

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Prasetyawati, Ika. 2014. *Nilai-Nilai Nasionalisme Dalam Film Garuda Di Dadaku Dan Relevansinya Terhadap Perkembangan Anak Usia MI. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.*
- Dwi, Adinda. 2017. *Konsep Nasionalisme pada Tampilan Visual Film Animasi Battle Of Surabaya.* Dalam jurnal Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta. Edisi 1 Hal 3-4.
- Isa Khoiriyah, 2018. *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Toy Story. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.*
- Junaedi, 2017. *Film Animasi Adit, Sopo dan Jarwo (Analisis Isi Pesan-Pesan Islami). Skripsi. UIN Alauddin Makasar*
- Lukmantoro, Dhanang. 2018. *Analisis Nilai Moral Dalam Film Animasi The Boss Baby Produksi Dreamworks Anomation Bagi Siswa Sekolah Dasar. Univesitas PGRI Semarang.*
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Jakarta.
- Noviati Kusumaningrum, Dyah. 2017 . *Analisis Film Kartun Upin Ipin Sebagai Media Pendidikan Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Taman Kanak-Kanak RA Miftahul Huda Kecamatan Sumpiuh Kabupaten Banyumas.*
- Satrina, 2014. *Nilai Nasionalisme dalam Film 5 cm (Analisis Semiotik Barthes Terhadap Film Nasional).* UIN Alauddin

Tarmidi, Fridolami, 2013. *Pesan Persahabatan Pada Film 5 cm (Sebuah Analisis Semiotik Roland Barthes Pada Film 5 cm)*. Skripsi. Uin Sunan Ampel Surabaya

Undang Undang SISDIKNAS UU RI No. 20 Thn 2003

Undang Undang Guru dan Dosen UU RI No. 14. Thn 2005

Wikipedia. Battle Of Surabaya.

Zainal Achmad, 2019. *Nilai-Nilai Pendidikan Ahlak Dalam Film Animasi Adit & Sopo Jarwo*. Institut Agama Islam urakarta

Zuan Ashifana, 2019. *Analisis Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi "Bilal: A New Breed Of Hero"*. UIN Malang

Lampiran 1



Unipa Surabaya

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I. Jl. Ngungel Dadi III-9/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234
Kampus II. Jl. Duteh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234
<http://fish.unipasby.ac.id/>

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Marda Nikmatius Fadila
NIM : 175600023
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Tanggal Ujian : 05 Februari 2021
Judul Skripsi : Analisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi
Battle of Surabaya pada Siswa Kelas VII SMP Negeri
1 Sukodono

No.	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1.	Format Abstrak		
2.	Format Tabulasi data		
3.	Format Daftar isi		
4.	Format Revisi Bab II, IV		
5.	Format Revisi Simpulan		

Batas waktu revisi skripsi : 2 (dua) minggu terhitung dari waktu ujian

Dosen Penguji I,

Drs. A Qomaru Zaman, M.Pd.
NIDN. 0014106501

Dosen Penguji II,

Dra. Bernadetta Budi Lestari, M.Si
NIDN. 0730125901

Lampiran 2



Unipa Surabaya

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5667804 Surabaya 60234



Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

<http://fish.unipasby.ac.id/>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Marda Nikmatus Fadila
NIM : 175600023
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Analisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi *Battle Of Surabaya* terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing
1.	11 September 2020	Penentuan Judul Skripsi	
2.	21 September 2020	Pengerjaan BAB 1 dan Matrik Penelitian	
3.	2 Oktober 2020	Perbaikan BAB 1 dan Pengerjaan BAB 2	
4.	18 Oktober 2020	Pengerjaan BAB 3	
5.	22 Oktober 2020	Penyempurnaan BAB 1, 2 dan 3 sebelum Seminar Proposal	
6.	27 Oktober 2020	Seminar Proposal Skripsi	
7.	04 November 2020	Pengumpulan Draft Proposal Skripsi	
8.	04 Januari 2021	Pengerjaan Kisi-Kisi Instrumen, BAB 4 dan BAB 5	

9.	12 Januari 2021	Perbaikan BAB 4 dan BAB 5	
10.	25 Januari 2021	Konsultasi Persiapan Sidang Skripsi	

Selesai bimbingan skripsi tanggal 28 Januari 2021.

Mengetahui

Dekan FISH,



Dr. Sunu Catur Budiono, M.Hum.
NIDN 0703016504

Dosen Pembimbing,



Drs. A Qomaru Zaman, M.Pd.
NIDN. 0014106501

Lampiran 3



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-11/37 Telp. (031)5041097 Fax. (031)5042804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Meranggal XII 1 telp. (031)8281182, 8281183 Surabaya 60234
Website : <http://fsh.ungrisby.ac.id>

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 091/FISH/XII/2020

Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas PGRI Adi Buana Surabaya memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Marda Nikmatu Fadilah
NIM : 175600023
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : PPKn/S-1
Judul Skripsi : Analisis Nilai Nasionalisme Dalam Film Battle of Surabaya pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sukodono .

Oleh karena itu, mohon yang bersangkutan diperkenankan melakukan penelitian dan pengambilan data pada tanggal 19 Desember sampai dengan 19 Januari 2021 di SMP Negeri 1 Sukodono dalam rangka penulisan skripsi sebagaimana tersebut di atas.

Demikian Surat Permohonan Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 01 Desember 2020
Wakil Dekan I,

Dr. Suparman, S.Pd., M.Pd
NIDN: 07-1016510

Tembusan:

1. Wakil Dekan I FISH
2. Kaprodi Pend.PPKn.

Lampiran 4

MATRIKS PENELITIAN KUALITATIF

Analisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi Battle Of Surabaya terhadap Siswa Kelas XI SMK 10 November Sidoarjo

No.	Rumusan Masalah	Konsep	Batasan Masalah	Asumsi	Metode Penelitian			Daftar Pustaka
					Data Dan Sumber Data	Metode Pengumpulan Data	Metode Analisis Data	
1.	<p>1. Bagaimana nilai-nilai nasionalisme yang terkandung dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i>?</p> <p>2. Adakah dampak nilai nasionalisme yang terkandung dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> pada Siswa Kelas XI SMK 10 November?</p>	<p>Nilai Nasionalisme adalah suatu paham, yang berpendapat bahwa kesetiaan tertinggi individu harus diserahkan kepada negara kebangsaan. Perasaan sangat mendalam akan suatu ikatan yang erat dengan tanah tumpah darahnya, dengan tradisi-tradisi setempat dan penguasa-penguasa resmi di daerahnya selalu ada di sepanjang sejarah dengan kekuatan yang berbeda-beda.</p> <p>Film : Menurut Ahmadzeni (2008: 20), film</p>	<p>Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:</p> <p>1. Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar analisis nilai-nilai</p>	<p>Menumbuhkan rasa nasionalisme siswa kelas XI SMK 10 November melalui media pembelajaran audio visual dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i></p>	<p>Data dapat diambil: Data dalam penelitian ini seperti pada batasan masalah yaitu: Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar nilai nilai nasionalisme yang terkandung di dalam animasi <i>Battle Of</i></p>	<p>1. Angket 2. Observasi 3. Dokumentasi</p>	<p>1. <i>Analisis Data Semiotik</i> 2. <i>Teknik Content Analysis</i></p>	<p>1. Tarmidi, Fridolami, 2013, <i>Pesan Persahabatan Pada Film 5 cm (Sebuah Analisis Semiotik Roland Barthes Pada Film 5 cm)</i>. <i>Skripsi</i>. Uin Sunan Ampel Surabaya</p> <p>2. Junaedi, 2017, <i>Film Animasi Adit, Sopo dan Jarwo (Analisis Isi Pesan-Pesan Islami)</i>. <i>Skripsi</i>. Uin Alauddin Makasar</p>

		<p>kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara inbetween dengan jumlah banyak, dimana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa film kartun adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan seolah-olah gambar diam dapat bergerak dan bersuara yang selanjutnya disusun menjadi suatu cerita yang menarik dengan memberikan watak pada setiap tokoh.</p>	<p>nasionalisme dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i>.</p> <p>2. Informasi yang disajikan yaitu: Nilai nilai nasionalisme yang terkandung di dalam animasi <i>Battle Of Surabaya</i>, Pengertian nasionalisme dan informasi seputar film animasi <i>Battle Of Surabaya</i>.</p>		<p><i>Surabaya</i>, Pengertian nasionalisme dan informasi seputar film animasi <i>Battle Of Surabaya</i>. Sumber Data Primer</p> <p>a. Sumber Data Sekunder Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pegumpul data. Sumber data sekunder meliputi: jurnal, artikel, situs</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>Animasi</p> <p>Battle of Surabaya : Dengan karakter tokoh yang unik dan khas menjadi ketertarikan sendiri bagi para penontonnya. Battle of Surabaya adalah film animasi 2D, drama, aksi dan sejarah Indonesia produksi MSV Pictures. Karya perdana sutradara muda Aryanto Yuniawan ini menampilkan tokoh dan cerita fiktif, tetapi berlatar belakang sejarah perjuangan bangsa Indonesia pada saat perang Surabaya 1945.</p>			<p>internet seperti google, google scholar dan segala macam data yang berkaitan dengan penelitian, yang dapat membantu dalam menganalisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi Battle Of Surabaya.</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

Lampiran 5

Angket Penelitian Analisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi *Battle of Surabaya* terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih menyukai film animasi daripada film percintaan				
2.	Saya lebih menyukai film percintaan daripada film animasi				
3.	Saya lebih menyukai film animasi luar negeri daripada animasi dalam negeri				
4.	Saya menghabiskan waktu luang untuk menonton Film/Drama daripada membaca Buku Pengetahuan				
5.	Saat pembelajaran saya lebih suka dijelaskan dengan menggunakan gambar/video				
6.	Dengan menonton Film wawasan saya jadi bertambah				
7.	Tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> menarik sehingga pesan yang disampaikan dalam film mudah saya pahami				
8.	Setelah menonton film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> membuat saya lebih mencintai Indonesia				
9.	Dengan menonton film Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> saya jadi lebih tau sejarah Indonesia				
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual seperti menonton film tentang Sejarah Indonesia membuat saya lebih bersemangat dalam belajar				

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	PPKn				
11.	Film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> mengandung Nilai Nasionalisme atau Cinta Tanah Air				
12.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah				
13.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah				
14.	Efek-efek suara seperti tembakan pluru dan ledakan mampu menciptakan suasana realistis (seolah-olah terjadi)				
15.	Untuk musik dalam film mampu membangkitkan emosi penonton (senang, sedih, terharu, marah)				
16.	Menonton film sejarah adalah hal yang membosankan				
17.	Saya mudah memahami suatu pembelajaran bila ada gambar dan suara daripada hanya membacanya				
18.	Dengan adanya film Animasi Karya anak bangsa seperti Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> dapat menginspirasi saya agar dapat membuat karya untuk membanggakan bangsa				
19.	Dengan menonton animasi <i>Battle Of Surabaya</i> membuat saya				

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	bangga dengan Hasil Karya atau Produk Dalam Negeri				
20.	Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> adalah tontonan yang cocok untuk pelajar seperti saya				

Lampiran 6

Responden Penelitian Analisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi *Battle of Surabaya* terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono

Nama Siswa : Anis Kurniawati
Kelas : VII b

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih menyukai film animasi daripada film percintaan		√		
2.	Saya lebih menyukai film percintaan daripada film animasi			√	
3.	Saya lebih menyukai film animasi luar negeri daripada animasi dalam negeri		√		
4.	Saya menghabiskan waktu luang untuk menonton Film/Drama daripada membaca Buku Pengetahuan		√		
5.	Saat pembelajaran saya lebih suka dijelaskan dengan menggunakan gambar/video		√		
6.	Dengan menonton Film wawasan saya jadi bertambah		√		
7.	Tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> menarik sehingga pesan yang disampaikan dalam film mudah saya pahami		√		
8.	Setelah menonton film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> membuat saya lebih mencintai Indonesia		√		
9.	Dengan menonton film Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> saya jadi lebih tau sejarah Indonesia		√		
10.	Pembelajaran dengan		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	menggunakan media audio visual seperti menonton film tentang Sejarah Indonesia membuat saya lebih bersemangat dalam belajar PPKn				
11.	Film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> mengandung Nilai Nasionalisme atau Cinta Tanah Air		√		
12.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
13.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
14.	Efek-efek suara seperti tembakan pluru dan ledakan mampu menciptakan suasana realistis (seolah-olah terjadi)		√		
15.	Untuk musik dalam film mampu membangkitkan emosi penonton (senang, sedih, terharu, marah)		√		
16.	Menonton film sejarah adalah hal yang membosankan		√		
17.	Saya mudah memahami suatu pembelajaran bila ada gambar dan suara daripada hanya membacanya		√		
18.	Dengan adanya film Animasi Karya anak bangsa seperti Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> dapat menginspirasi saya agar dapat		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	membuat karya untuk membanggakan bangsa				
19.	Dengan menonton animasi <i>Battle Of Surabaya</i> membuat saya bangga dengan Hasil Karya atau Produk Dalam Negeri		√		
20.	Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> adalah tontonan yang cocok untuk pelajar seperti saya		√		

Responden Penelitian Analisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi *Battle of Surabaya* terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono

Nama Siswa : Angelista Virda
Kelas : VII b

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih menyukai film animasi daripada film percintaan		√		
2.	Saya lebih menyukai film percintaan daripada film animasi			√	
3.	Saya lebih menyukai film animasi luar negeri daripada animasi dalam negeri		√		
4.	Saya menghabiskan waktu luang untuk menonton Film/Drama daripada membaca Buku Pengetahuan		√		
5.	Saat pembelajaran saya lebih suka dijelaskan dengan menggunakan gambar/video		√		
6.	Dengan menonton Film wawasan saya jadi bertambah		√		
7.	Tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> menarik sehingga pesan yang disampaikan dalam film mudah saya pahami		√		
8.	Setelah menonton film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> membuat saya lebih mencintai Indonesia		√		
9.	Dengan menonton film Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> saya jadi lebih tau sejarah Indonesia		√		
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual seperti menonton film tentang Sejarah Indonesia membuat saya		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	lebih bersemangat dalam belajar PPKn				
11.	Film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> mengandung Nilai Nasionalisme atau Cinta Tanah Air		√		
12.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
13.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
14.	Efek-efek suara seperti tembakan pluru dan ledakan mampu menciptakan suasana realistis (seolah-olah terjadi)		√		
15.	Untuk musik dalam film mampu membangkitkan emosi penonton (senang, sedih, terharu, marah)		√		
16.	Menonton film sejarah adalah hal yang membosankan		√		
17.	Saya mudah memahami suatu pembelajaran bila ada gambar dan suara daripada hanya membacanya		√		
18.	Dengan adanya film Animasi Karya anak bangsa seperti Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> dapat menginspirasi saya agar dapat membuat karya untuk membanggakan bangsa		√		
19.	Dengan menonton animasi <i>Battle</i>		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	<i>Of Surabaya</i> membuat saya bangga dengan Hasil Karya atau Produk Dalam Negeri				
20.	Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> adalah tontonan yang cocok untuk pelajar seperti saya		√		

Responden Penelitian Analisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi *Battle of Surabaya* terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono

Nama Siswa : Achmad Khaisar
Kelas : VII b

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih menyukai film animasi daripada film percintaan		√		
2.	Saya lebih menyukai film percintaan daripada film animasi		√		
3.	Saya lebih menyukai film animasi luar negeri daripada animasi dalam negeri		√		
4.	Saya menghabiskan waktu luang untuk menonton Film/Drama daripada membaca Buku Pengetahuan		√		
5.	Saat pembelajaran saya lebih suka dijelaskan dengan menggunakan gambar/video		√		
6.	Dengan menonton Film wawasan saya jadi bertambah		√		
7.	Tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> menarik sehingga pesan yang disampaikan dalam film mudah saya pahami		√		
8.	Setelah menonton film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> membuat saya lebih mencintai Indonesia		√		
9.	Dengan menonton film Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> saya jadi lebih tau sejarah Indonesia		√		
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual seperti menonton film tentang Sejarah Indonesia membuat saya		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	lebih bersemangat dalam belajar PPKn				
11.	Film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> mengandung Nilai Nasionalisme atau Cinta Tanah Air		√		
12.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
13.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
14.	Efek-efek suara seperti tembakan pluru dan ledakan mampu menciptakan suasana realistis (seolah-olah terjadi)		√		
15.	Untuk musik dalam film mampu membangkitkan emosi penonton (senang, sedih, terharu, marah)		√		
16.	Menonton film sejarah adalah hal yang membosankan		√		
17.	Saya mudah memahami suatu pembelajaran bila ada gambar dan suara daripada hanya membacanya		√		
18.	Dengan adanya film Animasi Karya anak bangsa seperti Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> dapat menginspirasi saya agar dapat membuat karya untuk membanggakan bangsa		√		
19.	Dengan menonton animasi <i>Battle</i>		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	<i>Of Surabaya</i> membuat saya bangga dengan Hasil Karya atau Produk Dalam Negeri				
20.	Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> adalah tontonan yang cocok untuk pelajar seperti saya		√		

Responden Penelitian Analisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi *Battle of Surabaya* terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono

Nama Siswa : Muhammad Firdan A.

Kelas : VII b

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih menyukai film animasi daripada film percintaan		√		
2.	Saya lebih menyukai film percintaan daripada film animasi		√		
3.	Saya lebih menyukai film animasi luar negeri daripada animasi dalam negeri		√		
4.	Saya menghabiskan waktu luang untuk menonton Film/Drama daripada membaca Buku Pengetahuan		√		
5.	Saat pembelajaran saya lebih suka dijelaskan dengan menggunakan gambar/video		√		
6.	Dengan menonton Film wawasan saya jadi bertambah		√		
7.	Tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> menarik sehingga pesan yang disampaikan dalam film mudah saya pahami		√		
8.	Setelah menonton film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> membuat saya lebih mencintai Indonesia		√		
9.	Dengan menonton film Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> saya jadi lebih tau sejarah Indonesia		√		
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual seperti menonton film tentang Sejarah Indonesia membuat saya		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	lebih bersemangat dalam belajar PPKn				
11.	Film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> mengandung Nilai Nasionalisme atau Cinta Tanah Air		√		
12.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
13.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
14.	Efek-efek suara seperti tembakan pluru dan ledakan mampu menciptakan suasana realistis (seolah-olah terjadi)		√		
15.	Untuk musik dalam film mampu membangkitkan emosi penonton (senang, sedih, terharu, marah)		√		
16.	Menonton film sejarah adalah hal yang membosankan		√		
17.	Saya mudah memahami suatu pembelajaran bila ada gambar dan suara daripada hanya membacanya		√		
18.	Dengan adanya film Animasi Karya anak bangsa seperti Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> dapat menginspirasi saya agar dapat membuat karya untuk membanggakan bangsa		√		
19.	Dengan menonton animasi <i>Battle</i>		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	<i>Of Surabaya</i> membuat saya bangga dengan Hasil Karya atau Produk Dalam Negeri				
20.	Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> adalah tontonan yang cocok untuk pelajar seperti saya		√		

Responden Penelitian Analisis Nilai Nasionalisme dalam Film Animasi *Battle of Surabaya* terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono

Nama Siswa : Saka Dhanu
Kelas : VII b

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih menyukai film animasi daripada film percintaan		√		
2.	Saya lebih menyukai film percintaan daripada film animasi		√		
3.	Saya lebih menyukai film animasi luar negeri daripada animasi dalam negeri		√		
4.	Saya menghabiskan waktu luang untuk menonton Film/Drama daripada membaca Buku Pengetahuan		√		
5.	Saat pembelajaran saya lebih suka dijelaskan dengan menggunakan gambar/video		√		
6.	Dengan menonton Film wawasan saya jadi bertambah		√		
7.	Tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> menarik sehingga pesan yang disampaikan dalam film mudah saya pahami		√		
8.	Setelah menonton film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> membuat saya lebih mencintai Indonesia		√		
9.	Dengan menonton film Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> saya jadi lebih tau sejarah Indonesia		√		
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual seperti menonton film tentang Sejarah Indonesia membuat saya		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	lebih bersemangat dalam belajar PPKn				
11.	Film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> mengandung Nilai Nasionalisme atau Cinta Tanah Air		√		
12.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
13.	Tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi <i>Battle Of Surabaya</i> , salah satunya kegigihan Musa dalam membantu pertempuran 10 November, dapat menginspirasi saya menjadi pelajar yang Jujur dan Tidak Mudah Menyerah		√		
14.	Efek-efek suara seperti tembakan pluru dan ledakan mampu menciptakan suasana realistis (seolah-olah terjadi)		√		
15.	Untuk musik dalam film mampu membangkitkan emosi penonton (senang, sedih, terharu, marah)		√		
16.	Menonton film sejarah adalah hal yang membosankan		√		
17.	Saya mudah memahami suatu pembelajaran bila ada gambar dan suara daripada hanya membacanya		√		
18.	Dengan adanya film Animasi Karya anak bangsa seperti Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> dapat menginspirasi saya agar dapat membuat karya untuk membanggakan bangsa		√		
19.	Dengan menonton animasi <i>Battle</i>		√		

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	<i>Of Surabaya</i> membuat saya bangga dengan Hasil Karya atau Produk Dalam Negeri				
20.	Animasi <i>Battle Of Surabaya</i> adalah tontonan yang cocok untuk pelajar seperti saya		√		

Lampiran 7 Hasil Analisis Angket Respon Siswa

No. Absen	Pernyataan																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	70
2.	4	3	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	70
3.	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	75
4.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
5.	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
6.	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	60
7.	4	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	71
8.	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	3	71
9.	4	2	3	2	3	4	3	4	4	3	2	4	4	1	3	3	3	4	2	2	60
10.	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	72
11.	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	60
12.	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	4	3	4	4	4	72
13.	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	67
14.	3	4	3	2	1	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	60
15.	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	76
16.	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	75
17.	4	4	2	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	70
18.	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	67
19.	4	3	3	1	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	2	4	3	4	65
20.	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	66