sudah ada keamanan dan hukum." (Satu kelas menanyakan hal yang sama sambil bergemuruh) <i>Cute Girl</i> : "Ketidakadilan seperti apa seperti kalian yang mentertawakan hak seseorang untuk mengemukakan keinginannya."		positif. Hal ini menunjukkan indikator dari interaksisosial yaitu asosiatif.
3	Debat Si Nopal Vs. <i>Cute Girl!</i> Siapa Yang Menang	<i>Cute Girl</i> : "Aku boleh pacaran, bang?" Nopal : "Kamu habis kejedot gerbang sekolah yah" (Nopal terkejut atas pertanyaan <i>Cute Girl</i>) <i>Cute Girl</i> : "Eh aku serius Abang, kalo boleh pacaran aku janji aku akan mandi sehari sekali" Nopal : " <i>Cute Girl</i> kan udah beberapa kali Abang bilang pacaran itu mengganggu pelajaran sekolah kamu. Kamu aja naik kelas juga Abang nggak percaya" (Jawab Nopal dengan tegas) <i>Cute Girl</i> : "Lah justru dengan pacaran aku jadi makin rajin belajar" (Nada dengan rayuan) Nopal : "Rajin gigimu benjol!" <i>Cute Girl</i> : "Berarti abang setuju, aku pacaran kan?" Nopal : "Gak!" (Jawab Nopal dengan tegas)	(PK)	Data tersebut menunjukkan bahwa Nopal Mampu untuk memberikan pendapat kepada <i>Cute Girl</i> . Hal ini menunjukkan indikator dari interaksisosial yaitu proses komunikasi.

No	Judul Episode	Paparan Data	Kode	Interpretasi Data
	<i>Cute Girl</i>	: "Atur aku terus..atur"		
	Nopal	: "Lah kan sebagai kakak wajib dong berperan untuk membimbing adik" Pungkasnya		
	<i>Cute Girl</i>	: "Eee tapi temen sekolahku banyak yang pacaran Bang. Hayoo" (Masih tetap merayu)		
	Nopal	: "Ye emang gue emaknya apa?!"		
	<i>Cute Girl</i>	: "Berarti aku ada hak dong!" (Dengan suara yang tegas)		
	Nopal	: "Hak Abang juga dong buat melarang"		
	<i>Cute Girl</i>	: "Hak aku juga untuk nolak" (Jawab <i>Cute Girl</i>)		
	Nopal	: "Kebanyakan bergaul sama kadal jadi gini nih bandel"		
	<i>Cute Girl</i>	: "Abang nggak modern"		
	Nopal	: "Modern dari mane, bambang?"		
	<i>Cute Girl</i>	: "Yakan bisa juga jadi alternative kalau ngerjain PR bang"		
	Nopal	: "Udah diem, Abang gamau debat sama kamu. Topiknya aja gak jelas gini, pusing tau nggak"		
	<i>Cute Girl</i>	: "Nggak jelas gimana sih Bang?" (Tanya <i>Cute Girl</i> dengan serius) "Aku kan udah jelasin pacaran itu bisa jadi alternative kalau ngerjain PR Bang"		

No	Judul Episode	Paparan Data		Kode	Interpretasi Data
		Nopal	: "Diem <i>Cute Girl</i> " (Sela oleh Nopal)		
4	Lagu Libur Sekolah	Bu Guru <i>Cute Girl</i>	: "Cut..Cut kamu kenapa" "Senangnya oh senangnya" "Hari libur telah tiba" "Saatnya kita bersuka cita" "Simpan tas dan bukunya" "Lupakan keluh kesahnya" "kita rayakan hari libur mantap jiwa" "libur libur mantap jiwa" "Gausah bimbang sama pelajaran" "YO SEMUANYA NYANYI" "Libur-libur mantap jiwa " "Gausah bimbang sama pelajaran" "Akhirnya ya tidak bimbang lagi kami senang kami senang kami senang hiya hiya hiya senang sekali kami"	(KS)	Data tersebut menunjukkan bahwa <i>Cute Girl</i> memberikan penampilan di dalam kelas sontak membuat siswa lain melihat si <i>Cute Girl</i> . Hal ini menunjukkan indikator dari interaksisosial yaitu kontak sosial.
5	Robot Aneh	<i>Cute Girl</i> Nopal	: "Bang aku lagi buat ini, Bang" "ROBOT PENDETEKSI KEBOHONGAN EHE" : "Eee, emang belakangnya ada 'ehe'nya ya?"	(PK)	

No	Judul Episode	Paparan Data	Kode	Interpretasi Data
		<p><i>Cute Girl</i> : “Iyak Bang” (Sambil menunjukan tulisan Ehe)</p> <p>Nopal : “Ya Ampun” (Ucap Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Cara kerjanya yaitu dengan kita mengajukan pertanyaan ke target dan ketika target menjawab otomatis robot ini akan mendeteksi bohong atau tidak” (<i>Cute Girl</i> menjelaskan dengan seksama)</p> <p>“Gimana? Keren kan robot buatanku?” (Tanya <i>Cute Girl</i> kepada Nopal)</p> <p>Nopal : “Jujur harus aku akui, ini keren banget sih <i>Cute Girl</i>” (Dengan ucapan pujian)</p> <p>Robot pun mendeteksi omongan dari si Nopal.. Bippp-Biipp-Bbiip</p> <p>Robot : “Kebohongan Terdeteksi” (Robot secara otomatis)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Hiks hiks hiks” (<i>Cute Girl</i> bersedih)</p>		
6	Lagu Kemerdekaan Versi <i>Cute Girl</i>	<p><i>Cute Girl</i> : “Abang aku denger, Abang lagi kesusahan ngerjain RP yah?” (Tanya <i>Cute Girl</i>)</p> <p>Nopal : “PR” (Jawab Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Jangan risau duhai Abang tetaplah semangat seperti pahlawan Indonesia yang berjuang mengusir penjajah. Merdeka!”</p> <p>Nopal : “Eeee. Merdeka” (Jawab Nopal)</p>	(AS)	Data tersebut menunjukkan bahwa <i>Cute Girl</i> memberikan penampilan di dalam kelas sontak membuat siswa lain

No	Judul Episode	Paparan Data	Kode	Interpretasi Data
		<p><i>Cute Girl</i> : “Anyway Literally, PR nya pelajaran apa ya Bujank?” Tanya <i>Cute Girl</i></p> <p>Nopal : “Matematika hehehe” (Jawab Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Tenang Abang, semua pelajaran dapat dikerjakan dengan instan oleh Robot Pemikir Instan (Dengan menunjukan Robot). Robot ini mampu mengerjakan PR apa saja karena kepintaran yang tak terbatas. Ada PR, Robot Pemikir Instan solusinya ”</p>		melihat si <i>Cute Girl</i> . Hal ini menunjukan indikator dari interaksisosial yaitu kontak sosial.
7	Lagu Semangat Sekolah Yang Aneh	<p>Nopal : “Yah Hujan! Gausah sekolah deh!”</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Eh Abang ga inget laguku ya?”(Menyanggah Nopal)</p> <p>Nopal : “Lagu?” (Tanya si Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Heeiiiiiiiiiiiiiiii Si Nopal”</p> <p>“Jangan menyerah”</p> <p>“Ayo sekolah”</p> <p>“Jangan menyerah”</p> <p>“Karna hujan ajah”</p> <p>“Bawa payungnya”</p> <p>“pakai sweaternya”</p> <p>“plastikin tasnya”</p>	(KS)	Data tersebut menunjukkan bahwa <i>Cute Girl</i> memberikan ingatan lagu yang pernah ia buat dan Nopal melihat si <i>Cute Girl</i> dengan menggunakan lagu. Hal ini menunjukan indikator dari interaksisosial yaitu kontak sosial.

No	Judul Episode	Paparan Data	Kode	Interpretasi Data
		<p>“Jangan lupa do’a”</p> <p>“Syalalalala hiya hiya kontet”</p> <p>“Syalalalala hiya hiya kontet”</p> <p>“Syalalalala hiya hiya kontet”</p> <p>“Jangan menyerah”</p>		
8	Nilai Ulangan	<p><i>Cute Girl</i> : “Ini, bang, aku tuh nangis karena nilai ulnganku jelek seperti hati Abang ehe” (sambil menunjukkan kertas ulangan)</p> <p>“Emm, maaf Bang. Aku takut Abang marah dan ngehukum aku dengan menyuruhku mencuci pakaian kotor karena tiap Abang marah ke aku pasti berakhir dengan nyuci pakaian kotor ”</p> <p>Nopal : “Lah emang Abang bakal marah kenapa?” (Tanya si Nopal)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Eee, karena nilaiku jelek Bang”</p> <p>Nopal : “Denger ya <i>Cute Girl</i> kesayanganku Abang gak bakal marah dengan pencapaian kamu apapun hasilnya Abang tetap salut dengan kejujuran kamu karena Abang punya prinsip lebih baik dapat nilai jelek daripada bagus tapi nyontek ”</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Eee, tapi nilai itu aku dapat karena nyontek Bang”</p>	(AS)	Data tersebut menunjukkan bahwa Nopal memberikan motivasi belajar buat si <i>Cute Girl</i> karena permasalahan yang dihadapi oleh <i>Cute Girl</i> yang mendapatkan nilai ulangan jelek. Hal ini menunjukkan indikator dari interaksisosial yaitu asosiatif.

No	Judul Episode	Paparan Data	Kode	Interpretasi Data
9	Kehebatan <i>Cute Girl</i> yang Tidak Banyak Orang Tahu	<p><i>Cute Girl</i> : “Eh Abang kenapa mukanya kenapa bonyok gitu dah ehe” (Tanya <i>Cute Girl</i>)</p> <p>Nopal : “Abang begini gara-gara abis berkelahi sama 5 orang jahat yang mencoba mencuri motor temen Abang” (Menunjukkan jarinya kepada <i>Cute Girl</i>)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Terus?” (Tanya <i>Cute Girl</i>)</p> <p>Nopal : “Lalu dengan segenap jiwa raga yang mapan, Abang lawan mereka hingga mereka melawan balik dengan jurus Naga Terbang Misteri Ilahi. Namun pada akhirnya Abang berhasil merebut motor teman Abang walaupun badan Abang yang jadi taruhannya ih dasar aku. Jadi gitu ceritanya, gimana <i>Cute Girl</i>? Aku hebat kan? Iya kan, iya kan aku hebat kan. Ayo dong tepuk tangan sebagai bukti kalau aku hebat. Iya kan? Ayo tepuk tangan. Tepuk tangan <i>Cute Girl</i>. Tepuk tangan lah kok B aja”</p> <p><i>Cute Girl</i> : “APAA!?, aku bahkan melakukan sesuatu lebih hebat dari itu, bujank!” (Ucap <i>Cute Girl</i> dengan bangga)</p> <p>Nopal : “Gimana? Gimana?” (Tanya Nopal dengan penasaran)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Nih Bang aku tiap hari demen banget nonton Drama Korea”</p>	(KS)	Data tersebut menunjukkan bahwa permasalahan yang mengakibatkan fisik sehingga hal ini menunjukan indikator dari interaksisosial yaitu kontak sosial.

No	Judul Episode	Paparan Data	Kode	Interpretasi Data
		(Jawab <i>Cute Girl</i>)		
		Nopal : “Halah biasa aja”		
		<i>Cute Girl</i> : “Tanpa <i>Subtitle</i> ” (Pungkasnya)		
10	Berkemah	<p><i>Cute Girl</i> : “Abang bener kalo kita mimpi seseorang berarti seseorang itu rindu sama kita?” (Tanya <i>Cute Girl</i>)</p> <p>Nopal : “Eee, kata orang sih gitu”</p> <p><i>Cute Girl</i> : “ehehehe” (<i>Cute Girl</i> pun ketawa)</p> <p>Nopal : “Nape lu” (sambil melihat <i>Cute Girl</i>)</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Jadi gini kemarin dede mimpi”</p> <p>Mimpi <i>Cute Girl</i> menunjukkan bahwa sedang berbicara dengan artis korea Jungkook di dalam mimpi tersebut mereka berkomunikasi.</p> <p><i>Cute Girl</i> : “Jadi gitu mimpinya, gimana? bener kan iya kan berarti dia rindu aku kaniya kan hihhi iya kan”</p>	(PK)	Data tersebut menunjukkan bahwa sedang berbicara dengan artis korea Jungkook di dalam mimpi tersebut. Hal ini menunjukkan indikator dari interaksisosial yaitu proses komunikasi.

Lampiran 17 Dokumentasi Wawancara



Lampiran 18 Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330221, 334267, 337422, 333147 • Faksimile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unsj.ac.id

Nomor 0085/UN25.1.5/L1/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

06 JAN 2020

Yth. Kepala Sekolah
SDN Tunjung 02
di Lumajang

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Ghafiruna Al Aziz
NIM : 160210204065
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Januari 2020

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang saudara pimpin dengan judul "Analisis Video Animasi Si Nopal untuk Mendukung Interaksi Sosial pada Siswa SDN Tunjung 02". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Dr. Suratno, M.Si.
06706251992031003

Lampiran 19 Surat Keterangan Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI TUNJUNG 02
KECAMATAN GUCIALIT KABUPATEN LUMAJANG
Jl. Veteran No 02 Desa Tunjung Kec.Gucialit Kab. Lumajang

SURAT KETERANGAN
Nomor :800 / 010 / 427.41.04.019 / 2020

Yang Bertanda Tangan di bawah ini :

Nama : Abdul Asis S.Pd, M.MPd
NIP : 19700215 199403 1 005
Pangkat/Gol : Pembina Tk.I/IV/b
Jabatan : Kepala SDN Tunjung 02 Kecamatan Gucialit Lumajang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ghafiruna Al Aziz
NIM : 160210204065
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember.

Telah melakukan **penelitian** pada SDN Tunjung 02 Kecamatan Gucialit Kabupaten Lumajang, Pada hari Senin, 27 Januari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Lumajang, 27 Januari 2020

Kepala Sekolah
SD Negeri Tunjung 02



ABDUL ASIS, S.Pd, M.MPd
NIP. 19700215 199403 1 005