

**HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON TAYANGAN ANIMASI
DENGAN PERILAKU PROSOSIAL
ANAK USIA 5–6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

WILDANNUL KARIMAH

NPM 2213054075



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON TAYANGAN ANIMASI DENGAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5–6 TAHUN

OLEH

WILDANNUL KARIMAH

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di Kelurahan Mustikajaya, Kota Bekasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *ex-post facto* dengan desain asosiatif. Sampel penelitian terdiri dari 127 anak yang ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada orang tua untuk memperoleh data variabel X dan variabel Y melalui observasi di sekolah, kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi *product moment* setelah uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linearitas. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial anak. Nilai *R Square* sebesar 0,219 menunjukkan bahwa intensitas menonton tayangan animasi berkontribusi sebesar 21,9% terhadap perilaku prososial anak, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci : Intensitas menonton, tayangan animasi, perilaku prososial

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF WATCHING ANIMATED PROGRAMS AND THE PROSOCIAL BEHAVIOR OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS OLD.

BY

WILDANNUL KARIMAH

This study aims to determine the relationship between the frequency of watching animated programs and prosocial behavior among children aged 5–6 years in Mustikajaya Village, Bekasi City. The study employed a quantitative research design using an ex-post facto method with an associative design. The sample consisted of 127 children selected using cluster random sampling. Data were collected through a questionnaire administered to parents to obtain data on variable X and variable Y via observation at school, then analyzed using the product-moment correlation test following prerequisite tests, namely the normality test and the linearity test. The test results showed a significance value of 0.000 ($\alpha = 0.05$), so H_0 was rejected and H_a was accepted, meaning there is a positive and significant relationship between the intensity of watching animated shows and children's prosocial behavior. The R-squared value of 0.219 indicates that the intensity of watching animated shows contributes 21.9% to children's prosocial behavior, while the remainder is influenced by other factors.

Keywords: watching intensity, animated programs, prosocial behavior

**HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON TAYANGAN ANIMASI
DENGAN PERILAKU PROSOSIAL
ANAK USIA 5–6 TAHUN**

Oleh

**Wildannul Karimah
NPM 2213054075**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON
TAYANGAN ANIMASI DENGAN PERILAKU
PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

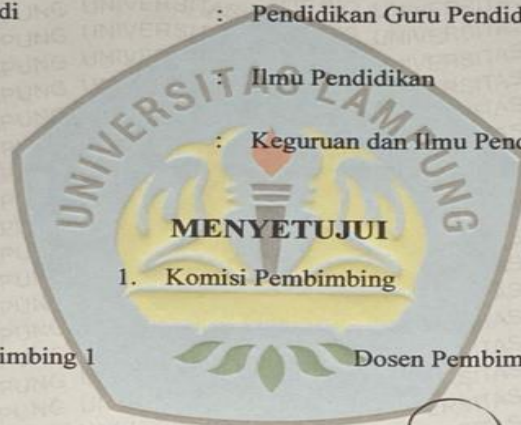
Nama Mahasiswa : **WILDANNUL KARIMAH**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213054075**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**


Jurusan : **Ilmu Pendidikan**


Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



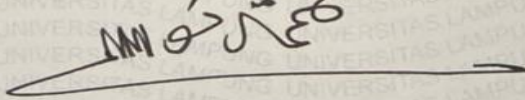
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Ulwan Syafrudin, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930926 201903 1 011


Dr. Gian Fitria Anggraini, M.Pd.
NIP 19850721 201504 2001


2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. f
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

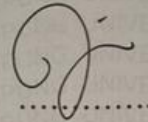
1. Tim Penguji

Ketua : **Ulwan Syafrudin, S.Pd., M.Pd.**



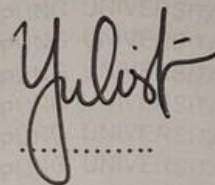
.....

Sekretaris : **Dr. Gian Fitria Anggraini, M.Pd.**



.....

Penguji : **Annisa Yulistia, S.Pd., M.Pd.**



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 20 April 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : WILDANNUL KARIMAH
NPM : 2213054075
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Animasi dengan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 April 2026

Yang membuat pernyataan



Wildannul Karimah

NPM 2213054075

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Wildannul Karimah, anak kedua dari tiga bersaudara yang lahir di Jakarta pada tanggal 05 September 2003 dari pasangan Alm Bapak Arnis Yauri dan Ibu Wahyuni. Penulis memiliki satu orang kakak perempuan dan satu orang adik laki-laki.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN Padurenan VI, Kota Bekasi. Pendidikan sekolah menengah di SMPN 40 Kota Bekasi, dan pendidikan atas di SMAN 9 Kota Bekasi. Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN pada periode 2021/2022. Sebagai bentuk penerapan ilmu perkuliahan, penulis telah berkontribusi pada program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Harapan Mulia, Kabupaten Tulang Bawang Barat pada tahun 2025. Pada tahun yang sama, sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, penulis telah melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sido Makmur, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

“De inget janji ade ke papa HARUS sampai wisuda diiringi doa,
Robbisrah li shadri, wa yassir li amri, wahlul ‘uqdatan min lisani
yafqahu qauli.”

(Mama)

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tetapi
Allah berjanji bahwa: fa inna ma’al ‘usri yusra, inna ma’al ‘usri yusra.”

(QS. Al-Insyirah: 5–6)

“Keberhasilan bukan milik orang pintar, keberhasilan milik mereka
yang mau berusaha”

(Bj. Habibie)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji bagi Allah Swt. Tuhan Semesta Alam yang telah memberikan segala nikmat dan anugerah. Sholawat serta salam selalu terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai panutan kami umat muslim. Sebagai rasa terima kasih kupersembahkan karya ini kepada:

Alm Papaku Tercinta

Almarhum papaku tercinta yang telah meninggalkan penulis tiga tahun lalu, saat penulis masih di awal masa perkuliahan. Rasa cinta dan sayang kepada beliau tidak pernah berkurang. Terima kasih atas seluruh perjuangan dan pengorbananmu, hingga penulis dapat berada di tahap ini sebagai wujud dari permintaan terakhirmu, melihat anakmu menyandang gelar sarjana. Dengan penuh cinta, skripsi dan gelar ini penulis persembahkan untuk Daeng Male tercinta.

Ibuku Tercinta

Mamaku tercinta, perempuan terkuat dalam hidup penulis yang menjadi tulang punggung keluarga sekaligus menjalankan dua peran sebagai orang tua bagi tiga orang anaknya. Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah putus, setiap pengorbanan tanpa keluh, serta cinta dan kesabaran yang tiada batas dalam membesarkan penulis. Terima kasih telah setia menemani setiap langkah penulis, menguatkan di saat lelah, dan menjadi alasan penulis mampu bertahan hingga akhirnya menyelesaikan skripsi ini.

Kakaku Tercinta

Terima kasih atas segala pengorbanan, usaha, dan dukungan sehingga penulis dapat meraih gelar sarjana pendidikan. Terima kasih telah mengorbankan mimpimu demi terwujudnya mimpiku. Setiap perjuanganmu adalah bukti kasih sayang yang tak ternilai, dan keberhasilanku hari ini adalah buah dari pengorbananmu.

Adikku Tercinta

Untuk adiku laki-laki tercinta. Terima kasih atas semangat dan doa yang selalu menguatkan penulis. Semoga setiap langkahmu diberkahi dan dimudahkan dalam menuntut ilmu

Almater Tercinta Universitas Lampung

Terima kasih telah menjadi wadah untuk belajar dan bertumbuh, serta membuka jalan menuju pengetahuan dan berbagai kesempatan baru.

SANWACANA

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji syukur Penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Animasi dengan Perilaku Prosocial Anak Usia 5–6 Tahun”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Asean., Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung.
5. Bapak Ulwan Syafrudin, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih bapak atas bimbingan, arahan, serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Ibu Dr. Gian Fitria Anggraini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan, serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Ibu Annisa Yulistia, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan semangat, motivasi, saran, dan masukan terkait proses dalam penelitian ini.

8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
9. Staf dan seluruh jajaran Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama perkuliahan.
10. Ibu Endang Rohmawati, SP. SPd. selaku kepala sekolah TK Rizki Ananda yang telah meluangkan waktunya, membantu, dan mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah.
11. Ibu Agita Violy, S.S., M.Pd. selaku kepala sekolah RA Muslimat yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
12. Ibu Neneng Kurniasih, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Libia yang telah meluangkan waktunya dan mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah, serta memberikan saran dan motivasi.
13. Ibu Indri Ristiani, S. Pd., Gr selaku kepala sekolah TK Mafaaza Daya Utama yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
14. Orang Tua dan Peserta didik Penelitian TK Rizki Ananda, RA Muslimat, TK Libia dan TK Mafaaza Daya Utama yang telah berpartisipasi sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
15. Untuk Keluargaku, keluarga papa dan keluarga mama, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, bantuan, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
16. Kepada sahabatku tercinta Rakhma, Yohana, dan Elina, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang selalu kalian berikan selama masa perkuliahan di tanah perantauan. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang senantiasa menguatkan, berbagi cerita, tawa, dan doa dalam setiap proses. Semoga persahabatan ini selalu terjaga dan langkah kalian dipenuhi kebahagiaan serta kesuksesan.
17. Untuk Peti, Yuni, Saskia, dan Danil teman seperjuangan dari Bekasi. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungannya selama ini.

18. Teman-teman di Program Studi Pendidikan Guru PAUD angkatan 2022, khususnya kelas C, terima kasih atas kebersamaan selama masa perkuliahan. Dukungan, tawa, dan keceriaan yang kalian bagikan telah menjadi penyemangat, sekaligus penghilang lelah di setiap proses penyusunan skripsi ini.
19. Untuk Mass, terima kasih telah menjadi tempat pulang di tengah lelahnya perjalanan ini. Terima kasih sudah menjadi rumah untuk melepas segala keluh kesah, serta atas setiap waktu, doa, dukungan, dan perhatian yang tidak pernah habis diberikan. Kehadiranmu menjadi salah satu penguat dalam proses penyusunan skripsi ini sampai akhirnya selesai.
20. Untuk Knalpot Resing yang sudah setia menemani dan membantu penulis selama 3Th terakhir dan tetap bertahan sampai detik ini, walaupun ketika dihidupkan suaranya seperti pesawat lepas landas.
21. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan, ide, dan dukungan yang telah diberikan sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 20 April 2026

Penulis,

Wildannul Karimah
NPM 2213054075

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Intensitas Menonton	8
2.1.1 Indikator Intensitas Menonton	9
2.1.2 Pengertian Tayangan Animasi	10
2.1.3 Jenis-jenis Tayangan Animasi	11
2.1.4 Genre Tayangan Animasi	13
2.1.5 Pengklasifikasian Usia	14
2.1.6 Panduan Menonton	18
2.2 Perilaku Prososial	20
2.2.1 Aspek-aspek Perilaku Prososial	21
2.2.2 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Perkembangan Perilaku Prososial	22
2.2.3 Sumber Perilaku Prososial	24
2.2.4 Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini	25
2.3 Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Animasi Dengan Perilaku Prososial	27
2.4 Kerangka Berpikir	29
2.5 Hipotesis Penelitian	30
III. METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis Dan Desain Penelitian	31
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian	32
3.4 Variabel Penelitian	33

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional.....	33
3.5.1 Definisi Konseptual.....	33
3.5.2 Definisi Operasional.....	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data	34
3.7 Kisi-Kisi Instrumen.....	35
3.8 Uji Instrumen Penelitian	43
3.8.1 Uji Validitas.....	44
3.8.2 Uji Reliabilitas	46
3.9 Teknik Analisis Data	47
3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	47
3.9.2 Interval Kategori	47
3.9.3 Analisis Inferensial.....	48
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Pelaksanaan Penelitian	50
4.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	50
4.2.1 Identitas Orang Tua Responden	50
4.2.2 Identitas Anak Responden.....	52
4.2.3 Rekap Judul Tayangan Animasi	52
4.3 Deskripsi Variabel Penelitian	55
4.3.1 Deskripsi Variabel Intensitas Menonton Tayangan Animasi.....	55
4.3.2 Deskripsi Variabel Perilaku Prososial	58
4.4 Hasil Uji Analisis Prasyarat	62
4.4.1 Uji Normalitas.....	62
4.4.2 Uji Linearitas.....	63
4.4.3 Uji Hipotesis.....	63
4.5 Pembahasan.....	64
V. KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Populasi Penelitian	32
2. Data Sampel Penelitian.....	33
3. Kisi-kisi Instrumen Variabel X Sebelum Validasi	36
4. Kisi-kisi Instrumen Variabel X Setelah Validasi	37
5. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Sebelum Validasi	39
6. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Setelah Validasi	41
7. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X.....	45
8. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y	45
9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X dan Y.....	47
10. Interpretasi Nilai Koefisiensi Korelasi.....	49
11. Identitas Orang Tua Responden.....	51
12. Identitas Anak Responden	52
13. Rekap Judul Tayangan Animasi	53
14. Kategori Intensitas Menonton Tayangan Animasi	55
15. Dimensi Perhatian	56
16. Dimensi Penghayatan	57
17. Dimensi Durasi.....	57
18. Dimensi Frekuensi.....	58
19. Kategori Variabel Perilaku Prososial	59
20. Dimensi Berbagi.....	60
21. Dimensi Menolong.....	60
22. Dimensi Kerjasama	61
23. Dimensi Jujur	61
24. Dimensi Berderma (Donating).....	62
25. Hasil Uji Normalitas.....	62
26. Hasil Uji Linearitas.....	63
27. Hasil Uji Hipotesis	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	30
2. Rumus Korelasi Product Moment dari Pearson	44
3. Rumus Alpha Cronbach.....	46
4. Rumus Interval	47
5. Rumus Product Moment Correlation	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	77
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	81
3. Surat Izin Uji Instrumen	85
4. Surat Balasan Uji Instrumen.....	86
5. Surat Izin Penelitian	87
6. Surat Balasan Izin Penelitian	91
7. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Validitas	95
8. Rekapitulasi SPSS Uji Validitas	99
9. Hasil Uji Reliabilitas	101
10. Pedoman Penilaian	102
11. Lampiran Google Form	104

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya, setiap manusia memiliki kemampuan bawaan dalam dirinya, salah satunya adalah kemampuan untuk meniru (Castillo et al. 2023). Anak belajar dengan cara mencontoh perilaku dan bahasa dari orang-orang terdekat, terutama orang tua dan lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial Bandura (1986) dalam Lesilolo (2018), yang menjelaskan bahwa meniru merupakan proses belajar aktif, di mana anak memilih perilaku yang ingin mereka tiru. Menurut Hurlock (2014), pada tahap usia ini perkembangan perilaku prososial anak juga mulai terlihat. Oleh karena itu, memberikan teladan yang baik dari orang lain menjadi cara belajar yang paling efektif bagi anak dan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya perlu tetap terjaga (Maulidda dan Marlina 2023).

Perilaku prososial umumnya dipandang positif karena melibatkan tindakan sukarela yang memberikan manfaat bagi orang lain, serta cenderung mendapatkan tanggapan baik dari lingkungan sekitar. Papalia & Martorell (2021), menjelaskan bahwa perilaku prososial merupakan setiap tindakan yang dilakukan secara sukarela dengan tujuan memberikan manfaat atau keuntungan bagi orang lain.

Perilaku prososial dianggap sebagai perilaku yang penting, karena manusia merupakan makhluk sosial yang selalu hidup berdampingan dan saling bergantung satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan hidupnya (Marliani 2015). Menurut Hasanah & Drupadi (2020), menjelaskan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang menunjukkan kepedulian atau

perhatian seorang anak kepada anak lain, seperti membantu, menghibur, atau sekadar memberikan senyuman.

Selain guru, orang tua juga merupakan agen sosialisasi yang berperan dalam membentuk perilaku prososial anak usia dini (Desmita, 2009). Sebagai lingkungan terdekat, orang tua memiliki peran penting dalam menstimulasi perilaku prososial karena mereka menjadi bagian utama dari jaringan sosial anak. Pembiasaan nilai-nilai perilaku di lingkungan keluarga dan sekolah secara konsisten akan membantu anak memahami sudut pandang orang lain, mengembangkan empati, serta memperkuat perkembangan perilaku prososial.

Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap perkembangan di mana kemampuan meniru sangat tinggi. Mereka cenderung meniru perilaku yang dilihat dan dianggap menarik, baik dari lingkungan sekitar maupun dari media yang ditonton. Oleh karena itu, penting bagi orang dewasa untuk memberikan contoh yang baik agar perilaku anak berkembang ke arah yang positif (Khadijah dan Jf 2021).

Seiring kemajuan teknologi, televisi dan YouTube menjadi hiburan favorit anak sekaligus sarana menambah pengetahuan. Tayangan animasi paling diminati karena menampilkan gambar yang seolah hidup dan bergerak. Animasi juga menggunakan simbol-simbol tertentu untuk menyampaikan pesan dengan cepat dan ringkas (Sitinjak, 2018). Melalui tampilan visual yang menarik, anak lebih mudah memahami isi pesan. Tayangan semacam ini dapat memengaruhi cara anak berpikir dan berperilaku, sehingga diduga memiliki hubungan dengan perkembangan perilaku prososial anak.

Tayangan animasi memiliki daya tarik visual dan cerita yang dekat dengan pengalaman anak, sehingga mudah ditiru dan dapat memengaruhi perilaku prososial mereka secara positif atau negatif. Menurut Muning (2019), beberapa animasi populer seperti Upin dan Ipin, Adit dan Sopo Jarwo, serta Nussa dan Rara menyisipkan nilai-nilai prososial dalam ceritanya. Nilai-nilai tersebut mencakup kebiasaan berbagi, saling menolong, bersikap sopan, dan menggunakan bahasa yang baik. Pesan-pesan ini disampaikan melalui alur

cerita yang menggambarkan kehidupan sehari-hari anak. Hal ini menjadikan animasi sebagai salah satu media yang diduga memiliki hubungan dengan perkembangan perilaku prososial anak, terutama jika tayangan tersebut mengandung nilai-nilai positif.

Namun, tidak semua tayangan animasi memberikan dampak positif. Beberapa tayangan juga menampilkan perilaku kurang baik yang berpotensi ditiru oleh anak, seperti tindakan agresif atau penggunaan bahasa yang tidak pantas. Jika tidak ada pendampingan dari orang dewasa, hal ini dapat memengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. (Telussa 2022).

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang telah dilakukan, kegiatan ini dilatarbelakangi oleh adanya program rutin di sekolah berupa nonton bersama yang diadakan setiap minggunya. Dalam kegiatan tersebut, anak-anak usia 5–6 tahun terlihat antusias saat menonton tayangan animasi, meskipun menunjukkan perilaku yang beragam. Sebagian anak mampu fokus dan menyaksikan tayangan hingga selesai, sementara sebagian lainnya kurang konsentrasi, mudah teralihkan, atau tidak menonton sampai akhir. Selain itu, berdasarkan pengamatan awal, anak-anak juga telah menunjukkan perilaku prososial yang cukup baik, seperti menolong teman, berbagi, bersikap jujur, bekerja sama, serta mau berderma. Perbedaan dalam intensitas serta cara anak dalam menonton tayangan animasi tersebut menimbulkan dugaan adanya keterkaitan dengan perkembangan perilaku prososial mereka. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hubungan antara intensitas menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun.

Fenomena ketimpangan muncul ketika intensitas menonton tayangan animasi melebihi waktu belajar atau bermain aktif anak. Data Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) (2012), menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia dapat menghabiskan waktu menonton televisi hingga 3–6 jam per hari, melebihi batas yang disarankan. Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan konsumsi media yang tinggi yang diduga dapat berkaitan dengan perkembangan perilaku prososial anak.

Tingginya intensitas menonton animasi pada anak usia dini mencerminkan adanya pergeseran pola pengasuhan, di mana media digital sering difungsikan sebagai “pengasuh kedua” ketika orang tua sibuk atau tidak memiliki waktu untuk mendampingi anak (Suryani 2024). Kondisi ini diperburuk dengan kurangnya pengawasan terhadap konten dan durasi menonton, sehingga anak-anak berisiko terpapar tayangan yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan sosial-emosional mereka. Menurut Lesilolo (2018), anak-anak yang menonton tanpa pendampingan orang dewasa cenderung meniru perilaku dari tokoh animasi tanpa mampu memilah nilai moral yang terkandung. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Pavelka et al., (2016), menunjukkan bahwa paparan layar berlebihan tanpa kontrol dari orang dewasa memiliki korelasi negatif terhadap perkembangan keseimbangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, keterlibatan aktif dari orang tua dan guru sangat penting dalam mengarahkan anak untuk memilih tayangan yang mendidik dan mengandung pesan prososial.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tayangan animasi memiliki keterkaitan dengan perilaku anak. Fitri & Nailul (2021), menemukan bahwa anak yang menonton animasi edukatif cenderung menunjukkan perilaku sosial yang lebih positif. Sebaliknya, penelitian lain menunjukkan bahwa tayangan yang mengandung kekerasan berpotensi memengaruhi perilaku negatif anak. Hal ini menunjukkan bahwa isi tayangan dan intensitas menonton memiliki peran penting dalam perkembangan perilaku anak. Hal ini didukung oleh Fauziani (2024) melalui analisis konten terhadap tayangan *Bing Bunny* di YouTube, yang menampilkan nilai-nilai prososial seperti berbagi, bekerja sama, menghibur, dan memberi dukungan kepada teman. Sebaliknya, Wonga (2023) mengungkapkan bahwa tayangan *Tom and Jerry* menyajikan banyak adegan kekerasan yang dapat membuat anak menganggap perilaku agresif sebagai hal yang wajar. Sebagaimana ditunjukkan dalam temuan. Anggraeni & Estawara (2022) juga menegaskan bahwa animasi seperti Boboiboy, yang menampilkan kekerasan verbal dan fisik, dapat mendorong anak untuk meniru perilaku tersebut. Mengacu pada teori kultivasi, anak yang sering menonton tayangan semacam itu mulai membentuk persepsi dunia seperti yang mereka

lihat di televisi, di mana konsep *mainstreaming* dan *resonance* memperkuat pandangan bahwa kekerasan adalah sesuatu yang normal.

Secara etimologis, intensitas diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai tingkat kekuatan atau keseriusan dalam menjalankan sebuah kegiatan. Intensitas menunjukkan seberapa besar konsentrasi dan partisipasi seseorang dalam sebuah aktivitas (Fauziyyah, 2016). Dalam konteks ini, menonton merupakan tindakan memperhatikan atau melihat sebuah tayangan dengan tujuan yang jelas dan perhatian penuh (Rizqianthi & Undiana, 2021). Sementara itu, animasi didefinisikan sebagai karya seni visual berupa gambar yang bergerak, dirancang untuk memberikan efek kehidupan, umumnya digunakan dalam dunia hiburan anak-anak (Ramayanti, 2020). Dengan daya tarik visualnya, animasi kerap menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada anak-anak.

Menonton tayangan animasi favorit dapat menjadi sarana belajar bagi anak jika isinya sesuai dengan tahap perkembangannya (Anggraeni, 2021). Anak cenderung meniru tokoh yang mereka sukai, sehingga pendampingan orang tua dan guru sangat penting agar anak hanya meniru perilaku positif. Melalui pendampingan yang tepat, anak terbiasa melakukan tindakan prososial seperti berbagi, menolong, berbicara sopan, dan bersikap baik. Anak juga belajar menilai perilaku yang ditontonnya serta membedakan mana yang mencerminkan nilai positif seperti empati dan mana yang tidak patut ditiru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara intensitas menonton tayangan animasi dan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sejauh mana hubungan tayangan animasi terhadap perilaku prososial anak, mengingat media visual kini menjadi bagian besar dari kehidupan anak-anak dan dapat memberikan dampak yang signifikan, baik secara positif maupun negatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut

1. Masih banyak anak usia 5–6 tahun yang menunjukkan perilaku prososial yang belum berkembang secara optimal, seperti kurangnya sikap empati, enggan berbagi dan tidak mau menolong teman
2. Anak-anak sering meniru perilaku negatif dari tayangan animasi, seperti berkata kasar atau bertindak kasar, karena tidak ada pendampingan saat menonton.
3. Orang tua dan guru masih kurang selektif dalam memilih tayangan animasi yang sesuai dengan usia dan perkembangan sosial anak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi pada intensitas menonton tayangan animasi dan hubungannya dengan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun, tanpa mengkaji secara khusus isi atau konten tayangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Apakah terdapat hubungan antara intensitas menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas menonton tayangan animasi dan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini terbagi ke dalam dua aspek, yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi bagi para peneliti, pendidik, dan orang tua mengenai hubungan antara intensitas menonton tayangan animasi dengan perkembangan perilaku prososial pada anak usia 5–6 tahun.

2. Secara Praktis

a. Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan orang tua agar dapat memilih tayangan animasi yang bermanfaat bagi anak.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru diharapkan dapat memperluas wawasan dan menjadi bahan bacaan terkait hubungan intensitas menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial anak, serta mendukung penerapan kegiatan di sekolah yang mendorong perilaku prososial sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan informasi dan referensi atau bahan pertimbangan dalam penelitian lain yang berkaitan dengan topik hubungan intensitas menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Intensitas Menonton

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring dalam situs web Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2016) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring dalam situs web Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2016), intensitas diartikan sebagai keadaan (tingkat ukuran) kuatnya, hebatnya, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Ajzen (2005), intensitas mencerminkan sejauh mana individu mengerahkan usaha dalam melakukan suatu tindakan. Intensitas dapat dimaknai sebagai keadaan seseorang dalam mengetahui seberapa besar keterlibatannya dalam melakukan suatu hal demi mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, intensitas merujuk pada frekuensi atau pengulangan suatu aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus untuk memperoleh sesuatu (Aditiawan 2019). Berdasarkan uraian di atas, intensitas dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat atau ukuran kuatnya sikap, keyakinan, atau perasaan seseorang terhadap suatu hal, yang mencerminkan keteguhan dan konsistensi sikap dalam merespons atau bertindak, khususnya dalam hal menonton tayangan di televisi maupun media elektronik lainnya.

Menurut Ayouby (2017) intensitas menonton televisi dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kategori intensitas tinggi ditandai dengan durasi menonton lebih dari 1 jam setiap hari secara terus-menerus atau lebih dari 2 jam dalam satu kali menonton. Sementara itu, kategori sedang mencakup durasi menonton antara 30 hingga 60 menit dengan frekuensi 2 hingga 3 kali dalam sehari. Adapun kategori rendah merujuk pada aktivitas menonton televisi yang hanya dilakukan pada waktu

senggang dengan durasi sekitar 30 menit per hari dengan frekuensi maksimal 2 kali dalam sehari.

Sedangkan menurut Nurmasari (2016) intensitas menonton terbagi menjadi tiga kriteria, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kategori tinggi mencakup durasi lebih dari 60 menit per hari dengan frekuensi setiap hari. Kategori sedang mencakup durasi 31–60 menit per hari dengan frekuensi 4–6 hari per minggu. Sedangkan kategori rendah mencakup durasi kurang dari 30 menit per hari dengan frekuensi 1–3 hari per minggu.

Berdasarkan uraian diatas terlihat jelas bahwa penggunaan media elektronik seperti televisi maupun gadget perlu dibatasi dengan ukuran tertentu dalam pemakaiannya. Sehingga dalam penelitian ini, intensitas menonton dibagi menjadi tiga kategori:

1. Kategori tinggi, durasi >2 jam dan frekuensi penggunaan >3 kali/hari.
2. Kategori sedang, durasi $>40-60$ menit dan frekuensi penggunaan $>2-3$ kali/hari.
3. Kategori rendah, durasi <30 menit dan frekuensi penggunaan maksimal 2 kali/hari.

2.1.1 Indikator Intensitas Menonton

Intensitas mencerminkan sikap atau tindakan seseorang dalam menikmati tayangan televisi atau media elektronik lainnya, menurut Ajzen (2005), menjelaskan bahwa intensitas dapat tercermin dari keterlibatan perhatian, pemahaman terhadap isi tayangan, serta aspek kuantitatif seperti lamanya waktu (durasi) dan seberapa sering perilaku tersebut dilakukan (frekuensi). Dengan demikian, indikator yang dapat digunakan untuk mengukur intensitas menonton meliputi:

1. Perhatian atau daya konsentrasi dalam menonton, yaitu bentuk konsentrasi individu terhadap tayangan, ditunjukkan melalui respons terhadap stimulus yang muncul, serta kesediaan mengalokasikan waktu dan tenaga untuk menyimak isi tayangan televisi atau media elektronik lainnya.

2. Penghayatan atau pemahaman terhadap tayangan yang disajikan yaitu, kemampuan individu dalam menangkap dan menyerap informasi yang disajikan dalam tayangan televisi atau media elektronik lainnya. Informasi yang diperoleh dari adegan maupun pesan dalam tayangan kemudian dipahami dan disimpan sebagai pengetahuan baru yang dapat memengaruhi sikap maupun perilaku penontonnya.
3. Durasi yaitu, lamanya waktu yang dihabiskan individu untuk menyaksikan tayangan televisi atau media elektronik lainnya, yang menunjukkan seberapa intens seseorang terlibat dalam aktivitas menonton tersebut.
4. Frekuensi menonton yaitu, seberapa sering individu menonton tayangan televisi atau media elektronik, yang bervariasi tergantung pada kebutuhan dan keinginan masing-masing individu terhadap informasi atau hiburan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Intensitas menonton tayangan televisi atau media elektronik mencakup perhatian atau konsentrasi, pemahaman terhadap isi tayangan, lamanya waktu (durasi), dan seberapa sering (frekuensi) individu menonton tayangan tersebut.

2.1.2 Pengertian Tayangan Animasi

Tayangan animasi dibuat untuk dikonsumsi oleh anak-anak, bertujuan untuk menghibur. Anak-anak dapat belajar membedakan antara tokoh baik dan jahat serta menyerap nilai-nilai moral yang ditampilkan dalam cerita. Menurut Suantari (2016), animasi berasal dari kata Latin *anima* yang berarti jiwa, hidup, atau semangat. Istilah animasi juga berasal dari bahasa Inggris *animation*, yang berarti menggerakkan. Animasi adalah proses menggerakkan gambar atau objek yang sebelumnya diam melalui rangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan. Karakter

animasi bisa berupa individu, hewan, atau benda nyata yang digambar dalam bentuk dua atau tiga dimensi sehingga tampak hidup.

Animasi merupakan media visual berupa rangkaian gambar yang diproyeksikan secara berurutan hingga tampak bergerak dan hidup. Melalui simbol-simbol yang digunakan, animasi dapat menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas, sehingga efektif digunakan sebagai sarana komunikasi visual yang mudah dipahami (Sitinjak, 2018).

Menurut Putri dan Hariani (2013), tayangan animasi merupakan bentuk pengolahan gambar diam menjadi gambar bergerak yang menarik, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga mampu menarik perhatian berbagai kalangan. Animasi disusun dari rangkaian gambar yang ditata secara berurutan (*inbetween*) dalam jumlah banyak. Ketika gambar-gambar tersebut diproyeksikan, tampak seolah-olah hidup atau bergerak. Hal ini menjadikan animasi sebagai media visual yang sangat efektif dalam menarik perhatian penonton, termasuk anak-anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah tayangan animasi merupakan media visual berupa rangkaian gambar diam yang disusun secara berurutan dan diproyeksikan sedemikian rupa sehingga tampak hidup dan bergerak, serta digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus menyampaikan pesan.

2.1.3 Jenis-jenis Tayangan Animasi

Menurut (Suantari 2016) dilihat dari teknik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3 jenis-jenis animasi, yaitu:

1. Animasi *Stop-motion* (*Stop Motion Animation*)

Stop-motion animation atau *claymation* adalah teknik animasi yang menggunakan objek seperti boneka atau tanah liat yang digerakkan sedikit demi sedikit, lalu diambil gambarnya secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak. Teknik ini memerlukan ketelitian dan

kesabaran tinggi dalam proses pembuatannya. Beberapa contoh terkenal dari animasi ini adalah *Shaun The Sheep*.

2. Animasi Tradisional (*Traditional animation*)

Animasi tradisional adalah teknik animasi tertua yang dikenal luas dan awalnya dibuat dengan menggambar tiap gerakan secara manual di atas lembaran seluloid transparan. Seiring berkembangnya teknologi, proses ini kini dilakukan dengan bantuan komputer dan dikenal sebagai animasi 2 dimensi. Teknik ini tetap digunakan dalam berbagai produksi karena nilai estetikanya yang khas. Contoh film yang menggunakan animasi tradisional antara lain *Pinocchio* (Amerika, 1940), *Doraemon* dan *Tom and Jerry*.

3. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Animasi komputer adalah animasi yang seluruh prosesnya, mulai dari pembuatan karakter, pergerakan, suara, hingga efek khusus, dikerjakan menggunakan komputer. Teknologi ini memungkinkan visualisasi hal-hal kompleks yang sulit digambarkan dengan animasi tradisional, seperti perjalanan ruang angkasa atau proses terjadinya tsunami.

Seiring perkembangan teknologi, pembuatan animasi menjadi lebih mudah diakses, meskipun kualitasnya tetap bergantung pada keahlian pembuat dan perangkat lunak yang digunakan.

1. Secara garis besar, animasi komputer dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama menurut Zeembry dan Bunadi (2001) dalam (Suantari 2016) diantaranya adalah sebagai berikut: *Computer Assisted Animation*, jenis animasi yang umumnya mengacu pada sistem animasi dua dimensi. Pada jenis ini, proses animasi tradisional yang awalnya digambar dengan tangan dibantu oleh teknologi komputer. Komputer digunakan untuk memberi warna, mengatur sudut pandang kamera secara virtual, dan menyusun data

yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi. Contohnya yaitu *Spongebob Squarepants*.

2. *Computer Generated Animation*, jenis animasi yang umumnya digunakan untuk membuat animasi tiga dimensi (3D). Prosesnya dilakukan dengan bantuan tayangan khusus seperti *3D Studio Max*, *Maya*, *Autocad*, dan sejenisnya. Teknik ini memanfaatkan komputer sepenuhnya untuk membangun dan menggerakkan objek animasi dalam ruang tiga dimensi. Contohnya yaitu *Finding Nemo* Dan *Toy Story*.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa animasi dapat dibedakan menjadi tiga jenis utama berdasarkan teknik pembuatannya, yaitu animasi *stop-motion*, animasi tradisional, dan animasi komputer. Animasi *stop-motion* menggunakan objek nyata yang digerakkan secara manual, sedangkan animasi tradisional menggambar setiap frame secara manual, kini dibantu komputer untuk animasi 2D. Sementara itu, animasi komputer sepenuhnya menggunakan perangkat lunak dan terbagi menjadi dua: *computer assisted animation* (2D) dan *computer generated animation* (3D). Setiap jenis memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri, baik dari sisi estetika, teknis, maupun fleksibilitas produksinya.

2.1.4 Genre Tayangan Animasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring dari situs resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016), istilah genre merujuk pada jenis, tipe, atau kelompok karya sastra yang dibedakan berdasarkan bentuknya, seperti novel, puisi, film, syair, sajak, dan sebagainya. Secara umum, film juga memiliki beragam genre atau tema yang membedakannya satu sama lain, yaitu:

1. Genre edukasi adalah tayangan animasi yang dirancang untuk memberikan pembelajaran kepada anak, dan wawasan kepada penontonnya (Fitroh, 2024).

2. *Action*, genre ini biasanya berisi berbagai adegan penuh ketegangan seperti perkelahian atau pertarungan, baik menggunakan senjata maupun tanpa senjata. Fokus utamanya adalah pada aksi yang cepat, intens, dan menegangkan (Noerfajrian, 2019).
3. Fantasi, menurut Freud dalam (Ryvanthapala, 2019) fantasi merupakan hasil dari imajinasi terhadap sesuatu yang sebenarnya tidak nyata dan hanya hidup dalam pikiran. Film bergenre fantasi biasanya menghadirkan latar, alur cerita, dan tokoh-tokoh yang bersifat khayalan atau tidak mungkin terjadi di dunia nyata.
4. Komedi, Genre ini bertujuan untuk menghibur penonton dengan cara membuat mereka tersenyum atau tertawa. Biasanya, aktor atau aktris membawakan peran dengan tingkah laku yang lucu, konyol, atau situasi yang menggelitik, sehingga menciptakan suasana yang ringan dan menyenangkan (Noerfajrian, 2019).
5. Genre petualangan adalah tayangan yang menampilkan perjalanan tokoh dalam menghadapi tantangan atau masalah dan berusaha menyelesaikannya (Wardani, 2021)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa genre tayangan animasi terdiri dari berbagai jenis dengan karakteristik dan tujuan yang berbeda, antara lain edukasi, *action*, fantasi, komedi, petualangan. Setiap genre memiliki pengaruh tersendiri terhadap emosi dan persepsi penonton, terutama anak-anak, sehingga penting untuk memperhatikan jenis tayangan yang dikonsumsi agar sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak.

2.1.5 Pengklasifikasian Usia

Garin Nugroho dalam Anshari (2014) menyatakan bahwa sistem klasifikasi tayangan bukan hanya soal kebebasan berekspresi dan berpendapat, tetapi juga bisa dilihat sebagai bagian dari strategi budaya dan pendidikan. Contohnya adalah pembagian kategori usia seperti 13,

17, dan 21 tahun. Melalui kategori ini, negara berupaya menanamkan nilai-nilai etika dan membentuk pola pikir kritis padaarganya. Misalnya, pada usia 17 tahun, seseorang mulai diarahkan untuk memahami pendidikan seks dan dilatih agar mampu berpikir kritis dalam membuat pilihan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Karena memiliki peran penting dalam strategi budaya dan pendidikan, sistem klasifikasi film sebaiknya dirancang dengan mempertimbangkan dampaknya dalam jangka panjang dan ditinjau secara berkala (Anshari 2014). Penilaian klasifikasi tidak cukup hanya melihat satu per satu adegan, tetapi harus menilai keseluruhan isi dan makna film secara menyeluruh. Setelah itu, perlu juga dilakukan evaluasi ulang berdasarkan respons dan penerimaan penonton, yang bisa saja berubah seiring waktu. Menurut Anshari (2014) ada dua hal utama yang menjadi dasar dalam mengelompokkan atau mengklasifikasikan film, yaitu :

1. Umur

Klasifikasi film oleh MFI (Media Film Indonesia) membagi penonton ke dalam enam kategori berdasarkan usia, yaitu: Semua Umur, 12+, 15+, 18+, dan 21+. Pembagian ini mempertimbangkan usia penonton serta sejauh mana peran orang tua dalam mendampingi anak saat menonton. Alasan munculnya klasifikasi ini adalah karena sering adanya perbedaan aturan soal batas usia di berbagai hukum di Indonesia. Misalnya, dalam undang-undang perlindungan anak, usia anak dianggap sampai 18 tahun, tetapi di aturan lain, usia 18 tahun sudah dianggap dewasa dan boleh memilih dalam Pemilu, bahkan di beberapa kasus, anak boleh menikah sebelum usia 18 tahun.

2. Segi-segi

Menurut MFI, ada beberapa segi-segi yang dijadikan dasar dalam menentukan klasifikasi usia penonton film. Setiap kelompok usia memiliki pertimbangan tersendiri yang dilihat dari beberapa segi, seperti tema cerita, penggunaan bahasa, unsur ketelanjangan,

adegan seksual, kekerasan, teknik atau tindakan yang mungkin ditiru anak, elemen horor, dan penyalahgunaan narkoba. Penjelasan mengenai aspek-aspek ini bertujuan agar masyarakat terutama para orang tua dapat lebih mudah menilai dan memilih film mana yang aman dan sesuai untuk ditonton oleh anak-anak mereka.

Pendapat ini sejalan dengan aturan yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2014 tentang Lembaga Sensor Film, yang menetapkan empat kategori usia penonton dalam klasifikasi film yaitu:

1. Semua umur, Sebuah film bisa dikategorikan untuk semua usia jika memenuhi beberapa syarat berikut: (1) film tersebut memang dibuat khusus untuk semua kalangan, terutama anak-anak; (2) isinya baik tema, judul, adegan, maupun dialog sesuai dengan usia anak dan tidak membahayakan pertumbuhan fisik atau mental mereka; (3) memuat nilai-nilai pendidikan, budaya, budi pekerti, serta bisa memicu rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan sekitarnya; (4) tidak menampilkan kekerasan, baik secara fisik maupun lewat kata-kata, yang bisa ditiru oleh anak-anak; dan (5) tidak memperlihatkan atau menyuarakan hal-hal yang mendorong anak meniru perilaku seksual, bersikap buruk terhadap orang tua atau guru, berkata kasar, atau menampilkan perilaku negatif seperti serakah, licik, atau berbohong.
2. Usia 13 tahun atau lebih, Sebuah tontonan bisa digolongkan untuk penonton usia 13 tahun ke atas jika memenuhi beberapa ketentuan berikut: (1) memuat unsur pendidikan, nilai-nilai moral, penghargaan terhadap keindahan, kreativitas, dan mendorong rasa ingin tahu secara positif; (2) mengangkat tema, judul, gambar, serta dialog atau monolog yang cocok untuk remaja yang sedang berada pada masa transisi dari anak-anak; dan (3) tidak menampilkan adegan yang berisiko ditiru oleh remaja, seperti aksi berbahaya atau pergaulan bebas, baik antar lawan jenis maupun sesama jenis.

3. Usia 17 tahun atau lebih, Sebuah tayangan dikategorikan untuk penonton usia 17 tahun ke atas jika memenuhi beberapa syarat, yaitu: (1) mengandung unsur pendidikan, budaya, moral, penghargaan terhadap seni, keindahan, serta mampu menumbuhkan rasa ingin tahu secara positif; (2) mengangkat tema, judul, gambar, dan percakapan yang sesuai dengan kedewasaan penonton di atas usia 17 tahun; (3) memuat konten seksual yang disampaikan dengan cara yang proporsional dan bersifat mendidik; (4) menyajikan unsur kekerasan secara wajar dan tidak berlebihan; dan (5) tidak mempertontonkan adegan kekejaman atau sadisme.
4. Usia 21 tahun atau lebih, Sebuah film diklasifikasikan untuk penonton berusia 21 tahun ke atas jika memenuhi beberapa ketentuan, antara lain: (1) isi film seperti judul, tema, adegan, serta percakapannya memang ditujukan bagi orang dewasa; (2) membahas persoalan yang lebih kompleks seperti masalah dalam keluarga; (3) memuat unsur seksual, kekerasan, atau adegan sadis yang masih dalam batas wajar dan tidak berlebihan; (4) hanya boleh ditayangkan di televisi pada jam malam, yaitu antara pukul 23.00 hingga 03.00 waktu setempat; dan (5) pemutaran film umumnya dilakukan di bioskop, kecuali jika dipakai untuk keperluan edukasi, penelitian, atau kegiatan apresiasi film.

Indikator kartun yang cocok dan bersifat edukatif untuk anak-anak biasanya memiliki beberapa ciri, antara lain: (1) sudah diberi rating atau klasifikasi usia yang sesuai dengan tahap perkembangan anak; (2) isi film mulai dari tema, judul, gambar, hingga dialognya aman dan sesuai untuk anak-anak, serta tidak membahayakan kesehatan fisik maupun mental mereka; dan (3) mengandung pesan-pesan pendidikan, nilai budaya, akhlak yang baik, serta mampu memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar anak.

Menurut Lubis (2018), beberapa tayangan animasi seperti *Tayo the Little Bus*, *Disney Junior*, *Dora the Explorer*, *Thomas and Friends*, *Nussa dan Rara*, *Upin dan Ipin*, serta *Adit Sopo dan Jarwo* dianggap aman dan sesuai untuk anak-anak. Namun, tidak semua tayangan animasi cocok untuk ditonton anak karena ada yang mengandung kekerasan fisik atau ucapan kasar. Tayangan seperti *Spongebob Squarepants*, *Crayon Shinchan*, *Doraemon*, *Tom and Jerry*, *Little Krishna*, *Bima Sakti*, dan *Dragon Ball* termasuk yang memerlukan pendampingan orang tua. Jika tidak diawasi, tayangan tersebut dapat berdampak negatif pada perilaku anak.

2.1.6 Panduan Menonton

Mengingat anak-anak sangat dekat dengan televisi atau media lainnya yang sebenarnya bisa mendukung tumbuh kembang mereka, orang tua perlu bersikap bijak dalam menemani serta memilih tontonan yang sesuai dengan usia anak. Melarang anak menonton televisi atau media lainnya bukanlah solusi terbaik, begitu pula dengan membiarkan mereka menonton tanpa pengawasan, karena bisa saja mereka terpapar hal-hal yang tidak sesuai. Menurut Familia (2003) ada berbagai cara dalam mendampingi anak saat menonton, mengingat masih banyak tayangan animasi yang belum cocok untuk anak yaitu:

1. Orang tua sebaiknya mengatur durasi anak menonton TV agar sesuai dengan usianya.
2. Anak perlu dibantu untuk memilih acara TV yang cocok dengan umur dan tingkat pemahaman mereka.
3. Penting juga mengenalkan anak pada kegiatan lain yang menarik, seperti membaca buku, bermain, mencoba hobi baru, atau ikut kegiatan bersama teman sebayanya.
4. Orang tua perlu memperhatikan apakah anak meniru perilaku tokoh dari acara yang ditonton, dan segera memberi penjelasan jika ada pemahaman yang keliru.

5. Anak bisa diajak mengenal budaya atau latar belakang cerita yang ditonton agar mereka terbiasa berpikir dan tidak sekadar menelan informasi mentah - mentah.
6. Jelaskan kepada anak mana tayangan yang baik dan bermanfaat, dan beri ruang bagi mereka untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya.
7. Waspada jika anak menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan, karena hal itu bisa memengaruhi keseimbangan emosinya.

Sesuai dengan pendapat sebelumnya (Chen, 2005) juga menjelaskan bahwa ada beberapa panduan yang bisa dijadikan acuan oleh orang tua saat mendampingi anak menonton tayangan.

1. Menonton televisi sebaiknya dianggap sebagai salah satu pilihan kegiatan, bukan sebagai kebiasaan utama. Artinya, menyalakan televisi atau media elektronik lainnya hendaknya menjadi keputusan yang disadari oleh anak, bukan sekadar kebiasaan karena mereka tidak memiliki aktivitas lain untuk dilakukan.
2. Untuk membantu mengontrol kebiasaan menonton anak, orang tua bisa mulai dengan membuat jadwal harian atau mingguan di selembar kertas. Caranya, tuliskan nama-nama hari di bagian atas dan deretan waktu (dari anak bangun sampai tidur) di sisi kiri. Setelah itu, tempelkan jadwal ini di tempat yang mudah dilihat, seperti di kulkas atau dinding kamar. Dalam membuat jurnal ini, ada empat hal penting yang perlu diperhatikan yaitu: (1) Totalkan batas waktu anak menonton setiap harinya. (2) Evaluasilah tayangan animasi yang sudah ditonton anak, apakah sesuai dengan usianya dan nilai yang ingin diajarkan. (3) Perhatikan waktu-waktu kapan anak biasanya menonton, apakah di pagi, siang, atau malam hari.
3. Batasi waktu anak menonton televisi atau media elektronik lainnya, maksimal hanya dua jam dalam sehari agar tidak berlebihan.

4. Sediakan tontonan yang seimbang untuk anak. Pilihlah acara atau tayangan yang mengandung unsur edukatif dan sesuai dengan usia mereka. Terutama untuk tayangan animasi, usahakan memilih yang ramah anak yakni yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka serta mengandung pesan-pesan positif yang bisa menjadi contoh perilaku baik bagi anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam mendampingi anak saat menonton televisi atau media lainnya. Larangan total bukanlah solusi terbaik, melainkan perlu adanya pengawasan, pembatasan durasi, serta pemilihan tayangan yang sesuai dengan usia anak. Orang tua juga sebaiknya memantau reaksi anak terhadap tayangan, memberikan penjelasan jika terjadi pemahaman yang keliru, serta mengenalkan alternatif kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Dengan demikian, menonton televisi tidak menjadi kebiasaan utama, tetapi tetap seimbang dengan aktivitas lain yang dapat mendukung tumbuh kembang anak

2.2 Perilaku Prososial

Menurut Eisenberg & Mussen (1989), mengatakan bahwa Perilaku prososial mengacu pada tindakan sukarela yang dimaksudkan untuk membantu atau memberi manfaat kepada individu atau kelompok lain. Perilaku prososial didefinisikan berdasarkan konsekuensi yang dimaksudkan untuk orang lain; tindakan ini dilakukan secara sukarela, bukan karena paksaan

Menurut Brigham (1991), mengatakan bahwa wujud perilaku prososial meliputi: altruisme, murah hati (*charity*), persahabatan (*friendship*), kerja sama (*cooperation*), menolong (*helping*), penyelamatan (*rescuing*), pertolongan darurat oleh orang yang terdekat (*bystander intervention*), pengorbanan (*sacrificing*), berbagi/memberi (*sharing*).

Sedangkan menurut Sears et al., (1992) dalam Desmita (2009) perilaku prososial adalah tindakan menolong yang sepenuhnya dimotivasi oleh

kepentingan pribadi tanpa mengharapkan sesuatu sesuatu untuk diri si penolong itu sendiri. Perilaku prososial ini pada umumnya diperoleh melalui proses belajar, yakni penguatan dan peniruan. Sejalan dengan Sears, Watson (1984) dalam Asih dan Pratiwi (2012) mengatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan yang memiliki konsekuensi positif bagi orang lain, tindakan menolong sepenuhnya yang dimotivasi oleh kepentingan sendiri tanpa mengharapkan sesuatu untuk dirinya.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Bar-Tal (1976) dalam Desmita (2009) mendefinisikan tingkah laku prososial sebagai tingkah laku yang dilakukan secara sukarela, menguntungkan orang lain tanpa antisipasi *rewards eksternal*, dan tingkah laku tersebut dilakukan tidak untuk dirinya sendiri, meliputi; *helping/aiding, sharing, dan donating*.

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran 1, prososial anak usia 4–5 tahun mencakup semangat bermain secara positif, mematuhi aturan permainan, menghargai orang lain, dan menunjukkan empati terhadap lingkungan. Perilaku ini penting dalam mendukung perkembangan sosial anak. Sebaliknya, perilaku antisosial merupakan tindakan yang bertentangan dengan norma sosial. Perilaku ini mencerminkan penyimpangan yang berkaitan dengan perkembangan sosial, emosi, dan moral anak.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, perilaku prososial adalah suatu tindakan yang dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari orang lain dan tidak mengharapkan imbalan dan dapat memberi manfaat bagi orang lain, dan tindakan ini diwujudkan dalam bentuk kerjasama, empati, berbagi, dan toleransi serta sebagainya.

2.2.1 Aspek-aspek Perilaku Prososial

Perilaku prososial merupakan bentuk tindakan sosial yang ditujukan untuk memberikan manfaat kepada orang lain tanpa mengharapkan imbalan. Menurut Eisenberg & Mussen (1989) perilaku prososial dapat dilihat dari beberapa aspek yang mencerminkan kepedulian, empati,

dan keinginan untuk membantu sesama. Adapun aspek-aspek perilaku prososial tersebut meliputi:

1. Berbagi (*Sharing*), yaitu kesediaan untuk berbagi perasaan dengan orang lain dalam suka maupun duka. Berbagi diberikan bila penerima menunjukkan kesukaran sebelum ada tindakan, meliputi dukungan verbal dan fisik.
2. Menolong (*Helping*), yaitu Kesediaan untuk menolong orang lain yang sedang berada dalam kesulitan.
3. Kerjasama (*Cooperating*), yaitu kesediaan dalam bekerjasama dengan orang lain demi tercapainya tujuan. Kerjasama biasanya saling menguntungkan dan saling memberi,
4. Jujur (*Honesty*), yaitu Kesediaan dalam melakukan sesuatu seperti apa adanya dan tidak berbuat curang.
5. Berderma (*Donating*), yaitu Kesediaan dalam memberikan sukarela sebagian barang miliknya kepada orang yang membutuhkan.

Aspek-aspek perilaku prososial yang dipakai dalam penelitian ini yaitu berbagi, menolong, kerjasama, jujur, berderma.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Perkembangan Perilaku Prososial

Menurut Desmita (2009), ada beberapa faktor agen sosialisasi yang dapat mempengaruhi perkembangan perilaku prososial anak usia dini antara lain:

1. Orang tua, Orang tua memiliki peran penting dalam membentuk perilaku altruistik anak melalui tiga teknik utama: *reinforcement*, *modeling*, dan *induction*. Pada usia dini, orang tua dapat

menggunakan hadiah nyata, sementara pada usia lebih tua cukup dengan penghargaan sosial. Keteladanan orang tua dalam bertingkah laku menolong, pemberian arahan verbal, serta penjelasan mengenai pentingnya membantu orang lain dapat meningkatkan empati dan kemampuan moral reasoning anak. Tujuan akhirnya adalah anak mampu menolong secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan eksternal, menunjukkan perkembangan *self-regulation*.

2. Guru, Guru berperan penting dalam membentuk perilaku menolong anak di sekolah melalui teknik seperti penguatan (*reinforcement*), induction, bermain peran, dan analisis isi cerita. Teknik bermain peran membantu anak memahami situasi sosial, melatih empati, dan kemampuan mengambil peran (*role-taking*). Sedangkan melalui cerita, anak dapat belajar secara simbolik tentang pentingnya membantu, memahami kebutuhan orang lain, dan terdorong untuk bertingkah laku altruistik. Dengan demikian, guru dapat menumbuhkan empati dan perilaku prososial melalui pendekatan yang terarah dan bermakna.
3. Teman sebaya, Teman sebaya berperan penting dalam membentuk perilaku menolong, terutama saat anak memasuki usia remaja. Meskipun tidak secara langsung mengajarkan, mereka memengaruhi melalui pemodelan, penguatan, dan pengarahan sosial. Identifikasi dengan kelompok sebaya mendorong internalisasi nilai-nilai moral kelompok. Bahkan, pengaruh guru dapat tersalurkan melalui norma-norma yang berlaku dalam kelompok tersebut, sehingga memperkuat perkembangan perilaku prososial anak.
4. Televisi, Televisi berperan sebagai agen sosialisasi yang penting dalam membentuk perilaku prososial anak. Melalui tayangan bermuatan prososial, televisi menjadi model perilaku yang dapat ditiru anak, membantu mereka memahami cara bertindak dalam

situasi tertentu, mempertimbangkan alternatif tindakan, serta mengembangkan empati dan kepedulian terhadap orang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada empat faktor agen sosialisasi yang dapat memengaruhi perkembangan perilaku prososial anak yaitu orang tua, guru, teman sebaya, dan televisi atau media elektronik lainnya.

2.2.3 Sumber Perilaku Prososial

Menurut Karylowski (1982) dalam Desmita (2009) sumber perilaku prososial terbagi menjadi 2 yaitu:

1. *Endosentris* adalah dorongan dari dalam diri individu untuk membentuk *self-image* dan *self-moral* yang positif. Hal ini bertujuan meningkatkan konsep diri (*self-concept*), terutama melalui harapan diri (*self-expectations*) seperti rasa bahagia, aman, dan kebanggaan. *Self-expectations* terbentuk melalui interaksi sosial yang dipengaruhi oleh norma dan nilai yang berlaku di lingkungan sekitar.
2. *Eksosentris* adalah dorongan dari luar diri individu untuk membantu orang lain karena kesadaran akan kebutuhan dan penderitaan mereka. Perilaku prososial ini muncul tanpa mengharapkan imbalan, namun dapat menimbulkan perasaan positif seperti bahagia dan bangga. Anak belajar menolong melalui pengalaman saling ketergantungan, dimana yang satu memberi dan yang lain menerima bantuan. Dalam konteks penelitian, perilaku prososial *eksosentris* dibentuk melalui lingkungan, terutama dari tayangan film kartun di televisi dan media elektronik lainnya.

Bahwa perilaku prososial dapat muncul akibat kesengsaraan yang dialami oleh pihak lain. Pertolongan yang diberikan sebagai suatu tindakan tunggal dengan tidak mengharapkan *rewards eksternal*. Paling tidak *rewards* berasal dari diri sendiri (sebagai *reinforcement*) yaitu terdapat perasaan bahagia, bangga, puas, karena telah menolong orang

lain. Keberadaan aspek-aspek sosial dalam perilaku prososial menyebabkan orang tidak menyadari bahwa perilakunya bagian dari interdependensi sosial.

Pada hakikatnya, perilaku prososial pada anak muncul melalui interaksi antara pemberi dan penerima bantuan. Dalam situasi tersebut, tampak adanya hubungan timbal balik yang saling bergantung. Anak yang mengalami kesulitan atau membutuhkan bantuan akan bergantung pada anak lain yang bersedia menolongnya. Dengan kata lain, perilaku menolong tidak terjadi secara sepihak, melainkan melibatkan keterhubungan emosional dan sosial antara anak yang memberikan dan menerima bantuan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku prososial berkembang dalam konteks saling membutuhkan dan saling peduli di antara anak-anak (Desmita, 2009).

Dasar perilaku prososial yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah *eksosentris*, yaitu jenis perilaku prososial yang terbentuk dari pengaruh lingkungan sekitar, seperti tayangan animasi yang ditonton di televisi maupun melalui berbagai media elektronik lainnya.

2.2.4 Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Menurut Bar-Tal et al.,(1976) dalam Desmita (2009) perkembangan perilaku prososial anak terbagi dalam enam tahapan yang mencerminkan pertumbuhan pemahaman dan respons sosial anak secara bertahap yaitu :

1. *Compliance & Concrete, Defined Reinforcement*, Pada tahap ini anak melakukan perilaku prososial menolong permintaan atau perintah yang disertai terlebih dahulu dengan *reward* atau *punishment*. Perilaku ini belum didasari rasa tanggung jawab, melainkan karena pengalaman menyenangkan atau tidak menyenangkan. Anak masih *egosentris* dan belum memahami perasaan orang lain. Contohnya, anak membantu karena diminta dan dijanjikan hadiah.

2. *Compliance*, Pada tahap kedua, anak mulai menyadari bahwa orang lain memiliki perasaan dan pikiran yang berbeda. Perilaku menolong dilakukan karena tunduk pada otoritas, bukan atas inisiatif sendiri. Anak melakukannya untuk mendapatkan persetujuan atau menghindari hukuman, meskipun tanpa imbalan konkret. Contohnya, anak menolong karena disuruh oleh orang tua.
3. *Internal Initiative & Concrete Reward*, Pada tahap ketiga, anak menolong karena berharap mendapat imbalan. Perilaku prososial didorong oleh motivasi egois untuk memenuhi kebutuhan pribadi. Anak akan membantu jika melihat peluang mendapat keuntungan konkret, seperti hadiah. Contohnya, anak memberi mainan agar dibelikan es krim.
4. *Normative Behavior*, Pada tahap keempat, perilaku menolong didorong oleh keinginan untuk diterima dan dinilai baik oleh masyarakat. Anak mulai memahami norma sosial, merasa simpati terhadap penderitaan orang lain, dan menolong karena merasa itu adalah kewajiban moral. Tindakan prososial tidak lagi bertujuan untuk imbalan konkret, tetapi sebagai bentuk tanggung jawab sosial dan keinginan menjadi pribadi yang baik di mata orang lain.
5. *Generalized Reciprocity*, Pada tahap kelima, perilaku menolong didasari oleh prinsip timbal balik dan kontrak sosial yang bersifat abstrak. Individu menolong karena percaya bahwa suatu saat ia juga akan dibantu. Tindakan prososial dipengaruhi oleh norma *reciprocity*, yaitu saling membantu dan tidak merugikan pihak yang pernah menolong. Norma ini berfungsi menjaga stabilitas dan keharmonisan hubungan sosial dalam masyarakat.

Altruistic Behavior, Pada tahap ini anak melakukan tindakan menolong secara sukarela. Tindakannya semata-mata hanya bertujuan menolong dan menguntungkan orang lain tanpa mengharapkan imbalan.

2.3 Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Animasi Dengan Perilaku Prososial

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh pengalaman visual, salah satunya melalui tayangan animasi. Dalam konteks ini, intensitas menonton mencakup durasi (lama waktu menonton per hari), frekuensi (berapa kali menonton dalam sehari), perhatian, dan penghayatan anak terhadap isi tayangan (Ajzen, 2005). Anak usia 5–6 tahun umumnya memiliki kecenderungan menonton tayangan animasi dengan intensitas sedang hingga tinggi, yakni lebih dari 2 jam per hari dan lebih dari dua kali dalam sehari. Durasi ini melebihi batas yang direkomendasikan oleh American Academy of Pediatrics (2016), yaitu maksimal 1–2 jam per hari untuk anak usia dini. Tingginya intensitas menonton tersebut perlu dikaji lebih lanjut karena dapat memengaruhi perkembangan perilaku sosial anak, termasuk perilaku prososial.

Berdasarkan teori belajar sosial dari Bandura (1977), anak belajar dengan cara mengamati dan meniru perilaku yang mereka lihat, terutama dari tokoh yang menarik perhatian. Jika anak sering menonton tayangan animasi yang menunjukkan sikap baik, seperti menolong, berbagi, atau berkata jujur, maka anak cenderung akan mengikuti perilaku tersebut. Artinya, semakin sering dan lama anak menonton tayangan yang mengandung nilai-nilai positif, maka kemungkinan besar anak juga akan bersikap positif. Sebaliknya, jika anak sering menonton tayangan yang berisi kekerasan atau perilaku kasar tanpa konsekuensi yang jelas, anak juga dapat menirunya. Pengaruh menonton tidak hanya bergantung pada durasi waktu, tetapi juga pada isi tayangan dan bagaimana anak terlibat saat menontonnya. Oleh karena itu, peran orang tua dalam memilih dan mendampingi anak saat menonton sangat penting agar anak mendapat contoh perilaku yang baik.

Menariknya, dalam beberapa kasus ditemukan bahwa anak yang jarang menonton tayangan animasi justru menunjukkan perilaku prososial yang tinggi. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori *eksosentris* dari Karylowski

dalam (Desmita, 2009), bahwa anak tidak hanya belajar perilaku sosial dari media, tetapi juga dari pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari, seperti interaksi dengan orang tua, guru, atau teman sebaya. Dengan kata lain, anak yang memiliki lingkungan sosial yang mendukung tetap bisa tumbuh menjadi pribadi yang prososial meskipun jarang menonton animasi. Bahkan, rendahnya intensitas menonton dapat menjadi hal yang positif karena membantu anak terhindar dari paparan tayangan yang kurang sesuai dengan nilai-nilai moral.

Sebaliknya, ada juga kondisi di mana anak menonton tayangan animasi dalam durasi yang cukup lama, tetapi tetap menunjukkan perilaku prososial yang baik. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori kognitif sosial Bandura (1986) yang menyatakan bahwa anak tidak hanya meniru apa yang mereka lihat, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menilai dan memilih tayangan berdasarkan nilai yang telah mereka pahami. Beberapa faktor seperti jenis tayangan yang bersifat edukatif, adanya pendampingan dari orang tua saat menonton, serta kemampuan anak dalam memahami isi cerita turut memengaruhi perilaku yang muncul. Jika anak terbiasa menonton tayangan yang mengandung pesan moral, seperti Nussa dan Rara atau Upin dan Ipin, maka durasi menonton yang panjang tidak selalu berdampak negatif, selama isi tayangannya positif dan ditonton dengan pengawasan yang tepat.

Berdasarkan uraian teori dan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa intensitas menonton animasi memiliki pengaruh terhadap perkembangan perilaku prososial anak, namun pengaruh tersebut tidak hanya ditentukan oleh durasi atau frekuensi menonton. Faktor utama yang lebih menentukan adalah isi tayangan, keterlibatan anak saat menonton, serta adanya pendampingan dari orang tua maupun guru. Tayangan yang mengandung nilai moral positif dapat memperkuat perilaku prososial, sedangkan tayangan yang sarat kekerasan berpotensi menumbuhkan perilaku negatif. Di sisi lain, pengalaman sosial langsung di lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya juga berkontribusi besar terhadap perkembangan prososial anak. Dengan demikian, peran orang dewasa dalam mengarahkan

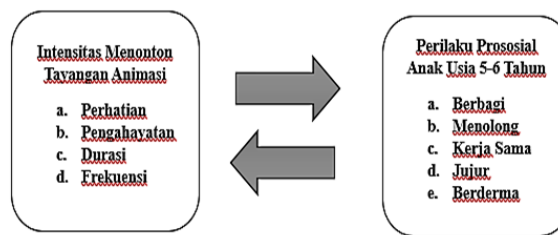
dan mendampingi anak saat menonton menjadi sangat penting agar nilai-nilai positif dapat diinternalisasi dengan baik.

2.4 Kerangka Berpikir

Perkembangan media elektronik yang pesat, seperti televisi dan gawai, telah membawa pengaruh besar dalam kehidupan anak. Tayangan animasi menjadi salah satu konten yang banyak diminati karena bersifat menghibur dan mudah dipahami. Tayangan ini sering memuat pesan moral dan perilaku prososial, seperti tolong-menolong dan berbagi, yang dapat ditiru oleh anak melalui proses pengamatan. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mendampingi anak sangat diperlukan agar tayangan yang dikonsumsi sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Intensitas menonton tayangan animasi yang tinggi dapat memengaruhi kecenderungan anak dalam meniru perilaku yang ditampilkan. Dalam penelitian ini, intensitas menonton diukur melalui perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi menonton.

Dalam penelitian ini, perilaku prososial diartikan sebagai tindakan sukarela yang bertujuan memberikan manfaat bagi orang lain, seperti berbagi, menolong, kerjasama, jujur, dan berderma. Perilaku ini penting dikembangkan karena anak merupakan makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terarah untuk melatih dan menumbuhkan perilaku prososial pada anak sebagai bagian dari proses pembentukan kesadaran hidup bermasyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk mempermudah pemahaman mengenai hubungan intensitas menonton tayangan animasi terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di Kelurahan Mustikajaya, Kota Bekasi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Dan Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan non-eksperimen menggunakan metode *ex-post facto*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memanfaatkan angka dalam proses pengumpulan, pengolahan, hingga penyajian data, dengan tujuan memberikan penjelasan terhadap suatu gejala atau fenomena (Arikunto, 2014). Metode *ex-post facto* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi, tanpa memberikan perlakuan atau melakukan manipulasi terhadap variabel bebas (X) maupun variabel terikat (Y) (Sugiyono, 2017).

Desain penelitian yang digunakan adalah desain asosiatif, yaitu desain yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Desain ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan hubungan sebab-akibat secara langsung, tetapi hanya menguji apakah terdapat keterkaitan yang signifikan secara statistik antara variabel-variabel tersebut. Data dalam penelitian ini dikumpulkan langsung dari lapangan melalui instrumen yang telah disusun sebelumnya.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga TK yang ada di Kelurahan Mustikajaya, Kota Bekasi pada tahun ajaran 2025/2026.

3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh anak kelas B berusia 5-6 tahun Kelurahan Mustikajaya, Kota Bekasi dengan jumlah 38 lembaga PAUD.

Tabel 1. Data Populasi Penelitian

No	Nama Lembaga
1	TK IT Mutiara
2	TK Mustika Zam Zam
3	TK Islam Mutiara Insani
4	TK Aisyiyah Bustanul Athfal
5	TK Al Irsyad
6	TK Amanah Islamic School
7	TK Bani Akmaliyah
8	TK Ceria
9	TK Clauvand
10	TK Galilea
11	TK Islam Kedasih II
12	TK IT Mafaaza
13	TK Libia
14	TK Mutiara Al-Falah
15	TK Nurul Huda
16	TK Padamu Negeri
17	TK Pelangi
18	TK Pelita Global Mandiri
19	TK Rizki Ananda
20	TK Tahfidz YARQI
21	TK TKT Al-Barkah
22	TKIT Ash-Shoff
23	TKIT Insan Aulia
24	TKIT Karunia
25	TKIT Riyadh El Jannah Islamic School
26	TKIT Robbani Islamic School
27	RA Muslimat
28	RA Bani Adam
29	PAUDQ Al Ibtida
30	PAUDQ Al Muttaqi'in
31	PAUDQ Azhariyyah
32	PAUDQ Baitul Qur'an Muthma'innah
33	PAUDQ Daarul Muttaqien
34	PAUDQ Darussalam
35	PAUDQ Fastabiqul Khoirot
36	PAUDQ Miftahul Jannah
37	PAUDQ Nurul Furqon Nihayatul Amal
38	PAUDQ Nurul Islam

Sumber: DaftarSekolah.net

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah responden untuk sebuah penelitian. Sampel penelitian ini diambil dari populasi seluruh anak usia 5–6 tahun di lembaga PAUD yang berada di Kelurahan Mustikajaya, Kota Bekasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, di mana setiap lembaga pendidikan dianggap sebagai satu *Cluster*. dengan cara mengundi nama-nama lembaga yang menjadi anggota populasi.

Tabel 2. Data Sampel Penelitian

No	Lembaga	Populasi	Sampel
1.	TK IT Mafaaza	47 anak	28 anak
2.	TK Rizki Ananda	106 anak	64 anak
3.	RA Muslimat	30 anak	30 anak
4.	TK Libia	10 anak	5 anak
	TOTAL		127 anak

3.4 Variabel Penelitian

Berdasarkan hubungan antara variabel, maka dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu :

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas menonton tayangan animasi

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku prososial anak usia 5-6 tahun

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1 Definisi Konseptual

1. Variabel X (Intensitas Menonton Tayangan Animasi)

Intensitas menonton tayangan animasi merupakan tingkat atau ukuran keterlibatan anak usia 5–6 tahun dalam menonton tayangan animasi, yang mencerminkan konsistensi dan keteguhan sikap anak dalam merespons atau bertindak terhadap tayangan yang ditontonnya. Hal ini meliputi durasi, frekuensi, perhatian, dan pemahaman anak terhadap tayangan tersebut.

2. Variabel Y (Perilaku Prososial)

Perilaku prososial merupakan tindakan sukarela yang dilakukan anak usia 5–6 tahun untuk membantu, bekerja sama, berbagi, menunjukkan empati, dan memberi manfaat kepada orang lain, tanpa mengharapkan imbalan. Perilaku ini berkembang melalui proses observasi, interaksi sosial, serta pengaruh dari lingkungan, termasuk tayangan animasi yang ditonton anak.

3.5.2 Definisi Operasional

1. Variabel X (Intensitas Menonton Tayangan Animasi)

Intensitas menonton tayangan animasi adalah tingkat keterlibatan anak usia 5–6 tahun dalam menonton tayangan animasi, yang dilihat dari durasi, frekuensi, perhatian, dan pemahaman terhadap isi tayangan. Intensitas dikategorikan menjadi tiga: tinggi (lebih dari 2 jam per hari dan lebih dari 3 kali sehari), sedang (40–60 menit per hari dan 2–3 kali sehari), dan rendah (kurang dari 30 menit per hari dan maksimal 2 kali sehari).

2. Variabel Y (Perilaku Prososial)

Perilaku prososial anak usia 5–6 tahun adalah tindakan sukarela yang memberi manfaat bagi orang lain tanpa mengharapkan imbalan. Perilaku ini meliputi berbagi, menolong, kerja sama, jujur, dan berderma, yang tampak saat anak berinteraksi dalam kegiatan sehari-hari seperti bermain dan bekerja sama dengan teman.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner (Angket)

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert. Angket ini diisi oleh orang tua peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui variabel x, yaitu intensitas menonton tayangan animasi. Setiap pilihan jawaban diberikan skor sesuai dengan kategori yang telah ditentukan, yaitu : (1) Tidak Pernah (TP), (2) Kadang-kadang (KD), (3) Sering (SR), dan (4) Selalu (SL).

2. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data variabel Y, yaitu perilaku prososial anak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang menjadi sampel penelitian. Observasi dilakukan saat anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengamati perilaku anak berdasarkan indikator yang terdapat pada instrumen penelitian.

3.7 Kisi-Kisi Instrumen

1. Variabel Intensitas Menonton Tayangan Animasi (X)

Instrumen untuk mengukur variabel intensitas menonton tayangan animasi (X) disusun berdasarkan indikator perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi menonton. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Selalu (skor 4), Sering (skor 3), Kadang-kadang (skor 2), dan Tidak Pernah (skor 1). Skor yang diperoleh dari setiap item kemudian dijumlahkan untuk mengetahui tingkat intensitas menonton tayangan animasi pada anak.

2. Variabel Perilaku Prososial (Y)

Instrumen untuk mengukur variabel perilaku prososial anak usia 5–6 tahun (Y) disusun berdasarkan indikator berbagi, menolong, kerjasama, jujur, dan berderma. Penilaian juga menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Selalu (skor 4), Sering (skor 3), Kadang-kadang (skor 2), dan Tidak Pernah (skor 1). Skor dari setiap item dijumlahkan untuk mengetahui tingkat perilaku prososial anak.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Variabel X Sebelum Validasi

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan	
Intensitas menonton	1. Perhatian atau daya konsentrasi dalam menonton	Fokus dan Keterlibatan Saat Menonton	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya fokus memperhatikan jalan cerita animasi. 2. Anak saya menonton animasi dengan antusias. 3. Anak saya menghentikan aktivitas lain ketika animasi mulai. 4. Anak saya tetap duduk tenang saat menonton animasi hingga selesai. 	
		Gangguan saat Menonton	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya menonton animasi sambil bermain dengan benda lain. 2. Anak saya sering terganggu oleh suara atau aktivitas orang lain saat menonton. 3. Anak saya menonton sambil menggunakan gawai atau gadget lain. 4. Anak saya cepat merasa bosan saat menonton animasi. 	
	2. Penghayatan atau pemahaman terhadap tayangan yang disajikan	Memahami nilai dari tayangan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya memahami pesan moral dari animasi yang ditonton. 2. anak berusaha mengkonsentrasikan diri pada isi dan materi yang disampaikan agar paham alur tayangan animasi dengan baik. 3. Anak dapat menjelaskan kembali isi cerita dari tayangan animasi secara sederhana 	
		Sulit menangkap isi tayangan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya sering bingung saat mengikuti alur cerita dalam animasi. 2. Anak saya membutuhkan penjelasan dari orang tua atau orang lain untuk memahami cerita animasi. 3. Anak hanya mengingat bagian lucu tanpa memahami isi cerita animasi 	
	3. Durasi	Jumlah durasi menonton anak		<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya menonton tayangan animasi tidak lebih dari 30 menit dalam sehari 2. Anak saya menonton tayangan animasi sekitar 40–60 menit dalam sehari. 3. Anak saya menonton tayangan animasi sekitar 1 jam dalam sehari. 4. Anak saya sering meminta waktu tambahan untuk menonton animasi.

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
			<p>5. Anak saya menonton tayangan animasi lebih dari 2 jam dalam sehari.</p> <p>6. Anak saya menonton tayangan animasi hingga larut malam (lebih dari pukul 21.00).</p> <p>6. Dalam sehari, total waktu anak saya menonton tayangan animasi bisa mencapai lebih dari 3 jam.</p> <p>7. Dalam sehari, durasi menonton animasi anak saya biasanya mencapai sekitar 2 jam.</p>
	4. Frekuensi	Keseringan anak menonton tayangan animasi	<p>1. Anak menantikan setiap ada tayangan animasi di televisi/media elektronik lain.</p> <p>2. Anak saya menonton tayangan animasi setiap hari</p> <p>3. Anak menonton acara film kartun setiap ada waktu luang</p> <p>4. Anak saya menonton tayangan animasi 3–4 kali dalam seminggu.</p> <p>5. Anak saya menonton tayangan animasi kurang dari 2 kali dalam seminggu.</p> <p>6. Anak saya menonton tayangan animasi hanya pada waktu tertentu saja (tidak setiap hari).</p>

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Variabel X Setelah Validasi

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
Intensitas menonton	1. Perhatian atau daya konsentrasi dalam menonton	Fokus dan Keterlibatan Saat Menonton	<p>1. Anak saya fokus memperhatikan jalan cerita animasi.</p> <p>2. Anak saya menghentikan aktivitas lain ketika animasi mulai.</p> <p>3. Anak saya tetap duduk tenang saat menonton animasi hingga selesai.</p>

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
		Gangguan saat Menonton	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya menonton animasi sambil bermain dengan benda lain. 2. Anak saya sering terganggu oleh suara atau aktivitas orang lain saat menonton. 3. Anak saya menonton sambil menggunakan gawai atau gadget lain. 4. Anak saya cepat merasa bosan saat menonton animasi.
	2. Penghayatan atau pemahaman terhadap tayangan yang disajikan	Memahami nilai dari tayangan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya memahami pesan moral dari animasi yang ditonton. 2. anak berusaha mengkonsentrasikan diri pada isi dan materi yang disampaikan agar paham alur tayangan animasi dengan baik. 3. Anak dapat menjelaskan kembali isi cerita dari tayangan animasi secara sederhana
		Sulit menangkap isi tayangan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya sering bingung saat mengikuti alur cerita dalam animasi. 2. Anak hanya mengingat bagian lucu tanpa memahami isi cerita animasi
	3. Durasi	Jumlah durasi menonton anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya menonton tayangan animasi tidak lebih dari 30 menit dalam sehari. 2. Anak saya menonton tayangan animasi sekitar 40–60 menit dalam sehari. 3. Anak saya menonton tayangan animasi sekitar 1 jam dalam sehari. 4. Anak saya menonton tayangan animasi lebih dari 2 jam dalam sehari. 5. Anak saya menonton tayangan animasi hingga larut malam (lebih dari pukul 21.00). 6. Dalam sehari, total waktu anak saya menonton tayangan animasi bisa mencapai lebih dari 3 jam. 7. Dalam sehari, durasi menonton animasi anak saya biasanya mencapai sekitar 2 jam.

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
	4. Frekuensi	Keseringan anak menonton tayangan animasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saya menonton tayangan animasi setiap hari. 2. Anak saya menonton tayangan animasi 3–4 kali dalam seminggu. 3. Anak saya menonton tayangan animasi kurang dari 2 kali dalam seminggu. 4. Anak saya menonton tayangan animasi hanya pada waktu tertentu saja (tidak setiap hari).

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Sebelum Validasi

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
Perilaku Prososial	1. Berbagi (<i>Sharing</i>)	Anak menunjukkan sikap berbagi secara sukarela kepada orang lain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berinisiatif berbagi makanan/ minuman pada orang lain 2. Anak memilih untuk bermain bersama dan meminjamkan mainan yang ia punya pada temannya. 3. Anak akan merasa kesal jika ada orang lain yang ingin meminta makanan/minumannya 4. Anak akan mau berbagi pada orang lain hanya jika ditegur terlebih dahulu oleh orang tua/guru.
	2. Menolong (<i>helping</i>)	Anak menunjukkan sikap menolong dengan tulus dan tanpa pamrih	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berinisiatif menolong jika ada yang membutuhkan pertolongannya. 2. Anak senang menolong tanpa mengharapkan imbalan. 3. Anak akan menolong agar dapat dipuji oleh orang lain atau agar mendapat imbalan. 4. Anak bersikap acuh tak acuh saat ada yang butuh pertolongan

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
		Anak bersedia membantu dalam tugas sehari-hari tanpa paksaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melakukan pekerjaan di rumah/sekolah dengan senang hati 2. Anak akan kesal jika dimintai bantuan
	3. Kerjasama (<i>cooperating</i>)	Anak mampu terlibat dalam kegiatan kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat berinteraksi dengan anggota kelompoknya. 2. Anak senang bermain atau bekerja sama dengan teman dalam kelompok. 3. Anak dapat menjelaskan tugasnya dalam kelompok dengan kata-kata sederhana. 4. Anak dapat menyelesaikan tugas kelompok sesuai bagiannya.
		Anak mampu berdiskusi dan mengambil keputusan bersama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak saling bertukar pendapat dalam kelompok. 2. Anak mau mendengarkan dan memberi pendapat saat berdiskusi dengan teman. 3. Anak senang menerima perbedaan pendapat saat bermain atau bekerja bersama teman. 4. Anak mampu memberikan saran saat kelompok mengalami masalah atau kebingungan.
	4. Jujur (<i>honesty</i>)	Anak berkata jujur saat melakukan kesalahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengakui kesalahan tanpa disuruh 2. Anak menyalahkan orang lain atas kesalahan yang ia lakukan 3. Anak mengakui kesalahan yang telah dilakukan
		Anak berkata jujur saat ditanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menjawab pertanyaan guru sesuai kenyataan 2. Anak menjawab pertanyaan tentang kejadian di kelas dengan jujur .

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
	5. Berderma (<i>donating</i>)		3. Anak menyampaikan kesalahan temannya kepada guru secara jujur.
		Mudah memberi	1. Anak suka berbagi makanan dengan temannya yang belum makan 2. Anak menyimpan semua mainannya dan tidak mau meminjamkan ke teman 3. Anak memberikan alat tulis kepada teman yang tidak membawa
		Menyumbang	1. Anak memasukkan uang ke kotak amal saat kegiatan di kelas 2. Anak tidak mau ikut kegiatan berbagi karena takut kehabisan barang miliknya 3. Anak menolak saat diminta menyumbang barang untuk kegiatan sosial kelas

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Setelah Validasi

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
Perilaku Prososial	1. Berbagi (Sharing)	Anak menunjukkan sikap berbagi secara sukarela kepada orang lain.	1. Anak berinisiatif berbagi makanan/ minuman pada orang lain 2. Anak memilih untuk bermain bersama dan meminjamkan mainan yang ia punya pada temannya. 3. Anak akan merasa kesal jika ada orang lain yang ingin meminta makanan /minumannya 4. Anak akan mau berbagi pada orang lain hanya jika

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
			ditegur terlebih dahulu oleh orang tua/guru.
	2.Menolong (<i>helping</i>)	Anak menunjukkan sikap menolong dengan tulus dan tanpa pamrih	1. Anak berinisiatif menolong jika ada yang membutuhkan pertolongannya. 2. Anak akan menolong agar dapat dipuji oleh orang lain atau agar mendapat imbalan. 3. Anak bersikap acuh tak acuh saat ada yang butuh pertolongan
		Anak bersedia membantu dalam tugas sehari-hari tanpa paksaan	1. Anak melakukan pekerjaan di rumah/sekolah dengan senang hati 2. Anak akan kesal jika dimintai bantuan
	3.Kerjasama (<i>cooperating</i>)	Anak mampu terlibat dalam kegiatan kelompok	1. Anak senang bermain atau bekerja sama dengan teman dalam kelompok. 2. Anak dapat menjelaskan tugasnya dalam kelompok dengan kata-kata sederhana. 3. Anak dapat menyelesaikan tugas kelompok sesuai bagiannya
		Anak mampu berdiskusi dan mengambil keputusan bersama	1. Anak saling bertukar pendapat dalam kelompok. 2. Anak mau mendengarkan dan memberi pendapat saat berdiskusi dengan teman. 3. Anak senang menerima perbedaan pendapat saat

Aspek	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
			bermain atau bekerja bersama teman. 4. Anak mampu memberikan saran saat kelompok mengalami masalah atau kebingungan.
	4. Jujur (<i>honesty</i>)	Anak berkata jujur saat melakukan kesalahan	1. Anak mengakui kesalahan yang telah dilakukan.
		Anak berkata jujur saat ditanya	1. Anak menjawab pertanyaan tentang kejadian di kelas dengan jujur 2. Anak menyampaikan kesalahan temannya kepada guru secara jujur.
	5. Berderma (<i>donating</i>)	Mudah memberi	1. Anak suka berbagi makanan dengan temannya yang belum makan 2. Anak memberikan alat tulis kepada teman yang tidak membawa
		Menyumbang	1. Anak tidak mau ikut kegiatan berbagi karena takut kehabisan barang milik 2. Anak menolak saat diminta menyumbang barang untuk kegiatan sosial kelas

3.8 Uji Instrumen Penelitian

Pengujian instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian menghasilkan data yang valid dan reliabel. Uji ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson (Martono 2016), yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Gambar 2. Rumus Korelasi *Product Moment* dari Pearson

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi *product moment*

N = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor butir

$\sum Y$ = jumlah skor total

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor butir dengan skor total

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika r hitung $\geq r$ tabel, maka instrumen dinyatakan valid.
- b. Jika r hitung $< r$ tabel, maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Peneliti melakukan uji validitas instrumen dengan melibatkan 35 responden di luar sampel penelitian. Dengan jumlah responden tersebut, diperoleh r tabel = 0,334. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, terdapat 23 item soal yang valid dan 5 item soal yang tidak valid. Oleh karena itu, jumlah item pada variabel intensitas menonton tayangan animasi mengalami perubahan, dari 28 item pernyataan menjadi 23 item, sehingga hanya 23 item soal yang dapat digunakan dalam pengumpulan data.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X

NO	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,350	0,334	VALID
2.	0,129	0,334	TIDAK VALID
3.	0,393	0,334	VALID
4.	0,472	0,334	VALID
5.	0,670	0,334	VALID
6.	0,706	0,334	VALID
7.	0,350	0,334	VALID
8.	0,590	0,334	VALID
9.	0,760	0,334	VALID
10.	0,606	0,334	VALID
11.	0,336	0,334	VALID
12.	0,817	0,334	VALID
13.	0,270	0,334	TIDAK VALID
14.	0,561	0,334	VALID
15.	0,526	0,334	VALID
16.	0,602	0,334	VALID
17.	0,389	0,334	VALID
18.	0,323	0,334	TIDAK VALID
19.	0,791	0,334	VALID
20.	0,687	0,334	VALID
21.	0,537	0,334	VALID
22.	0,690	0,334	VALID
23.	0,238	0,334	TIDAK VALID
24.	0,434	0,334	VALID
25.	0,203	0,334	TIDAK VALID
26.	0,712	0,334	VALID
27.	0,475	0,334	VALID
28.	0,338	0,334	VALID

Pada variabel perilaku prososial anak didapati item yang valid berjumlah 23 item dan yang tidak valid berjumlah 7 item, sehingga perubahan jumlah item pada variabel perilaku prososial anak yaitu dari 30 item pernyataan menjadi 23 item yang artinya hanya terdapat 23 item soal dapat digunakan dalam pengumpulan data.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y

NO	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,399	0,334	VALID
2.	0,538	0,334	VALID
3.	0,666	0,334	VALID
4.	0,459	0,334	VALID
5.	0,549	0,334	VALID
6.	0,030	0,334	TIDAKVALID
7.	0,562	0,334	VALID
8.	0,377	0,334	VALID
9.	0,520	0,334	VALID
10.	0,340	0,334	VALID

11.	0,285	0,334	TIDAKVALID
12.	0,363	0,334	VALID
13.	0,543	0,334	VALID
14.	0,481	0,334	VALID
15.	0,489	0,334	VALID
16.	0,576	0,334	VALID
17.	0,605	0,334	VALID
18.	0,531	0,334	VALID
19.	0,317	0,334	TIDAKVALID
20.	0,286	0,334	TIDAKVALID
21.	0,447	0,334	VALID
22.	0,125	0,334	TIDAKVALID
23.	0,464	0,334	VALID
24.	0,425	0,334	VALID
25.	0,577	0,334	VALID
26.	0,173	0,334	TIDAKVALID
27.	0,502	0,334	VALID
28.	0,089	0,334	TIDAKVALID
29.	0,372	0,334	VALID
30.	0,560	0,334	VALID

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* (Martono 2016), sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2_t} \right)$$

Gambar 3. Rumus *Alpha Cronbach*

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ^2_t = Varians total

Berdasarkan hasil analisis *alpha cronbach* diperoleh sebesar 0,888 untuk variabel intensitas menonton tayangan animasi dan 0,834 untuk variabel perilaku prososial anak. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen intensitas

menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial anak dinyatakan reliabel.

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X dan Y

Instrumen Intensitas Menonton		Instrumen Perilaku Prososial Anak	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
888	28	834	30

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai informasi yang diperoleh dan menyusunnya menjadi materi keseluruhan.

3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai data intensitas menonton tayangan animasi dan perilaku prososial anak. Data disajikan dalam bentuk ringkasan statistik untuk mengetahui kecenderungan dan penyebaran skor pada masing-masing variabel.

3.9.2 Interval Kategori

Penentuan rentang kelas pada setiap kategori skor angket dilakukan dengan menggunakan rumus interval. Sutrisno (2006) dalam Kirana (2016) menyatakan bahwa rumus interval digunakan untuk menghitung jarak antar kategori berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah.

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

Gambar 4. Rumus Interval

Keterangan:

i = interval

NT = nilai tertinggi

NR = nilai terendah

K = jumlah kategori

3.9.3 Analisis Inferensial

a. Uji Prasyarat:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data variabel bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan perhitungan melalui *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov* pada program SPSS versi 24. Dasar pengambilan keputusan dapat dilakukan berdasarkan nilai probabilitas, yaitu:

1. Apabila probabilitas $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal.
2. Apabila probabilitas $< 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier antara variabel X dan variabel Y. Uji ini dilakukan menggunakan *Test of Linearity* dengan bantuan program SPSS versi 24. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai probabilitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. *Deviation from Linearity* $> 0,05$, maka terdapat hubungan linier antara variabel X dan variabel Y.
2. Jika nilai Sig. *Deviation from Linearity* $\leq 0,05$, maka tidak terdapat hubungan linier antara variabel X dan variabel Y.

Variabel dikatakan memiliki hubungan linier apabila nilai Sig. *Linearity* $< 0,05$ dan nilai Sig. *Deviation from Linearity* $> 0,05$.

3. Uji Hipotesis:

Analisis uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial pada anak usia dini. Teknik yang

digunakan dalam analisis ini adalah *product moment correlation*. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dibantu oleh program statistik SPSS versi 24. Adapun rumus yang digunakan, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - (\sum X)(\frac{\sum Y}{n})}{\sqrt{[\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}][\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}]}}$$

Gambar 5. Rumus *Product Moment Correlation*

Keterangan :

Rxy = Koefisien korelasi product moment

n = Jumlah subjek penelitian

X = Skor intensitas menonton

Y = Skor perilaku prososial

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor intensitas menonton

$\sum y$ = Jumlah seluruh skor perilaku prososial

Dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi *Product Moment*, adalah sebagai berikut:

1. Jika r hitung > r tabel, maka Ha diterima dan Ho ditolak, yang artinya terdapat hubungan signifikan. 37.
2. Jika r hitung < r tabel, maka Ha ditolak dan Ho diterima, yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan.

Pedoman derajat hubungan dalam uji korelasi *Product Moment*, adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Interpretasi Nilai Koefisiensi Korelasi

Nilai r	Tingkat Hubungan
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Kuat
0,81-1,00	Sangat Kuat

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas menonton tayangan animasi dengan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di Kelurahan Mustikajaya, Kota Bekasi. Semakin tinggi intensitas anak dalam menonton tayangan animasi yang bermuatan positif dan sesuai dengan usia, maka semakin baik pula perkembangan perilaku prososial anak. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,219, yang menunjukkan bahwa intensitas menonton tayangan animasi memberikan kontribusi sebesar 21,9% terhadap perilaku prososial anak, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Perilaku prososial anak yang muncul dalam penelitian ini meliputi berbagi, menolong, bekerja sama, jujur, dan berderma. Oleh karena itu, anak memerlukan pembinaan dari orang dewasa di sekitarnya, khususnya orang tua dan guru, dalam mengarahkan kegiatan menonton serta memberikan contoh dan stimulus perilaku prososial yang sesuai dengan perkembangan anak agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua,

Orang tua diharapkan dapat lebih memperhatikan jenis tayangan yang ditonton oleh anak, memberikan bimbingan serta penjelasan saat anak menonton tayangan animasi, dan menunjukkan contoh perilaku yang baik secara langsung.

2. Bagi guru,

Guru diharapkan dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada anak mengenai tayangan yang sesuai dan tidak sesuai untuk ditonton, serta menanamkan nilai-nilai perilaku prososial melalui pemanfaatan media tayangan animasi dengan pemberian contoh (pemodelan) dan pembiasaan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya,

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan kajian yang serupa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan pendekatan yang berbeda, seperti uji pengaruh (eksperimen atau regresi yang lebih kompleks) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas menonton tayangan animasi terhadap perilaku prososial anak secara lebih mendalam. Selain itu, dapat juga menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek anak, orang tua, dan guru untuk menggali secara lebih komprehensif proses terbentuknya perilaku prososial anak dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menambahkan variabel lain, seperti pola asuh orang tua, lingkungan sosial, serta interaksi teman sebaya, yang diduga turut memengaruhi perkembangan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiawan, Aji Restu. 2019. "Hubungan intensitas penggunaan media sosial dengan akhlak peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Sidrap."
- Al-Ayouby, Oleh M. Hafiz. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung) (Skripsi)*.
- Anggraeni S P, Kartika S., Helpris Estaswara, Jl Srengseng Sawah, dan Jakarta Selatan. 2022. *Pengaruh Menonton Tayangan Kekerasan Serial Animasi BoBoiBoy di Televisi Terhadap Perilaku Imitasi Anak*. Vol. 1.
- Anggraeni, Shafira Widhia. 2021. *Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember Tahun Ajaran 2020/2021*.
- Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), "Orangtua Harus Cerdas Pilih Tontonan untuk Anak." 2012. *Komisi Penyiaran Indonesia (KPI)*. Diambil (02 September 2025).
- Tribun Lampung, "Kasus Bullying di Lampung, Anak TK Rebut Bekal Temannya lalu Diinjak-injak." 2016.*Tribun Lampung*. Diambil 1 September 2025 (https://lampung.tribunnews.com/2016/01/24/kasus-bullying-di-lampung-anak-tk-rebut-bekal-temannya-lalu-diinjak-injak?lgn_method=google&google_btn=onetap).
- Kompas.com, 'Bocah 4 Tahun Lompat Dari Lantai 26 Pakai Payung Setelah Menonton Kartun "Tom and Jerry"', 2023. *kompas.com*. Diambil 9 September 2025. (<https://www.kompas.com/tren/read/2023/05/30/070000865/bocah-4-tahun-lompat-dari-lantai-26-pakaipayung-setelah-menonton-kartun?page=all>).
- Anshari, Irham Nur. 2014. *Sistem Klasifikasi dalam Pemutaran Film: Studi Kasus Klasifikasi Film di Kinoki*. Vol. 17.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek." (*No Title*).
- Asih, Gusti Yuli, dan Margaretha Maria Shinta Pratiwi. 2012. "Perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi." *Jurnal Psikologi Pitutur* 1(1):246586.
- Bandura, Albert. 1986. "Social foundations of thought and action." *Englewood Cliffs, NJ* 1986(23-28):2.
- Bandura, Albert, dan Richard H. Walters. 1977. *Social learning theory*. Vol. 1. Prentice hall Englewood Cliffs, NJ.
- Brigham, J. C. 1991. *Social Psychology*. HarperCollinsPublishers.

- Castillo, Eva, Mariia Pronina, Iris Hübscher, dan Pilar Prieto. 2023. "Narrative Performance and Sociopragmatic Abilities in Preschool Children are Linked to Multimodal Imitation Skills." *Journal of Child Language* 50(1):52–77. doi: 10.1017/S0305000921000404.
- Chen, Milton. 2005. "Mendampingi Anak Menonton Televisi." *Jakarta: Gramedia*.
- Desmita, Dra. 2009. *Psikologi perkembangan peserta didik : panduan bagi orang tua dan guru dalam memahami psikologi anak usia SD, SMP dan SMA*. PT Remaja Rosdakarya.
- Eisenberg, Nancy, dan Paul Henry Mussen. 1989. *The roots of prosocial behavior in children*. Cambridge University Press.
- Familia, Tim Redaksi. 2003. "Perilaku Anak Usia Dini." *Yogyakarta: Kanisius*.
- Fauziyyah, Fatma. 2016. "Hubungan Intensitas Dzikir Dengan Kontrol Diri Pada Remaja Awal Di Ponpes Al-Itqon Tlogosari Wetan Pedurungan Semarang." *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*.
- Fitri, Aida Nur, dan Syifa Nailul. 2021. "Pengaruh Menonton Animasi bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Article Info Abstract." *Jurnal Pendidikan Anak* 10(2):144–49.
- Gunawan, Andreas Aldo, dan HP Sunardi. 2016. "Pengaruh kompensasi dan disiplin kerja terhadap kinerja karyawan pada pt gesit nusa tangguh." *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis* 16(1):1–12.
- Hasanah, Nur, dan Rizky Drupadi. 2020. "Perilaku Prosocial Anak selama Pandemi Covid-19." *BUANA GENDER : Jurnal Studi Gender dan Anak* 5(2):97–107. doi: 10.22515/bg.v5i2.2819.
- Hill, David, Nusheen Ameenuddin, Yolanda Reid Chassiakos, Corinn Cross, Jenny Radesky, Jeffrey Hutchinson, Rhea Boyd, Robert Mendelson, Megan A. Moreno, Justin Smith, dan Wendy Sue Swanson. 2016. "Media and young minds." *Pediatrics* 138(5). doi: 10.1542/peds.2016-2591.
- Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik. 2016. "Intensitas - KBBI Daring." *KBBI Daring*.
- Ir. Syofian Siregar, M. M. 2013. *Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Kencana.
- Izek Ajzen. 2005. "Attitudes, Personality, And Behavior." *Medical Teacher* 13(4):273–79.
- Izzati, Abdul Rozzaq. 2012. "Mesin Pencuci Otak: Menggugat Tayangan Televisi Indonesia." *Yogyakarta: Buku Litera*.
- Sitinjak, S. R. 2018. *Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak-Anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat*. Skripsi. Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. "Genre - KBBI Daring." *KBBI Daring*. Diambil (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/genre>).
- Khadijah, M. Ag, dan Nurul Zahriani Jf. 2021. *Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya*. Merdeka kreasi group.
- Lesilolo, Herly Jeanette. 2018. "Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* 4(2):186–202.

- Lubis, Petty. 2018. "10 Film Kartun Yang Terlarang Untuk Anak." *TheAsianParent Indonesia*. Diambil 2 September 2025 (<https://id.theasianparent.com/10-film-kartun-yang-terlarang-untuk-anak>).
- Marliani, Rosleny. 2015. "Psikologi perkembangan." *Bandung: CV Pustaka Setia*.
- Martono, Nanang. 2016. "Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi 2." *Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada*.
- Maulidda, Attala, dan Serli Marlina. 2023. "Efektivitas Permainan Galah Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang." *Jurnal Ilmiah Potensia* 8(2):531–41. doi: 10.33369/jip.8.2.531-541.
- Muning, Octavian, Sayekti Pendidikan Guru, dan Sekolah Dasar. 2019. "Film Animasi 'Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah' sebagai Sarana Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 8(2):164–71.
- Noerfajrian, Gustiansyah. 2019. "Tinjauan Visual Aspek Sinematografi Film Pengabdian Setan 2017 Melalui Konten Analisa."
- Nurmasari, Aula. 2016. "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya." *Jurnal Pendidikan Anak* 49.
- Papalia, Diane E., dan Gabriela Martorell. 2021. *Desenvolvimento Humano-14*. McGraw Hill Brasil.
- Pavelka, Jan, Daniela Husarova, Anna Sevcikova, dan Andrea Madarasova Geckova. 2016. "Country, age, and gender differences in the prevalence of screen-based behaviour and family-related factors among school-aged children." *Acta Gymnica* 46(3):143–51. doi: 10.5507/ag.2016.011.
- Perilaku, Analisis, Prososial Dalam, Tayangan Animasi, Bing Bunny, dan D. I. Youtube. 2024. "Lutfia Fauziani, 2024 Analisis Perilaku Prososial Dalam Tayangan Animasi Bing Bunny Di Youtube Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu." 1–6.
- Pradekso, Tandiyo. 2015. *Persepsi Anak Pada Acara Televisi*. Vol. 14.
- Presiden Republik Indonesia. 2014. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Lembaga Sensor Film." <https://lsf.go.id/wp-content/uploads/bsk-pdf-manager/2023/11/PP-Nomor-18-Tahun-2014.pdf>.
- Ramayanti, Tri. 2020. "Pengaruh menonton film animasi upin-ipin terhadap karakter siswa SDN 24 Seluma."
- Ridhotulloh, M. Dindien. 2023. "Siswa SD Dicolok Matanya, Mengapa Masih Kecil Sudah Melakukan Kekerasan?" *inilah.com*. Diambil 1 September 2025 (<https://www.inilah.com/siswa-sd-dicolok-matanya-mengapa-masih-kecil-sudah-melakukan-kekerasan>).
- Rindiasari, Hidayat, Yuliani, Putri Rindiasari, Wahyu Hidayat, dan Wiwin Yuliani. 2021. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4(5):367. doi: 10.22460/fokus.v4i5.7257.

- Rizqianthi, Yunita, dan Nala Nandana Undiana. n.d. *Pengaruh Menonton Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Kelas 4 Di Sdn 3 Gesik*. Vol. 1.
- Ryvanthapala, Valiant. 2019. "TA: Pembuatan Film Animasi 3D Bergener Fantasi tentang Pengaruh Ibu Terhadap Kesuksesan Anak sebagai Mahasiswa Rantau."
- Sears, David O., Letitia Anne Peplau, dan Shelley E. Taylor. 2009. "Psikologi sosial (edisi ke dua belas)." *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Sintia, Syaidatus, dan Chabibah Raharjo. 2015. "Kontribusi Tontonan Film Kartun terhadap Perilaku Prososial Anak pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem dan Sudimoro Sidoarjo Tahun Ajaran."
- Suantari, Ni Wayan Eka Putri. 2016. *Dunia Animasi*.
- Subagyo, P. Joko. 2011. "Metode Penelitian dalam Teori & Praktik 2011."
- Sugiyono. 2008. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D." *CV. Alfabeta, Bandung* 25.
- Suhartono, Anton. 2019. "Bocah 10 Tahun Gantung Diri, Diduga Karena Terpengaruh Acara Televisi." *iNews Online*. Diambil 1 September 2025 (<https://www.inews.id/news/internasional/bocah-10-tahun-gantung-diri-diduga-karena-terpengaruh-acara-televisi>).
- Suryani, Iis Sopiha. 2024. "Analisis Pengetahuan Orang Tua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Di Kelurahan 'S.'" *Journal of Pharmacopolium* 7(1).
- Telussa, Sandra I. 2022. "Dampak Tayangan Televisi (Film Kartun) Terhadap Perilaku Anak di Desa Rumah Tiga Kecamatan Teluk Ambom." *Hipotesa* 16(1):46–55.
- Tria, Weni, Anugrah Putri, dan Sri Hariani. n.d. *Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar*.
- Wicaksana, Arif, dan Tahar Rachman. 2018. "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3(1):10–27.
- Wonga, Natalin. 2023. "Analisis Perilaku Agresif Pada Tayangan Kartun Tom & Jerry Karya Hanna Barbera: Penelitian Analisis Isi Video Tayangan Animasi untuk Anak Usia Dini."
- Yusuf, A. Muri. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.
- Muhammad Fitroh, F. (2024). *Pengaruh Film Animasi Edukasi Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Mi Al-Khairiyah Kepulauan Meranti* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Wardani, R. P. (2021). *TA: Membuat Film Animasi 2D dengan Teknik Cutout Bergener Adventure* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).