

**PENGARUH PILIHAN FILM KARTUN TERHADAP PERILAKU
ANAK-ANAK DI PEKON LUAS KECAMATAN BATU KETULIS
KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

(Skripsi)

Oleh

SINTA RONAULI SITINJAK



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH PILIHAN FILM KARTUN TERHADAP PERILAKU ANAK-ANAK DI PEKON LUAS KECAMATAN BATU KETULIS KABUPATEN LAMPUNG BARAT

Oleh

Sinta Ronauli Sitinjak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Variabel X dalam penelitian ini adalah pengaruh pilihan film kartun, sedangkan variabel Y dalam penelitian ini adalah tingkah laku anak. Subjek yang diteliti ialah anak-anak usia 7-12 tahun di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat berjumlah 26 anak. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket dan analisis data menggunakan Chi Kuadrat. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat derajat keeratan, yaitu dengan koefisien kontigensi $C = 0,86$ dan koefisien kontigensi maksimum $C_{maks} = 0,82$ sehingga diperoleh nilai $0,27$, berdasarkan pengkatagorian maka koefisien kontigensi $= 0,86$ berada pada katagori tinggi. Artinya bahwa terdapat pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan batu ketulis Kabupaten lampung barat cenderung kearah negatif.

Kata kunci : anak usia sekolah, perilaku, film kartun

**PENGARUH PILIHAN FILM KARTUN TERHADAP PERILAKU
ANAK-ANAK DI PEKON LUAS KECAMATAN BATU KETULIS
KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

**Oleh
Sinta Ronauli Sitinjak**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Program Studi PPKn
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH PILIHAN FILM KARTUN
TERHADAP PERILAKU ANAK-ANAK DI PEKON
LUAS KECAMATAN BATU KETULIS
KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

Nama Mahasiswa : **Sinta Ronauli Sitingjak**

No. Pokok Mahasiswa : **1313032076**

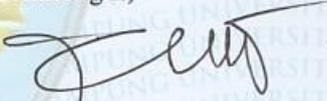
Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**


MENYETUJUI
1. Komisi Pembimbing
Pembimbing I, Pembimbing II,

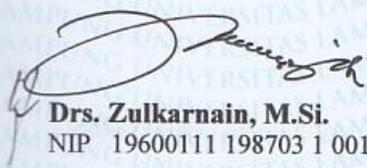

Dr. Adelina Hasyim, M.Pd.
NIP 19531018 198112 2 001

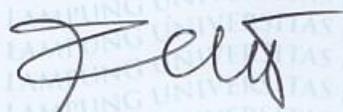

Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820727 200604 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi PPKn

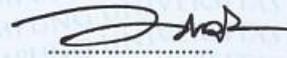

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001


Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820727 200604 1 002

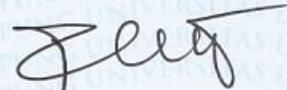
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

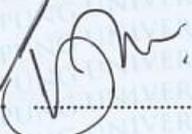
Ketua : **Dr. Adelina Hasyim, M.Pd.**



Sekretaris : **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 Januari 2018**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah, adalah :

Nama : Sinta Ronauli Sitinjak
NPM : 1313032076
Prodi/Jurusan : PPKn/Pendidikan IPS
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Februari 2018
Penulis,



Sinta Ronauli Sitinjak
NPM 1313032076

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Sinta Ronauli Sitinjak, di lahirkan di Tanjung Karang pada 01 Oktober 1994 yang merupakan putri pertama dari empat bersaudara pasangan Bapak Esron Sitinjak dan Ibu Murniati Rumapea.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis antara lain :

1. SD N II BAKHU Lampung Barat pada tahun 2001 – 2006
2. SMP N 1 BELALAU Lampung Barat pada tahun 2006 – 2010
3. SMA N 1 BELALAU Lampung Barat pada tahun 2010-2013

Pada tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui jalur (SBMPTN) Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri dan pada semester satu mendapat Bea Siswa Bidik Misi sebagai Kuota Tambahan.

MOTTO

“Dia yang memuaskan hasratmu dengan kebaikan, sehingga masa mudamu menjadi baru seperti pada burung rajawali”

(Mazmur 103 : 5)

“Sekiranya engkau memperhatikan perintah-perintah-Ku, maka damai sejahteramu akan seperti sungai yang tidak pernah kering, kebahagiaanmu akan terus berlimpah seperti gelombang-gelombang laut yang tidak pernah berhenti”

(Yesaya 48 : 18)

“Bersyukurlah atas keberhasilan, dari ukuran porsi kehidupan”

(Shinta Ronauli Sitinjak)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas kebaikan dan kemurahan-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan kerendahan hati, ku persembahkan skripsi ini kepada :

Kedua orang tuaku, Bapak dan Mamakku yang selalu mendoakan keberhasilanku dan selalau memberikan dukungan dan menyayangi ku.

Adik - adikku David Martua Sitinjak, Jeremmia Andres Sitinjak dan William Satriawan Kaleb Sitinjak dengan segala kasih sayang telah mendukung dan mendoakan keberhasilan ku

Almamater tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah menyertai dan memberikan pengertian sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “*Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak-Anak Di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Selama Penulisan Skripsi ini, Penulis banyak memperoleh saran maupun kritikan yang bersifat membangun sekaligus merupakan sebuah pembelajaran baik dalam menambah ilmu pengetahuan maupaun dalam kehidupan penulis sendiri. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Adelina Hasyim, M.Pd., sebagai Pembimbing I atas bimbingan dan motivasi dalam membantu penyusunan skripsi ini. Dan bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II dan Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sekaligus Pembimbing Akademik atas kesediaan untuk membimbing dalam penyusunan skripsi ini. serta ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr.H.Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;

2. Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
6. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Pembimbing II.
7. Ibu Dr. Adelina Hasyim, M.Pd., selaku Pembimbing 1 yang telah membimbing serta memberikan dukungan selama penyusunan skripsi.
8. Ibu Yunisca Nurnalisa, S.Pd.,M.Pd selaku pembahas I yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi;
9. Bapak Abdul Halim, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi;
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung terimakasih atas

segala ilmu yang telah diberikan, motivasi, saran, masukan serta segala bantuan yang diberikan;

11. Bapak Haidir,S.H. Selaku Pratin di Pekon Luas yang telah membantu dan mengizinkan penulis mengumpulkan data penelitian.
12. Kak Muklas Nurahman, S.Pd. selaku staff prodi PPKn, Kak Elisa Septriana S.Pd, yang telah membantu dan memberi semangat.
13. Sahabat-sahabat terhebatku Triana Desita Sari, Yesi Suryanti, Endang Sri Lestari, Ersas Susanti serta Elin Eliawati yang selalu meluangkan waktu, memberikan ide, saran serta cita inspirasi.
14. Sahabat-sahabat terbaikku Elsha Yohana Situmeang, Eric Jonathan Sinaga, Eva Olivia Simatupang dan Herta Maniara Manullang yang telah meluangkan waktunya dan memberikan semangat, cerita, cita dan canda tawa dalam segala hal.
15. Sahabat seperjuangan, M. Ardhiansyah, Linda Wati , dan Febi serta seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2013 yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
16. Teman-teman KKN-PPK SMPN 1 Bumi Nabung Lampung Tengah Tita, Indro, Cindi, Citra, Arya,Mba Ana, Mba Kurnia, Sandra, dan ani kalian luar biasa tetaplah selalu terkenang.
17. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Bandar Lampung, Januari 2018
Penulis

Sinta Ronauli Sitinjak

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian.....	9
1. Secara Teoritis.....	9
2. Secara Praktis	9
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1. Ruang Lingkup Ilmu	10
2. Subyek Penelitian.....	10
3. Obyek Penelitian	10
4. Tempat Penelitian.....	10
5. Waktu Penelitian	10
II. TINJUAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	11
1. Tinjauan Tentang Perilaku Anak.....	11
a. Pengertian Perilaku	11
b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku	16
c. Teori Perilaku	17
d. Teori Belajar	19
e. Pengertian Anak-anak	20
2. Tinjauan Tentang Film Kartun.....	23

a.	Pengertian Film Kartun	23
b.	Film Kartun dan Film Animasi	24
c.	Sejarah Film Kartun	26
d.	Bentuk dan Tema Film Kartun	29
e.	Kelemahan Film Kartun	31
f.	Aspek-aspek Yang Berkaitan Dengan Tayangan Film Kartun	32
g.	Penelitian Yang Relevan	34
B.	Kerangka Pikir	37
C.	Hipotesis	37

III. METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	38
B.	Populasi dan Sampel	39
1.	Populasi	39
2.	Sampel	39
C.	Variabel Penelitian	41
D.	Definisi Konseptual dan Operasional	41
1.	Definisi Konseptual	41
2.	Definisi Operasional	41
D.	Rencana Pengukuran Variabel	42
E.	Teknik Pengumpulan Data	43
1.	Teknik Pokok	43
2.	Teknik Penunjang	44
F.	Uji Validitas dan Uji Realibilitas	44
1.	Uji Validitas	44
2.	Uji Realibilitas	45
G.	Teknik Analisis Data	46

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Langkah-langkah Penelitian	50
1.	Persiapan Pengajuan Judul	50
2.	Penelitian Pendahuluan	52
3.	Pengajuan Rencana Penelitian	52
4.	Pelaksanaan Penelitian	52
a.	Persiapan Administrasi	52
b.	Penyusunan Alat Pengumpulan Data	52
5.	Pelaksanaan Uji Coba Angket	53
a.	Analisis Uji Coba Angket	53
b.	Analisis Uji Coba Reliabilitas	53
B.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	57
1.	Sejarah	57
2.	Umum	59
3.	Bidang Pemerintahan	59
4.	Sruktur Pemerintahan Pekon	60
C.	Deskripsi Data	60

1. Pengumpulan Data	60
2. Penyajian Data.....	61
a. Indikator Mencontoh	62
b. Indikator Tidak Mencontoh.....	64
c. Indikator Perasaan(Afeksi)	67
d. Indikator Pemikiran(Kognisi)	69
e. Indikator Tindakan(Koneksi)	71
D. Pengujian	74
1. Pengujian Pengaruh	74
2. Pegujian Tingkat Keeratan Pengaruh.....	77
E. Pembahasan	79

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data jumlah film kartun yang di tonton anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat tahun 2017	6
3.1 Data jumlah anak-anak di pekon Luas kecamatan Batu Ketulis kabupaten Lampung Barat	40
3.2 Data distribusi sampel jumlah anak-anak di pekon Luas kecaatan Batu Ketulis kabupaten Lampung Barat.....	41
4.1 Hasil Uji Coba Angket 10 Orang Diluar Responden Terkait pengaruh pilihan Film kartun Terhadap perilaku anak-anak di pekon Luas kecamatan Batu Ketulis kabupaten Lampung Barat Untuk Item Ganjil (X)	55
4.2 Hasil Uji Coba Angket 10 Orang Diluar Responden Terkait pengaruh pilihan Film kartun Terhadap perilaku anak-anak di pekon Luas kecamatan Batu Ketulis kabupaten Lampung Barat Untuk ItemGenap (Y)	56
4.3 Distribusi antara Item Soal Kelompok Ganjil (X) dengan Item Genap (Y)	56
4.4 Distribusi Skor Hasil Angket Dari Indikator Mencontoh	63
4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Mencontoh	64
4.6 Distribusi Skor angket dari indikator Tidak Mencontoh	65
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Tidak Mencontoh	67
4.8 Distribusi skor hasil angket Indikator Afeksi (Perasaan)	68
4.9 Distribusi Frekuensi Tentang Indikator Afeksi (Perasaan)	69
4.10 Distribusi Skor Hasil Angket Tentang Indikator Pemikiran (Kognisi).....	70
4.11 Distribusi Frekuensi Tentang Indikator Pemikiran (Kognisi)	72
4.12 Distribusi Skor Hasil Angket Tentang Indikator Tindakan (Koneksi)	73
4.13 Distribusi Frekuensi Tentang Indikator Tindakan (Koneksi)	74

4.14 Distribusi Skor Angket Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat	75
4.15 Kontigensi Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat	76
4.16 Kontigensi Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	37

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan dari Dekan FKIP Universitas Lampung
2. Surat Penelitian Pendahuluan dari Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan dari Pratin Pekon Luas
4. Surat Keterangan Izin Penelitian dari Dekan FKIP Universitas Lampung
5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Pratin Pekon Luas
6. Kisi-kisi Angket
7. Angket Penelitian

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin maju. Dan sesuai dengan perkembangannya teknologi dapat mempermudah suatu kegiatan manusia, Salah satu bagian dari hasil teknologi ialah adanya televisi. Dimana Televisi salah satu media elektronik yang hampir seluruh masyarakat dapat menikmatinya, dan televisi menyediakan berbagai macam hiburan seperti Berita, Dialog, Interaktif, Program Pedesaan, Sinetron, Film, Pendidikan dan Komedi.

Seiring dengan perkembangannya penayangan televisi selalu menjadi hiburan dan dikatakan dapat menambah pengetahuan, dan film yang dapat menarik perhatian anak-anak ialah film kartun, seperti diketahui banyak film kartun yang rutin tayang setiap harinya dan menyajikan daya tarik khusus buat anak-anak, ada film kartun yang sifatnya menghibur, bernuansa romantis, pengetahuan dan hal yang beradegan perkelahian.

Dalam perfilman saat ini film kartun ialah film yang unik dan kreatif , mulai dari desain warna, peran para tokoh, serta suasananya yang sangat menarik perhatian anak-anak. Dan tidak heran jika anak-anak hafal dengan judul film kartun, perannya dan jalan cerita film tersebut, disebabkan desain film yang menarik mulai dari paduan warna bahasanya yang unik,

dan disajikan untuk menghibur anak-anak , memberikan informasi, dan pendidikan.

Seperti diketahui film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, Film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak. Film dapat diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Dan film kartun sendiri media yang digemari anak-anak.

Pada umumnya ada beberapa nama film kartun yaitu, Naruto, Bo Boboy, Shiva, Tom & Jerry, Spongebob, One Piece, Barbie, prozen, shinchan, Power Ranger, Satria Baja hitam, Doraemon, Upin dan Ipin, Spiderman dan lain-lain. Semua terkaji dengan menarik untuk disaksikan terutama untuk anak –anak dan tidak jarang anak-anak mengikuti gaya dan peran tokoh film kartun misalnya saja pada film kartun Barbie anak-anak yang mengidolakan tokoh Barbie dalam film, tak jarang meminta jenis pakaian seperti yang dikenakan tokoh Barbie, yang dominanya dalam film tersebut pakaian yang digunakan adalah pakaian yang minimalis atau cenderung tidak sopan. Kemudian pada kartun Naruto dan Bo Boboy, anak-anak cenderung mengikuti aksi kekerasan yang diperankan dalam film kartun tersebut.

Dewasa ini juga, beredar baju anak-anak dan tas anak sekolah dengan bermotifkan bermacam-macam film kartun dengan bermacam model dan motif yang khas menurut tokoh kartun tersebut. Seperti yang dilihat anak-anak tertarik untuk memilikinya sehingga mereka dapat bermain dengan teman sebayanya. Jika anak laki-laki menyukai film kartun yang menantang dan berperan kekerasan dan anak-anak sangat aktif terhadap peran tokoh pada film kartun tersebut.

Adanya film kartun di Indonesia bukan berarti selalu berdampak buruk. Namun ada beberapa hal yang salah artikan oleh anak-anak. Seperti yang kita ketahui bahwa bayi dilahirkan kondisinya tabula rasa atau seperti kertas kosong yang bersih. Pikiran anak merupakan hasil dari pengalaman dan proses belajar. Pengalaman dan proses belajar yang diperoleh melalui indera membentuk manusia menjadi individu yang unik. Peran orang tua dalam perkembangan anak sangat dominan karena orang tua harus bertanggung jawab mengajari anak tentang kendali diri serta rasionalitas dan merancang, memilihkan, dan menentukan lingkungan serta pengalaman yang sesuai sejak anak lahir.

Masa anak merupakan masa yang akan menentukan tahap-tahap perkembangan berikutnya. Pengelolaan yang baik pada masa anak-anak akan menghasilkan orang dewasa yang baik. Pribadi anak merupakan hasil interaksi antara unsur keturunan dan pengalaman yang diperoleh melalui lingkungan dimana ia berinteraksi. Maka diperlukannya suatu pengawasan

terhadap anak-anak dan mendidiknya dengan baik. Karena jika tidak terpantau anak-anak akan sulit dikendalikan.

Faktor- faktor yang mempengaruhi potensi anak diantaranya terbagi menjadi dua bagian yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat didalam diri anak sendiri meliputi taraf kecerdasan, konsep diri, motivasi, minat, bakat, sistem nilai dan sikap. Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu atau berasal dari lingkungan, meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang luas. Oleh sebab itu diperlukannya peran orang tua dalam mengawasi aktifitas anak-anak, dalam mengurangi pengaruh tokoh kartun dalam sikap dan nilai dari anak tersebut. Dan tidak jarang kita temui anak-anak dapat meniru adegan-adegan tokoh kegemaran mereka, dari perilaku mereka yang terus terpengaruh dengan penampilan dan perilakunya juga dapat mempengaruhi bagian dari pikirannya dan juga dapat bersikap yang tidak seharusnya dan berpengaruh dalam jangka panjang dan sangat sulit untuk dapat mengubah yang telah terbentuk dari hatinya.

Terbiasanya anak-anak bermain dengan bersikap kekerasan seperti yang mereka contoh dari film kartun mereka menganggap bahwa itu hal yang biasa namun dampak dari itu sangatlah fatal mulai dari tercedera dan bahkan dapat menimbulkan permusuhan diantara anak-anak. Sehingga itu dapat terbentuk mempengaruhi hatinya dengan pikiran yang tidak baik.

Jika hati dan pikiran anak-anak telah terpengaruh oleh film-film yang mengandung adegan kekerasan dapat dipastikan hanya sedikit saja nilai-nilai yang baik dalam dirinya. Seperti yang kita ketahui perilaku sejatinya dipersiapkan sebagai prinsip berpikir kritis untuk sampai pada pilihan dan penilaian moral yang dianggap sebagai pikiran dan sikap terbaiknya. Dan apabila anak selalu berhadapan dengan tayangan film kartun dengan berbagai aksi, dan bahasa tentu saja akan mempengaruhi perilaku anak termasuk nilai-nilai kebaikan yang ada pada anak tersebut. Anak tidak begitu saja dapat memahami nilai yang terkandung dalam film kartun, seorang anak membutuhkan arahan secara baik, apabila hal tersebut tidak dilakukan akan dapat mengakibatkan penyimpangan perilaku dan mengganggu proses perkembangan anak tersebut. Dan perkembangan anak-anak juga sangat berpengaruh pada perilakunya. Dimana tiada lagi keragu-raguan dalam bertindak kekerasan itu adalah satu kesalahan yang ada pada anak tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dengan seorang bidan yang memiliki anak berusia 6 tahun ia berkata khawatir dengan perkembangan perfilman Indonesia yang kurang memperhatikan apakah film itu baik untuk anak-anak atau tidak, karena ia telah melihat tingkah anaknya yang sering bermain dengan temannya dan meniru apa yang dilakukan tokoh kartun film yang selalu disaksikan anaknya, ternyata bukan hanya pada temannya pada ibunya pun terkadang ia mau melakukan perilaku yang ia contoh dari film kartun.

Dapat dikatakan setiap orang tua wajib dan bertanggung jawab penuh dalam mengawasi kegiatan anak-anaknya. Dan kebanyakan banyak orang tua yang lama menginap di kebun sehingga anak-anak di rumah bersama kakaknya atau abangnya. Dan harus dibuat pengawasan yang ekstra dalam menunjukkan tindakan maupun cara bicara dan perilaku yang bercerminkan hal yang positif. Mendidik anak dengan memperlakukannya dengan cara yang keras ataupun dengan kata-kata yang kasar merupakan cara mendidik anak yang salah, jikalau anak merasa tertekan dan mengalami ketakutan disaat emosi anak telah mencapai akhirnya maka bukan hal yang tidak mungkin anak akan menjadi agresif dan dapat bertindak kasar sehingga itu diperlukan pengawasan serta bimbingan terhadap anak untuk membentuk perilaku yang baik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan, peneliti memperoleh data film kartun yang diminati anak-anak di Pekon Luas kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat:

Tabel 1.1 Jumlah Film Kartun yang Ditonton Anak-Anak

No	Judul Film Kartun	Yang nonton	Yang tidak nonton
1	Naruto	25	1
2	Jarwo	10	16
3	Bo Boboy	15	11
4	Thomas	8	18
5	Shiva	23	3
6	Barbie	6	20
7	Prozen	6	20

8	Spongebob	24	2
9	Tom & Jerry	26	0
10	Doraemon	18	8
11	One Piece	14	12
12	Power Ranger	23	3
Jumlah		198	114

Sumber :Hasil Data Primer wawancara anak-anak di Pekon Luas 2017

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan beberapa pilihan film kartun yang sering ditonton anak-anak, ada 12 pilihan film kartun yaitu Naruto, Jarwo, Bo Boboy, Thomas, Shiva, Barbie, Prozen, Spongebob, Tom & Jerry, Doraemon, One Piece, dan Power Ranger. Dari jumlah data anak-anak tersebut penulis telah mewawancarai dua orang anak yang bernama Noverian Habelson L.Tobing usia 7 tahun siswi kelas 3 SDN II BAKHU Lampung Barat. Mengatakan bahwa ia sering menonton film kartun bahkan suka meniru tingkah tokoh pemain kartun tersebut seperti Tom& Jerry dan Bo boboy. Begitu pula kepada Gerald Ilias Manuel Gultom siswi kelas IV SDN II BAKHU Lampung Barat mengatakan hal yang sama suka nonton film kartun juga dan senang dapat meniru gaya tokoh film kartun tersebut baik ucapannya dan sikap serta perilakunya. Dan dari data keseluruhan dengan mewawancarai 26 anak-anak terdapat data yang banyak menonton film kartun Tom & Jerry 26 anak dan Spongebob 24 anak.

Memang tidak dapat dipungkiri setiap perkataan yang ada dalam film kartun mudah diingat. Dan tidak selalu perkataan itu baik, perkataan yang kurang baik dapat merubah daya pikir anak. Jikalau anak terlalu banyak

mendengar perkataan yang tidak baik pastilah apa yang dipikirkannya pun tidak baik dan berwujud pada sikapnya. Dan jika dipikirkannya ada keinginan untuk memukul, membantah, dan membentak bukankah itu telah berwujud dari pikiran.

Berdasarkan Latar Belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Perilaku dengan judul “ **Pengaruh Pilihan Film Kartun terhadap Perilaku Anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

2. Tayangan televisi dapat mempengaruhi perilaku seorang anak.
3. Tayangan film kartun menyita waktu anak untuk belajar dan bermain dalam rangka bersosialisasi.
4. Tokoh kartun dapat memberikan pengaruh besar terhadap tingkat pola perilaku seorang anak dalam bermain.
5. Kurangnya bimbingan orang tua dalam melalui pengawasan pada anak saat menonton film kartun.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi dengan Pengaruh Pilihan Film Kartun terhadap Perilaku Anak-anak di Desa Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Apakah terdapat pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas kecamatan Batu Ketulis kabupaten Lampung Barat?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk menerapkan konsep teori, prinsip. Dan prosedur ilmu Pendidikan Kewarganegaraan khususnya pada kajian Pendidikan nilai dan moral, karena berkaitan dengan upaya pembentukan diri warga Negara yang memiliki sikap dan nilai serta perilaku yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, dan Negara baik disekolah maupun di masyarakat.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini berguna untuk :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan pada anak untuk dapat berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat.

- b. Orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan kepada anak-anaknya terhadap tayangan film kartun dan memilih tayangan televisi yang mendidik anak-anak.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu Pendidikan

Ruang lingkup penelitian ini adalah ilmu pendidikan di masyarakat khususnya pendidikan Kewarganegaraan, dalam wilayah kajian Pendidikan Nilai dan Moral karena membahas tayangan film kartun terhadap perilaku anak.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah orang tua dari anak yang berada pada umur 7 - 12 tahun di Pekon Luas kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

3. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian adalah perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

4. Wilayah Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian dilakukan di Pekon Luas kecamatan Batu Ketulis kabupaten Lampung Barat.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan Nomor Universitas Lampung sampai dengan selesai.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Tinjauan Tentang Perilaku Anak

a. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Dalam pengertian umum perilaku adalah segala perbuatan tindakan yang dilakukan makhluk hidup. Perilaku adalah suatu aksi dan reaksi terhadap lingkungannya. Perilaku yang muncul dari individu dapat dikatakan merupakan usaha individu untuk memenuhi kebutuhannya dan usaha tersebut dapat diamati (Purwanto, 2008 : 32).

Sikap merupakan konsepsi yang bersifat abstrak tentang pemahaman perilaku manusia. Seseorang akan lebih mudah memahami perilaku oranglain apabila terlebih dahulu mengetahui sikap atau latar belakang terbentuknya sikap pada orang tersebut. Perubahan sikap yang sedang berlangsung merupakan perubahan sistem dari penilaian positif ke negatif atau sebaliknya, merasakan emosi dan sikap setuju atau tidak setuju terhadap objek. Objek sikap itu sendiri dari pengetahuan, penilaian, perasaan dan perubahan sikap.

Definisi perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud digerakkan(sikap); tidak saja badan atau ucapan simpang, sebagai kata dasar menyimpang memiliki pengertian sebagai sesuatu yang memisah (membelok, bercabang, melencong, dan sebagainya) dari yang lurus (induknya). Perilaku merupakan perbuatan / tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan, dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya. Perilaku mempunyai beberapa dimensi :

1. Fisik, dapat diamati, digambarkan, dan dicatat baik frekuensi, durasi dan sebagainya.
2. Ruang, suatu perilaku mempunyai dampak kepada lingkungan(fisik maupun sosial) dimana perilaku itu terjadi.
3. Waktu, suatu perilaku mempunyai kaitan dengan masa lampau maupun masa yang akan datang.

Perilaku diatur oleh prinsip dasar perilaku yang menjelaskan bahwa ada hubungan antara perilaku manusia dengan peristiwa lingkungan. Perubahan perilaku dapat diciptakan dengan merubah peristiwa didalam lingkungan yang menyebabkan perilaku tersebut. Perilaku dapat bersifat *covert* ataupun *overt*. *Overt* artinya nampak (dapat diamati dan dicatat) sedangkan *covert* artinya tersembunyi (hanya dapat diamati oleh orang yang melakukannya).

Fokus perubahan kepada perilaku yang dapat diamati (perilaku *overt*). Perubahan perilaku adalah suatu bidang psikologi yang berkaitan dengan analisa dan perubahan perilaku manusia.

1. Analisa artinya mengidentifikasi hubungan fungsional antara lingkungan dengan perilaku tertentu untuk memahami alasan suatu perilaku terjadi.
2. Perubahan berarti mengembangkan dan mengimplementasikan prosedur perubahan perilaku untuk membantu orang mengubah perilakunya (mengubah peristiwa-peristiwa lingkungan yang mempengaruhi perilaku). Perubahan perilaku adalah penerapan yang terencana dan sistematis dari prinsip belajar yang telah ditetapkan untuk mengubah perilaku maladaptif. Maladaptif adalah perilaku yang mempunyai ciri sebagai berikut : menimbulkan akibat yang tidak menyenangkan bagi perilaku maupun lingkungannya tidak sesuai dengan peranan dan fungsi individu pelakunya, tidak sesuai dengan stimulus yang dimunculkan oleh lingkungannya.

Menurut Draft Kurikulum Berbasis Kompetensi (2008), budi pekerti berisi nilai-nilai perilaku manusia yang akan diukur menurut kebaikan dan keburukannya melalui norma agama, norma hukum, tata krama dan sopan santun, norma budaya dan adat istiadat masyarakat. Budi pekerti akan mengidentifikasi perilaku positif yang diharapkan dapat terwujud dalam perbuatan, perkataan, pikiran, sikap, perasaan, dan kepribadian peserta didik.

Sementara itu, pengertian pendidikan budi pekerti menurut Draft Kurikulum Berbasis Kompetensi (2001) dapat ditinjau secara konseptual atau pun operasional.

1. Pengertian Pendidikan Budi Pekerti konseptual

Pendidikan Budi Pekerti secara konseptual mencakup hal-hal sebagai berikut.

- a. Usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia seutuhnya yang berbudi pekerti luhur dalam segenap peranannya sekarang dan masa yang akan datang.
- b. Upaya pembentukan, pengembangan, peningkatan, pemeliharaan, dan perilaku peserta didik agar mereka mau dan mampu melaksanakan tugas-tugas hidupnya secara selaras, serasi, seimbang (lahir batin, material spiritual, dan individual sosial).
- c. Upaya pendidikan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi seutuhnya yang berbudi pekerti luhur melalui kegiatan bimbingan, pembiasaan, pengajaran, dan latihan serta keteladanan.

2. Pengertian Pendidikan Budi Pekerti secara Operasional

Pendidikan budi pekerti secara operasional adalah upaya untuk membekali peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan latihan selama pertumbuhan dan perkembangan dirinya sebagai bekal masa depannya, agar memiliki hati nurani yang bersih, berperangai baik, serta menjaga kesusilaan dan melaksanakan kewajiban terhadap Tuhan dan sesama makhluk. Dengan demikian, terbentuklah pribadi seutuhnya yang tercermin pada perilaku berupa ucapan, perbuatan, sikap, pikiran,

perasaan, kerja dan hasil karya berdasarkan nilai-nilai agama serta norma dan moral luhur bangsa.

Menurut Edi Sedyawati, dkk. (2007: 138) yang menyatakan bahwa budi pekerti mencakup sikap dan perilaku seseorang dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara serta alam sekitarnya.

Watak dalam pengertian diatas menunjukkan kualitas individu dalam mengaktualisasikan potensinya berupa sikap dan perilaku sesuai tuntutan hidup atas dasar nilai, norma, dan moral yang menjadi komitmennya. Sedangkan kepribadian menunjukkan gambaran yang diberikan oleh masyarakat atas kualitas sikap dan perilaku individu sehari-hari atas dasar nilai, norma, moral yang menjadi komitmen bersama. Tujuan pendidikan budi pekerti adalah membentuk perilaku berdasarkan nilai-nilai yang universal, pendidikan kepribadian dan sopan santun, dan pendidikan moral yang bersifat universal.

Berdasarkan pemahaman diatas, pendidikan budi pekerti merupakan upaya pembinaan membentuk watak sekaligus kepribadian mulia sesuai nilai, norma, moral agama dan kemasyarakatan, serta budaya bangsa. Pembentukan perilaku adalah penerapan yang terencana dan sistematis dari prinsip belajar yang telah ditetapkan untuk mengubah perilaku mal adaptif.

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Perilaku

Beberapa kondisi baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal, dapat menyebabkan domainnya perilaku seseorang. Kondisi-kondisi tersebut adalah :

1. Kondisi kesehatan. Kesehatan yang baik mendorong emosi yang menyenangkan menjadi dominan dan sebaliknya. Hal ini berpengaruh pada perilaku anak, keadaan emosi anak baik perilaku anak begitu juga sebaliknya jika emosi anak kurang baik maka perilaku anak juga menjadi tidak baik atau kurang baik.
2. Suasana rumah, jika anak tumbuh dalam lingkungan rumah yang lebih banyak berisi kebahagiaan dan apabila pertengkaran, kecemburuan, dendam dan perasaan lain yang tidak menyenangkan diusahakan sesedikit mungkin, maka anak akan lebih banyak mempunyai kesempatan menjadi anak yang bahagia.
3. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara otoriter, yang menggunakan metode hukuman untuk memperkuat kepatuhan secara ketat, akan mendorong anak berperilaku menentang. Cara mendidik anak yang bersifat demokratis dan permisif, akan menimbulkan suasana rumah yang lebih santai akan menunjang anak berperilaku menyenangkan.
4. Hubungan dengan anggota. Hubungan yang tidak rukun dengan orang tua atau saudara akan menimbulkan perilaku yang tidak baik lebih dominan muncul.
5. Hubungan dengan teman sebaya.

c. Teori Perilaku

1. Teori humanistik

Teori humanistik adalah hasil karya dari Rogers dan Maslow. Teori humanistik menggunakan prinsip-prinsip yang sederhana untuk memahami manusia. Harkens mengatakan (1987:84) teori humanistik menitik beratkan pada kreativitas dan kebaikan hati. Kehidupan manusia selalu berkembang ke arah yang lebih baik, berkembangnya manusia dipengaruhi oleh potensi yang mereka miliki.

2. Teori Psikodinamika

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan orang lain, interaksi-interaksi yang manusia lakukan tidak hanya dengan orang-orang yang baru dikenal melainkan dengan orang-orang yang manusia kenal. Ketika manusia baru mengenal seseorang terkadang manusia merasa menyukai atau membenci orang tersebut, perasaan tersebut tidak manusia ketahui datangnya dari mana. Psikologi psikodinamika menekankan pada aspek alam bawah sadar manusia.

3. Teori Behavioristik

Teori behavior dikemukakan oleh Skinner. Teori behavior adalah teori yang menaruh perhatian pada perilaku yang dapat diamati berbeda dengan peristiwa batiniah seperti pikiran dan emosi. Teori ini menekankan pada bagaimana manusia belajar berperilaku dengan cara tertentu atau bagaimana cara manusia menyelesaikan suatu masalah.

4. Teori Koneksionis

Teori koneksionis ini dikemukakan oleh Edward Lee Thorndike. Menurut Thorndike, “belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa – peristiwa yang disebut stimulus dengan respon”. Stimulus adalah suatu perubahan lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organism untuk beraksi dan berbuat, sedangkan respon adalah tingkah laku yang muncul dikarenakan adanya stimulus.

5. Interaksi Sosial

Perilaku manusia dipengaruhi oleh aktivitas-aktivitas yang ada disekitarnya. Menurut J. Gillin dan G. Gillin ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku manusia. Faktor-faktor tersebut adalah imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor-faktor tersebut terkadang berdiri sendiri atau bergabung dengan faktor lainnya untuk mempengaruhi perilaku seseorang.

- a. Simpati adalah perasaan yang tertarik kepada orang lain. Simpati ini terjadi karena adanya daya tarik dari seseorang untuk mempengaruhi orang-orang yang di sekitarnya.
- b. Identifikasi adalah perasaan yang menginginkan agar dirinya tampak seperti seseorang yang diidolakannya.
- c. Sugesti seperti hipnotis dapat membuat seseorang melakukan apapun yang di perintah oleh orang yang mensugestikan seseorang.
- d. Imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain.

d. Teori Belajar

1. Teori belajar Behavioristik

Menurut pandangan ini, belajar adalah pandangan tingkah laku, dengan cara seseorang berbuat pada situasi tertentu. Yang dimaksud tingkah laku disini ialah tingkah laku yang dapat diamati (berfikir dan emosi tidak menjadi perhatian, karena dapat diamati secara langsung. Diantara keyakinan prinsipil yang terdapat dalam pandangan ini adalah anak lahir tanpa warisan kecerdasan, bakat, perasaan, dan warisan abstrak lainnya. Semua kecakapan timbul setelah manusia melakukan kontak dengan lingkungan.

2. Teori belajar kognitif

Belajar adalah proses internal mental manusia yang tidak dapat diamati secara langsung. Perubahan terjadi dalam kemampuan seseorang untuk bertingkah laku dan berbuat dalam situasi tertentu, perubahan dalam tingkah laku hanyalah suatu refleksi dari perubahan internal dan tak dapat diukur tanpa dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental.

3. Teori belajar humanistik

Dalam mengembangkan teorinya, psikologi humanistik sangat memperhatikan tentang dimensi manusia dalam berhubungan dengan lingkungannya secara manusiawi dengan menitik beratkan pada kebebasan individu untuk mengungkapkan pendapat dan menentukan pilihannya, nilai-nilai, tanggung jawab personal, otonomi, tujuan dan pemaknaan.

e. Pengertian Anak-anak

Anak merupakan suatu kebanggaan sebagai penerus keturunan suatu keluarga dan suatu tunas bagi suatu bangsa. Sedangkan yang diartikan dengan anak-anak adalah seseorang yang masih dibawah usia tertentu dan belum dewasa serta belum kawin. Pengertian dimaksud merupakan pengertian yang sering kali di jadikan pedoman dalam mengkaji berbagai persoalan tentang anak.

Menurut UNICEF mendefinisikan anak sebagai penduduk berusia antara 0-18 tahun. Dan menurut Undang-undang No 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, hak anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh orang tua, masyarakat, pemerintah dan Negara.

Psikologi anak adalah sebuah cabang dari ilmu psikologi yang mempelajari tentang tumbuh kembang dan perilaku siapapun yang berusia di bawah 18 tahun. Dalam prakteknya, para psikolog yang mendalami tentang psikologi anak melakukan spesialisasi berdasarkan hal yang dipelajari. Secara umum psikolog anak sendiri terbagi menjadi psikolog pendidikan yang berfokus dalam hal memberikan dukungan kepada anak dalam dunia pendidikan, dan psikolog klinis yang berfokus dalam memberikan dukungan kepada anak-anak yang memiliki hambatan atau gangguan dalam proses perkembangan mereka.

Psikologi anak sendiri merupakan bagian dari cabang ilmu psikologi lainnya, yaitu psikologi perkembangan yang mempelajari pertumbuhan

manusia semenjak lahir sampai menjadi dewasa. Psikologi perkembangan sendiri mempelajari bagaimana dan mengapa manusia berubah dalam setiap tahapan hidupnya.

Pada awalnya psikologi perkembangan lebih berfokus kepada bayi dan anak-anak, namun sekarang psikologi perkembangan juga mencakup semua tahapan usia lainnya lainnya, seperti masa pra-remaja, remaja, dewasa dan masa tua. Bidang psikologi ini menyelidiki perubahan yang terjadi dan meliputi berbagai macam topik seperti kemampuan motorik, perkembangan kognitif, kemampuan mengalami keputusan, pemahaman moral, pemahaman bahasa, perubahan sosial, kepribadian, perkembangan emosional, konsep tentang diri sendiri dan pembentukan identitas.

Anak adalah seseorang yang berada pada sesuatu masa perkembangan tertentu dan mempunyai potensi untuk menjadi dewasa. Penentuan fase atau tahap perkembangan didasarkan pada periode waktu tertentu. Menurut Aritoteles yang dikutip oleh Ali Nugraha (2004 : 64) dalam buku Kiat Merangsang Kecerdasan Anak membagi periodisasi berdasarkan biologis perkembangan anak sejak lahir sampai dewasa dalam tiga periode yaitu :

- a. Fase kecil (0 sampai 7 tahun: masa bermain)
- b. Fase anak sekolah (7 sampai 14 tahun: masa anak sekolah rendah)
- c. Fase remaja (14 sampai 21 tahun: masa peralihan)

Pendapat dari John Amos Comenius yang dikutip oleh Kartini Kartono dalam Op.Cit (hal 34-35) mengenai tahap perkembangan pribadi manusia berdasarkan pendidikan yaitu :

4. Tahap 6 tahun pertama (0-6 tahun) biasa disebut periode sekolah ibu. Pada tahap ini perkembangan fungsi penginderaan yang memungkinkan anak mulai mampu untuk mengenal lingkungannya.
5. Tahap 6 tahun kedua (6-12 tahun) biasa disebut sekolah dan imajinasi individu. Disebut periode bahasa ibu karena pada periode ini anak akan baru mampu menghayati setiap pengalaman dengan pengertian bahasa sendiri atau bahasa ibu.
6. Tahap 6 tahun ketiga(12-18 tahun) atau periode sekolah latin yaitu tahap perkembangan fungsi intelektual.
7. Tahap 6 tahun ke empat(18-24 tahun) atau periode masuk akademik, yaitu tahap perkembangan fungsi kemampuan berdiskusi, self direction, and self control.
8. Tahap kematangan pribadi(24 tahun keatas) yaitu tahap ketika intelektual memimpin perkembangan semua aspek kepribadian menuju kematangan pribadi.

Piaget (dalam Ali,2009;31) membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dan semakin canggih seiring pertambahan usia:

- 1.Periode sensorimotor (usia 0-2 tahun)
- 2.Periode praoperasional(usia 2-7 tahun)
- 3.Periode operasional(usia 7-11 tahun)
- 4.Periode operasional formal(usia 11 tahun sampai dewasa)

Psikologi pendidikan bekerja bersama anak-anak yang menemukan kesulitan dalam belajar, memahami atau berkomunikasi dengan sesamanya, atau dianggap memiliki kesulitan dalam berperilaku. Psikolog pendidikan biasanya bekerja di dalam lingkungan sekolah dan berinteraksi dengan para guru, keluarga siswa dan pihak administrasi sekolah untuk membantu anak-anak yang memiliki kesulitan dengan masalah tertentu dalam pendidikan.

Psikologi pendidikan sendiri berfokus kepada proses belajar mengajar. Hal yang menjadi fokus dari psikologi pendidikan adalah keseluruhan aspek dari proses belajar itu sendiri yang meliputi dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek perilaku. Dengan mempelajari kedua aspek ini, para peneliti dapat memahami perbedaan individual dalam kepandaian, perkembangan kognitif, pengaruh, motivasi, kendali diri dan konsep tentang diri sendiri maupun peranan faktor-faktor di atas dalam belajar.

Dalam prosesnya, psikologi pendidikan mengandalkan pada metode kuantitatif yang termasuk pengujian dan pengukuran untuk meningkatkan aktivitas belajar mengajar dan berhubungan dengan desain instruksional, manajemen ruang kelas dan penilaian yang kesemuanya berguna untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dalam berbagai institusi pendidikan untuk segala usia.

Berdasarkan pada penerapan ilmu-ilmu tersebut, psikologi pendidikan lalu dimanfaatkan untuk berbagai macam penggunaan dalam dunia pendidikan seperti desain instruksional, pengembangan kurikulum, pendidikan khusus, manajemen ruang kelas dan motivasi siswa. Psikologi pendidikan saling terkait dan berkontribusi kepada ilmu kognitif dan ilmu mengajar.

2. Tinjauan Tentang Film Kartun

a. Pengertian Film kartun

Film adalah gambar hidup yang sering disebut movie. Film secara kolektif disebut sinema. Secara harafiah film yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = graph (tulisan = gambar = citra),

jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus dengan menggunakan alat khusus yaitu kamera. Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam persekian detik.

Film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat *cultural education* atau pendidikan budaya. Meski pada awalnya film diperlakukan sebagai komoditi yang diperjual-belikan sebagai media hiburan, namun pada perkembangannya film juga kerap digunakan sebagai media propaganda, alat penerangan bahkan pendidikan. Dengan demikian film juga efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya. Definisi film menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya, dengan tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan system Proyeksi mekanik, elektronik dan lainnya.

b. Film Kartun Dan Film Animasi

Tayangan televisi selalu dilengkapi dengan acara-acara tayangan yang bersifat informasi dan menghibur. Tayangan televisi menampilkan berbagai acara tayangan mulai dari sinetron, film, berita, yang salah satunya ialah film kartun yang juga biasa disebut film animasi. Kartun

sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat, ringkas, atau sesuatu sikap terhadap seseorang, situasi, kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku.

Kartun biasanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke gambar sederhana. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat, kalau makna kartun mudah dimengerti, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan lama dalam ingatan. Film kartun dalam sinematografi dikategorikan sebagai bagian yang integral film yang memiliki ciri dan bentuk khusus. Film secara umum merupakan serangkaian gambar yang diambil dari objek yang bergerak. Gambar objek tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar dan memutarinya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Menurut Adinda dan Adjie Animasi merupakan serangkaian gambar cepat gerak yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup. Sedangkan menurut Dermawan (2008: 13) “ Film animasi merupakan penggolongan gambar diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjenuhkan bagi semua orang”.

c. Sejarah Film Kartun

Kata kartun berasal dari berasal Inggris *Cartoon* atau dalam bahasa Italia *Cartone* yang berarti kertas tebal. Awalnya kartun mengacu pada pengertian gambar rencana, dalam seni murni kartun merupakan gambaran kasar atau sketsa awal dalam kanvas besar atau pada hiasan dinding pada bangunan arsitektural seperti mozaik, kaca fresto (Marianto dalam Indarto, 1993:13).

Pada awalnya kartun dibuat untuk membantu dalam pembuatan *fresco*, yakni seni menggambar di kaca dengan warna-warna yang indah dan mengilustrasikan suatu legenda atau mitos pada masyarakat Eropa. Bukti arkeologis telah menemukan gambar kartun atau karikatur sudah ditemukan pada dinding-dinding dan jambangan bunga pada jaman Mesir kuno dan Yunani kuno (Intisari, Januari 1992).

Masa Renaissance yakni pada abad ke-16, Michaelangelo Buonarroti memakai kartun dalam mengerjakan karya fresco tentang kisah penciptaan manusia yang sangat terkenal dan sampai sekarang dapat dilihat di kapel Sistine. (Marianto dalam Indarto, 1993:13). Leonardo da Vinci dalam karyanya yang berjudul *The Virgin and Child with St. Anne and St. John the Baptist*, adalah sebuah kartun yang dibuat oleh Leonardo da Vinci dalam makna yang asli. Sebuah kartun dengan ukuran penuh yang digambar di atas kertas sebagai studi untuk proses lebih lanjut sebuah karya seni, seperti lukisan atau permadani. Koleksi

kartun kelas dunia karya Peter Paul Rubens untuk sebuah permadani yang besar sebuah koleksi dari John and Mable Ringling dapat disaksikan dalam Museum of Art di Sarasota, Florida.

Bapak kartun modern adalah seniman yang berasal dari Prancis, Honore Daumier(1830-1870). Beliau mengartunkan para pemimpin Prancis untuk Koran dan majalah Prancis, bahkan sempat dipenjara pada tahun 1832 karena mengkarikaturkan Raja Louis Philippe(Intisari, Januari 1992). Dalam bidang editorial dan politik, terjadi pergeseran kartun secara esensial, sebab kini kartun lebih condong untuk menyebut sketsa kasar yang berkarakter ekstrim yang dibuat komikus, dengan orientasi untuk kepentingan editorial, hiburan bahkan iklan. Tahun 1843 merupakan masa dimana kehadiran kartun mulai diperhitungkan keberadaannya, pada tahun tersebut diadakan sebuah pameran besar dan kompetisi kartun yang digagas oleh Pangeran Albert, suami Ratu Victoria dari Inggris. Pameran dan kompetisi ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah desain dinding bagi gedung parlemen yang baru.

Kartun yang berjudul Substance and Shadow karya John Leech merupakan sindiran yang disiapkan untuk pembangunan fresco di New Palace of Westminster(1843), dan kemudian dibuat penertian modern dari kata “kartun” dalam media cetak modern, ilustrasi kartun biasanya bertujuan humor. Fresco sendiri adalah seni menggambar di kaca dengan warna-warna yang indah dan mengilustrasikan suatu

lagenda atau mitos pada masyarakat Eropa. Konsep ini mulai dipakai dari tahun 1843 ketika majalah Punch menerapkan istilah untuk gambar sindiran dalam salah satu halamannya, terutama sketsa yang dibuat oleh John Leech. Awal parody sebuah kartun dilihat pada freco bersejarah di New of Westminster. Judul asli untuk gambar yang dibuat oleh tukang pensil(ilustrator) majalah Punch dan judul baru “cartoon” dimaksudkan untuk sesuatu yang bersifat ironis, dengan referensi pada sikap memperkaya diri dari para politisi barat.

Tahun 1900 kartunis editorial, Sir David Low dri selandia baru membuat karakter pada diri “Kolonel Blimp”, yakni sosok militer tua yang reaksioner. Low memulai karir sebagai kartunis pada tahun 1914 dan pada tahun 1919, ia pindah ke inggris. Terkait dengan perkembangan kartun secara kronologis, tahun 1930-1940 adalah masa popularitas buku-buku komik, sedangkan tahun 1935-1945(pasca perang dunia II) merupakan masa popularitas komik-komik humor.

Teknis masa lalu dalam menerbitkan kartun(sebelum perkembangan cetak dan separasi warna) adalah dengan cara manual dimana kartunis langsung menggambar di atas blok kotak kayu, setelah gambarnya pasti bisa dengan pensil atau pena, pengukir lantas mengukirnya sesuai garis corettan, proses ini membutuhkan waktu kurang lebih 24 jam. Semakin berkembangnya tehnik cetak proses pembuatan kartun menjadi lebih efektif dan efesien terlebih lagi setelah berkembangnya tehnik digital.

Seiring dengan kemajuan zaman para kartunis mengadakan inovasi terhadap kartun, yang kemudian dimunculkan film kartun.

d. Bentuk dan Tema Film Kartun

Ada empat jenis animasi menurut Hofstetter (2001: 26) :

1. Frame Animation : suatu animasi yang dibuat dengan mengubah objek pada setiap frame. Objek-objek tersebut nantinya akan tampak pada lokasi-lokasi yang berbeda pada layar.
2. Vector Animation : suatu animasi yang dibuat dengan mengubah bentuk suatu objek.
3. Computational Animation : suatu animasi yang dibuat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat x dan y. koordinat x untuk posisi horizontal dan posisi y untuk posisi vertical.
4. Morfhing : peralihan satu bentuk objek ke bentuk objek lainnya dengan memanipulasi lebih dari satu frame sehingga nantinya akan dihasilkan keseluruhan gerakan yang sangat lembut untuk menampilkan perubahan satu sampai perubahan bentuk lainnya.

Masyarakat terlihat lebih mengenal film kartun dari pada film animasi.

Film kartun selalu dikonotasikan sebagai tontonan yang lucu dan menghibur. Semua tak lepas dari sejarah awal terbentuknya. Riwayat film animasi sama tua dengan sejarah gambar hidup itu sendiri. Berkat jasa Walk Disney, film jenis itu tampil sebagai tontonan yang sangat populer, baik lewat layar bioskop maupun televisi.

Lewat tokoh legendaris ciptaannya, Mickey Mouse dan Donald Duck, film animasi kemudian dikenal sebagai film kartun. Kata kartun dari bahasa inggris cartoon yang berarti gambar lucu.

Jadi sebutan film kartun hanya untuk film-film produk Walt Disney, yang memang menampilkan tokoh-tokoh dengan bentuk, perilaku, dan dialog yang kocak. Meski anak-anak kadang terlihat tegang saat

menonton. Film animasi kini mengalami perkembangan luar biasa. Temanya tak selalu lucu. Walk Disney pernah merajai pasaran animasi dengan memproduksi tema-tema mengharukan seperti Cinderella, bahkan tak sedikit pula film animasi yang menampilkan kisah pertualangan yang menegangkan, contohnya Shrek, Titan A.E., dan Atlantis : The Lost Empire. Film yang menyajikan gambar animasi yang sangat hidup itu meraih sukses ketika diputar di bioskop mancanegara. Namun pemasaran di Indonesia kurang bagus. Penonton disini masih lebih menyukai actor sungguh ketimbang gambar coret. Namun bukan berarti tak ada pasar film animasi di Indonesia. Film jenis itu, terutama produksi jepang, saat ini mendominasi tayangan televise dengan segmen penonton anak-anak dan banyak beredar dalam bentuk VCD seperti doraemon, naruto, one piece dan masih banyak yang lain.

Jenis film kartun dibagi menjadi dua, yaitu film kartun lucu dan film kartun aksi yaitu :

1. Film kartun aksi :

Film kartun ini keren, tangguh, penuh kejutan dan seru. Kartun yang memiliki peran menantang ini sering digemari oleh anak laki-laki, bahkan tidak jarang orang dewasa juga masih suka menonton film jenis ini contohnya Naruto.

Sisi Positif :

Anak untuk selalu berbuat kebajikan, dan melindungi orang-orang yang lemah.

Sisi negatif:

Membuat anak suka berkelahi mengikuti peran tokoh pada kartun dan bertawuran.

2. Film Kartun Lucu

Bercerita tentang seorang anak perempuan yang berpetualang kesana kemari ditemani seekor monyet yaitu film kartun dora, dan mempunyai perlengkapan tas ajaibnya.

Sisi positifnya :

Memberi pelajaran-pelajaran ringan kepada anak-anak, seperti tolong menolong

Sisi negatifnya:

Kemungkinan ini memberi sugesti kepada anak-anak untuk selalu banyak bertanya. Memang baik bertanya, namun jikalau sering bertanya, sampai-sampai sebelum bertindak selalu bertanya, atau mungkin bertanya hal-hal yang sepele dan juga tidak terlalu baik.

e. Kelemahan Film Kartun

1. Meningkatkan agresifitas anak

Penayangan kartun luar yang banyak menampilkan adegan kekerasan, perkataan yang kurang baik atau kasar, tampilan yang merendahkan orang lain dan tidak senonoh sangat berpengaruh pada agresifitas anak. Sebut saja kartun Shinchon, Spongebob, Tom and Jerry dan lainnya. Tidak semua kartun baik buat anak-anak.

2. Konten Seks

Konten seks (baik itu pornografi ataupun porno aksi) pada film sangat berdampak negative (pada perilaku dan mental) masyarakat. Terutama pada anak dan remaja yang rasa ingin tahunya sangat tinggi.

3. Membutuhkan Waktu Khusus

Selain kelebihanannya dalam menampilkan video dan audio, ini juga menjadi faktor kekurangan dan berdampak negative. Dibutuhkannya waktu khusus untuk mengonsumsi film. Dan ini juga berdampak negative pada anak-anak, dengan banyaknya tayangan film kartun pada televisi saat ini, sehingga berkurangnya waktu belajar anak dan bermain bersama temannya.

4. Hilangnya Nilai Budaya Lokal

Saat ini banyak film luar yang dikonsumsi oleh masyarakat. Dan merubah pola pikir masyarakat bahwa budaya luar yang mereka lihat atau konsumsi(yang terlihat aneh atau salah) dianggap baik dan patut ditiru. Belum lagi film Indonesia (film layar lebar, sinetron, dan Ftv) yang selalu menyajikan budaya satu daerah, sehingga mempengaruhi dan hilangnya nilai budaya pada masyarakat lokal.

f. Aspek-Aspek Yang Berkaitan dengan Tayangan Film Kartun

1. Waktu

Waktu adalah bagian dari struktur dasar alam semesta, dimana peristiwa terjadi secara berurutan. Menurut Choan-Seng Song

yang dikutip oleh Bahar Chairul (2012:2) dalam Carapedia.com “ Waktu adalah suatu ruang yang didalamnya mereka melakukan segala usaha yang memperluasnya agar dapat memenuhinya dengan sebanyak mungkin hal” sedangkan Jhon F Kennedy yang dikutip oleh Bahar Chairul(2012:3) dalam Carapedia.com “Waktu adalah kekuatan. Bila kita memanfaatkan seluruh waktu, kita sedang berada diatas jalan keberuntungan”.

Pengertian waktu menurut M. Quraish Shihab(2010) dalam media.isnet.org yang dikutip oleh Melvi Arsita(2014) “Waktu adalah seluruh rangkaian yang telah berlalu, sekarang dan yang akan datang saat tertentu untuk menyelesaikan sesuatu kesempatan, tempo atau peluang ketika atau saat terjadinya sesuatu.”

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa waktu adalah suatu ruang yang memiliki besaran yang menunjukkan lamanya suatu peristiwa berlangsung serta seluruh rangkaian yang telah berlalu, sekarang, dan yang akan datang. Pada umumnya waktu dibedakan menjadi tiga yaitu pagi hari, siang hari dan malam hari.

2. Isi Cerita

Isi cerita merupakan alur yang menggambarkan jalannya cerita dalam sebuah film. Isi cerita ditulis oleh penulis dan jalan ceritanya diatur oleh sutradara, serta diperankan oleh pemain.

3. Kesan

Kesan adalah apa yang terasa, terpikir setelah dan sebagainya, seusai melihat atau mendengar sesuatu. Dengan kata lain kesan adalah pendapat kita tentang sesuatu. Atau dapat diartikan pula merupakan ungkapan perasaan hati yang dirasakan setelah melihat atau mendengar sesuatu hal atau kejadian dalam kurun waktu tertentu.

4. Perilaku Film yang Ditonton

Film kartun yang diayangkan di televisi di Indonesia sangat beragam. Di lihat dari jenisnya terdapat film kartun yang mempertontonkan adegan aksi, adegan lucu maupun adegan nakal. Dari ketiga jenis film kartun ini anak-anak sering menirukan adegan yang ada di film kartun tersebut.

9. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak ialah:

1. Melvi Arsita(2014) Skripsi yang berjudul Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung. membahas tentang hasil dari suatu tingkah laku anak-anak dari penayangan film kartun . Persamaan penelitian penulis dengan penelitian tersebut adalah mengenai menonton film kartun terhadap perilaku anak-anak.

2. Penelitian dilakukan oleh Muh. Adnan Kasogi. S.(2012) Dengan judul skripsi Pengaruh Kebiasaan Menonton film Kartun Terhadap Perilaku Sosial Anak (Survei SD Inpres Kampus Unhas I Kota Makassar) bertujuan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan menonton film kartun terhadap perilaku sosial anak pada murid SD Inpres Kampus Unhas I Kota Makassar.
3. Dewi octavia (2012) dengan judul “pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak” (studi dalam tayangan animasi shaun the sheep) penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan rumus *Product Moment* untuk menguji validitas serta *Koefisien Alfa Cronbach* untuk menguji reliabilitasnya maka dapat dihitung besar pengaruhnya dengan rumus regresi linear sederhana, didapatkan hasil sebesar 45% besar pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan anak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ternyata tayangan animasi anak dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan pada anak. Sebaiknya anak-anak dibimbing oleh orang tua terutama sejak dini, sehingga dapat mengembangkan kecerdasan yang dimiliki.
4. Sri Desti (2005) “dampak Tayangan Film Di Televisi Terhadap Perilaku Anak “ menyimpulkan bahwa banyaknya anggapan bahwa media televisi merupakan penyebab tindak kekerasan dan pemerkosaan adalah kurang tepat. Diakui sisi buruk televisi, namun media ini dapat juga menjadi sahabat yang berguna

dalam memberi pengetahuan dan ketrampilan, serta hiburan yang bermanfaat.

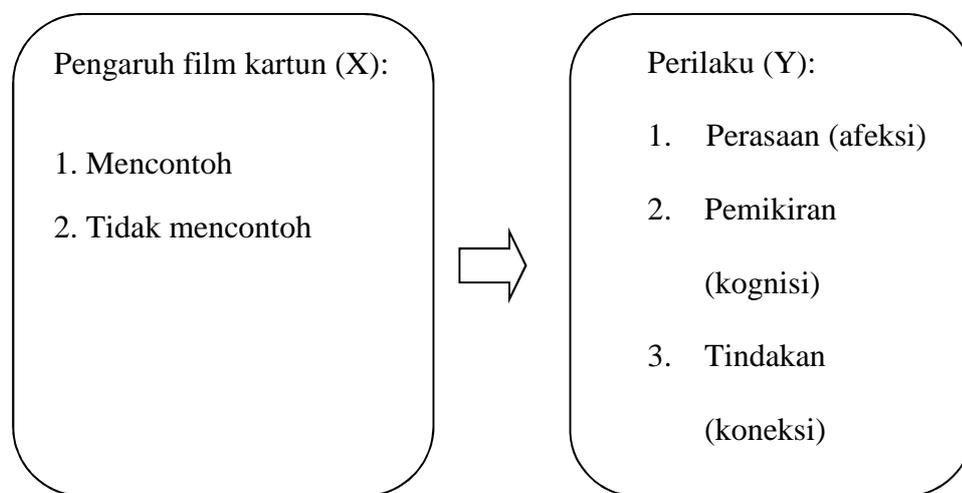
5. Penelitian yang dilakukan Julita Sofia Longdong, Amatus Yudi Ismanto dan Gresty Masi Bimbingan (2017) menunjukkan saat anak menonton film kartun merupakan salah satu fungsi orang tua mengarahkan anak dalam perkembangan yang terdiri dari informasi dan nasehat untuk membiasakan anak-anak untuk tidak berperilaku tidak pada tempatnya. Perilaku anak merupakan sifat yang sederhana dan kompleks yang sering diperbaharui oleh lingkungan keluarga, teman dan bermasyarakat. Simpulan terdapat hubungan antara bimbingan orang tua saat anak menonton film kartun di televisi dengan perilaku anak.

B. Kerangka Pikir

Tayangan film kartun adalah salah satu tayangan televisi yang diminati oleh anak-anak. Pada film kartun dikemas semenarik mungkin sehingga membuat anak-anak tertarik untuk menontonnya. Namun didalam penyajiannya film kartun banyak terdapat adegan-adegan yang kurang baik untuk ditiru. Pada film kartun terdapat jenis atau tipe, seperti film kartun yang bernuansa aksi: Naruto, Dragonball, One Piece dan lain-lain. Sedangkan film kartun yang bernuansa lucu: Spongebob squarepants, Dora, Upin dan Ipin dan lain-lain. Dalam hal ini target utama dalam penayangan film kartun ini adalah anak-anak atau remaja pada usia sekolah dianggap sebagai sasaran utama untuk menjadi pemirsa pada tayangan film kartun yang disiarkan karena pada masa

usia sekolah cenderung mudah tertarik pada sesuatu hal sehingga dapat mempengaruhi perilaku anak tersebut.

Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran, pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. lebih jelasnya tergambar pada bagan kerangka pikir berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teoritik yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Lampung Barat.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah menggambarkan secara sistematis dan akurat, fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu (Sutrisno Badri, 2012:13). Penggunaan jenis penelitian deskriptif ini karena bersifat memaparkan, menuturkan, menafsirkan data yang ada dan pelaksanaannya melalui pengumpulan, penyusunan analisis dan interpretasi data yang telah diteliti pada masa sekarang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang menekankan pada analisis data-data numerial (angka-angka) yang diolah menggunakan metode statistik (Sutrisno Badri, 2012:13).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka melalui penelitian ini peneliti akan menganalisis dan menjelaskan pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono dalam Riduwan (2012:10) “populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek-obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat yang berjumlah 264 jiwa.

Tabel 3.1 Jumlah Anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat

No	Pemangku	Anak usia 7-12
1	Pemangku 1	46
2	Pemangku 2	39
3	Pemangku 3	59
4	Pemangku 4	31
5	Pemangku 5	15
6	Pemangku 6	30
7	Pemangku 7	22
8	Pemangku 8	22
Jumlah		264

Sumber : Monografi Desa Luas Tahun 2016

2. Sampel

Sugiyono dalam Riduwan (2012:56) “ sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”.Sampel dalam penelitian ini ditentukan peneliti dengan berpegang pada pendapat Arikunto (2010:174) yang menyatakan bahwa “untuk ancer-ancer, jika subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Dan jika subyeknya lebih dari 100 diambil 10-15% atau 20-25% ataupun lebih, tergantung setidak-tidaknya dari:

- a. Kemampuan meneliti dari waktu, tenaga dan data.
- b. Sempitnya wilayah pengamatan dari setiap subyek karena menyangkut hal banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti.

Maka sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah 10% dari jumlah Anak – anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat yang akan diambil dari masing-masing Pemangku sebanyak 10%.

Tabel 3.2. Distribusi Sampel Jumlah Anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

No	Pemangku	Anak usia 7-12	Sampel
1	Pemangku 1	10% x 46	5
2	Pemangku 2	10% x 39	4
3	Pemangku 3	10% x 59	6
4	Pemangku 4	10% x 31	3
5	Pemangku 5	10% x 15	1
6	Pemangku 6	10% x 30	3
7	Pemangku 7	10% x 22	2
8	Pemangku 8	10% x 22	2
	Jumlah	264	26

Sumber : Monografi Desa Luas Tahun 2016

Berdasarkan tabel diatas, sampel dalam penelitian ini adalah $10\% \times 264 = 26$ responden. Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut (Riduwan, 2012:58).

C. Variabel Penelitian

Didalam penelitian ini terdapat 2 (dua) kelompok variabel yaitu:

1. Variabel bebas

Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pengaruh Film Kartun(X).

2. Variabel terikat

Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah Perilaku Anak-anak(Y).

D. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual diperlukan dalam penelitian ini karena definisi itu akan mempertegas masalah yang akan diteliti:

- a. Pengaruh film kartun adalah penyampaian informasi tentang rangkaian gambar yang diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup(bergerak), menarik dan tidak membosankan bagi anak.
- b. Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran, pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya.

2. Definisi Operasional

Menurut Triyono (2013:89), “Definisi Operasional adalah proses menjabarkan konsep variabel yang bersifat umum ke dalam sejumlah dimensi yang lebih konkret dan menjabarkan setiap dimensi itu ke dalam

sejumlah indikator yang lebih operasional dan lebih jelas”. Definisi Operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh film kartun adalah persepsi anak tentang penyampaian informasi mengenai ragkaiian gambar yang diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup(bergerak), menarik, dan tidak membosankan bagi anak seperti film kartun yang diminati anak-anak berdasarkan indikator :
 1. Mencontoh
 2. Tidak mencontoh
- b. Perilaku merupakan perbuatan/tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan, dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya.

D. Rencana Pengukuran Variabel

Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah persepsi anak tentang penyampaian informasi mengenai ragkaiian gambar yang diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup(bergerak), menarik, dan tidak membosankan bagi anak berdasarkan skala ukur (paham, kurang paham, tidak paham) dengan indikator:

- a. Mencontoh
- b. Tidak mencontoh

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Pokok

a. Angket/Kuesioner

Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup sehingga responden hanya menjawab dari alternatif jawaban yang sudah ada, diberikan kepada subjek penelitian untuk menjelaskan bagaimana Pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat, angket ini dibuat dalam bentuk pilihan ganda yang bersifat tertutup.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini penulis menggunakan angket menggunakan angket pilihan ganda yang memiliki 3 alternatif jawaban sendiri dari kose a, b, dan c sehingga responden dengan mudah memilih salah satu jawaban yang tersedia. Adapun pemberian nilai (skor) menurut pendapat Faisal dalam Umi (2010: 36) dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Memilih alternatif a diberi skor 3
- b. Memilih alternatif b diberi skor 2
- c. Memilih alternatif c diberi skor 1

Teknik ini dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi yang relevan. Dimana sasaran angket adalah anak-anak yang telah dapat membaca lancar di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat dengan menggunakan teknik sampling.

2. Teknik Penunjang

a. observasi

Teknik ini dilakukan dengan mengamati mengamati dan menggali informasi dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki, dalam arti yang luas observasi tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh tentang objek yang diteliti.

b. Wawancara

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data langsung dari responden serta untuk melengkapi data yang belum lengkap atau terjawab melalui angket. Pihak yang akan diwawancarai adalah masyarakat Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder yang berupa keterangan, catatan, laporan, yang terkait dengan masalah yang diteliti.

F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas menurut Arikunto dalam Riduwan (2012:97) “validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur”. Sedangkan menurut Sugiyono dalam Riduwan (2012:9) “ validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.”

Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah *logical validity*, yaitu dengan mengonsultasikan kepada dosen pembimbing, berdasarkan konsultasi tersebut diadakan perbaikan.

2. Uji Reliabilitas

“Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik” (Arikunto, 2010:170). Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk dipergunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik dengan teknik belah dua.

1. Langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan uji reliabilitas adalah sebagai berikut:
 - a. Melakukan uji coba angket kepada 10 orang di luar responden
 - b. Hasil uji coba dikelompokkan dalam item ganjil dan item genap
 - c. Hasil item ganjil dan genap dikorelasi dengan *Product Moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N}}{\sqrt{\left\{ \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} \right\} \left\{ \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N} \right\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara gejala x dan y

X = Skor gejala x

Y = Skor gejala y

N = Jumlah sampel

(Riduwan, 2012:98)

2. Kemudian untuk mengetahui reliabilitas seluruh kuisioner digunakan rumus *Sperman Brown* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{2(r_{gg})}{1 + r_{gg}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien reliabilitas seluruh tes

r_{gg} : Koefisien korelasi item x dan y

3. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat Reliabilitas menurut Manase mallo (1985:139) adalah sebagai berikut:

0,90-1,00 = Reliabilitas tinggi

0,50-0,89 = Reliabilitas sedang

0,00-0,49 = Reliabilitas rendah

G. Teknik Analisis Data

Tindak lanjut dari pengumpulan data adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini analisa data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari analisis tabel dan presentase, yang selanjutnya diuraikan dalam beberapa keterangan atau kalimat.

1. Untuk mengelola dan menganalisi data, akan digunakan rumus Interval yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi (1992:12) yaitu:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT	= Nilai Tertinggi
NR	= Nilai Terendah
K	= Kategori

2. Kemudian untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya presentase

F = Jumlah alternatif seluruh item

N = Jumlah perkalian antar item dan responden

3. Teknik untuk mengolah dan menganalisis data dalam penelitian ini digunakan rumus Chi Kuadrat yaitu:

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

(Riduwan, 2012:132)

Keterangan:

X^2 : Nilai chi kuadrat

fo : frekuensi yang di observasi (empiris)

fe : frekuensi yang diharapkan (teoritis)

4. Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan data tersebut sebagai bahan perhitungan, dengan terlebih dahulu menggunakan banyaknya gejala yang diharapkan terjadi dengan rumus:

$$fe = \frac{(\sum fk x \sum fb)}{\sum T}$$

(Riduwan, 2012:132)

Keterangan:

fe : frekuensi yang diharapkan

$\sum fk$: jumlah frekuensi pada kolom

$\sum fb$: jumlah frekuensi pada baris

$\sum T$: jumlah keseluruhan baris atau kolom

Dengan kriteria uji sebagai berikut:

- a. Jika X^2 hitung lebih besar atau sama dengan X^2 tabel dengan taraf signifikan 5% maka hipotesis diterima.
- b. Jika X^2 hitung lebih kecil atau sama dengan X^2 tabel dengan taraf signifikan 5% maka hipotesis ditolak.

5. Untuk menguji keeratan maka digunakan rumus kontigensi sebagai berikut:

$$c = \sqrt{\frac{x^2}{x^2 + n}}$$

(Novi, 2015:46)

Keterangan:

c : koefisien kontigensi

x^2 : Chi Kuadrat

n : jumlah sampel

Agar C dapat digunakan untuk derajat asosiasi antara faktor-faktor di atas maka harga C dibandingkan koefisien maksimum yang biasa terjadi maka harga maksimum ini dapat dihitung dengan rumus:

$$C_{maks} = \sqrt{\frac{m-1}{m}}$$

Keterangan:

C_{maks} : Koefisien kontigensi maksimum

M : harga maksimum antara baris dan kolom

M : bilangan konstan

(Novi, 2015:46)

Semakin dekat harga C pada C maksimum maka semakin besar derajat asosiasi antara variabel.

V. KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian pengaruh hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat. Maksudnya adanya bermacam film kartun di Indonesia anak-anak mulai mengenal suatu hal yang baru, di mana dengan apa yang di lihat anak-anak itu mengundang perilaku dan bahasa mereka dalam kesehariannya dan juga pada teman sebayanya. Tidak semua anak-anak menyukai film kartun dan terpengaruh oleh aksi film kartun tersebut. Namun kebanyakan anak-anak di pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat menyukai film kartun dan mempengaruhi perilakunya.

Seperti film kartun Naruto anak-anak mengikuti aksi tokoh tersebut dengan mempraktekkan bersama teman seperti memukul, lompat-lompat dan berkelahian. Film kartun tom and jerry saat bermain anak-anak seakan

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Tontonan yang mendidik kurang di tayangkan di stasiun TV, dan ada beberapa tontonan-tontonan yang justru merusak perilaku dan moral anak,

sehingga sebagai orangtua harus pintar-pintar dalam memilih tontonan mana yang layak dan yang tidak layak dikonsumsi oleh anak.

2. Orang tua membimbing anak-anak dalam kedisiplinan di waktu menonton film kartun baik atau tidak di tonton.
3. Orang tua mengajarkan pada anak-anak lebih lagi mengutamakan tugas sekolah dari pada selalu menonton film kartun.
4. Orang tua mengenalkan film kartun yang mendidik dan menghibur tanpa mempengaruhi pemikiran anak, bahwa tak semua film kartun buruk namun di pahami mana film yang mendukung.
5. Bagi guru, guru dapat memberikan pesan-pesan ketika di sekolah terkait program yang baik dilihat oleh anak. Guru dapat memberikan contoh film kartun yang bersifat edukatif sehingga dapat menjadi antisipasi munculnya perilaku yang dapat muncul dari meniru film kartun yang mengandung unsur kekerasan.
6. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian lebih lanjut dan masalah lain yang ada kaitannya dengan sebab-sebab terjadinya perilaku pada anak usia dini. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa, dapat menggunakan menggunakan jenis dan metode penelitian yang lain. Selain itu, peneliti yang akan melakukan penelitian serupa dapat menggunakan wilayah yang berbeda. Hal ini dikarenakan wilayah generalisasi penelitian ini terbatas sehingga hasil penelitian juga hanya berlaku untuk suatu ruang lingkup saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Kasogi, Muh. S.2012. Skripsi Pengaruh Kebiasaan Menonton film Kartun Terhadap Perilaku Sosial Anak(Survei SD Inpres Kampus Unhas I Kota Makassar)
- Ardianto, Elvinaro dan Lukiat Komala Erdinaya. 2004. *komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arsita, Melvi. 2014. Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung.
- Desti, sri. 2005. Dampak Tayangan Film Di Televisi Terhadap Perilaku Anak. Dosen FIKOM Universitas INDONUSA Esa Unggul, Jakarta sridesti@plasa.com
- Effendy, Onong Uchjana. 2009. *Televisi Siaran, Teori dan Praktek*. Bandung : Alumni.
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : PT. Citra AdityaBakti.
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Rosdakarya.
- Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Husaini, Usman.2008. *Metodelogi Penelitian Sosial*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- J. Goode, William. 2004. *Sosiologi Keluarga*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Latif, Syafuddin.2005. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Bahan Ajar Bandar Lampung : UPT PP.
- Liliweri, Alo. 2004. *Dasar-Dasar Komunikasi Antar budaya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Mangunhardjana, A. 1974. *Film, Sejarah, Tehnik dan Seninya*. Yogyakarta :Kanisius.
- Marselli, Sumarno. 1996. *Dasar-Dasar Apreasi Film*. Jakarta: Gramedia.
- McQuail, Dennis. 2007. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta : Erlangga.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Rahkmat, Djalaluddin. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, Sarlito W. 2009. *Pengantar Psikologi Umum*. Rajawali Pers: Depok Sinar Grafika.
- Slavin, Robert E. 2008. *Psikolog Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta : PT. Indeks.
- Soekanto, Suerjono. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sujanto, Agus. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Surbakti. 2008. *Awas Tayangan Televisi: Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam Anak Anda*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suwarhatha. 2013. *Anak dan Psikologi Sosial*. Bandung : PT Rafika Aditama.
- Trianto, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, David. 2014. *KPAI : 7 Film Kartun Ini Ramah Bagi Anak Versi KPI/diakses 28 Oktober 2017 http://kpai.go.id/2014/26/7_Film_Kartun_ini_Ramah_Bagi_Anak_Versi_KPI.html*