

PENGARUH TAYANGAN FILM KARTUN TERHADAP POLA TINGKAH LAKU ANAK USIA SEKOLAH DASAR

(Melvi Arsita, Adelina Hasyim, dan M. Mona Adha)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku pada anak usia sekolah dasar di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif jenis korelasional dan analisis data menggunakan chi kuadrat. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 38 responden, sehingga semua populasi dijadikan sampel.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat derajat keeratan, yaitu dengan koefisien kontingensi $C = 0,458$ dan koefisien kontingensi maksimum $C_{maks} = 0,812$ sehingga diperoleh nilai 0,56 yang berada pada kategori sedang. Artinya bahwa terdapat pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar di lingkungan II Kelurahan gunung terang Bandar lampung.

Kata kunci : anak usia sekolah dasar, pola tingkah laku, tayangan film kartun

THE INFLUENCE OF CARTOON MOVIES AGAINST THE PATTERN TOWARDS BEHAVIOUR IN SCHOOL AGE CHILDREN BASE

(Melvi Arsita, Adelina Hasyim, dan M. Mona Adha)

ABSTRACT

This research aims to explain influence of cartoon movies against the behaviour pattern in school age children base environment II Kelurahan Gunung Terang Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. The method of this research uses quantitative descriptive correlational type and data analysis uses chi squared. Population of this research is 38 people, so all of population is sample.

Based on research that has been done, it can be seen that there is a degree of closeness, the contingency coefficient $C = 0,458$ $C_{maks} = 0,812$ obtained a value of 0,56 classified in medium category. It means that there is influence of cartoon movies against the behaviour pattern in school age children base environment II Kelurahan Gunung Terang Tanjung Karang Barat Bandar Lampung.

Key words: school age children in basis, patterns of behavior, cartoon movies,

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Masa anak-anak adalah masa dimana anak akan meniru segala sesuatu yang dilihatnya. Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda. Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses sosio emosional dan proses kognitif. Kedua hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia. Selama proses perkembangan, tidak menutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Permasalahan yang dihadapi anak dapat dilihat melalui tingkah laku anak pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas atau pada saat anak bermain. Menurut Rita Eka Izzaty (2005:41) “Berbagai faktor yang menyebabkan permasalahan perkembangan anak tidak hanya menghambat perkembangan emosi dan sosial, akan tetapi juga menghambat perkembangan fisik, intelektual, kognitif dan bahasa”.

Pergaulan sehari-hari anak-anak sering berinteraksi dengan teman sebaya, anak-anak akan mengekspresikan segala sesuatu yang ia lihat sebelumnya, contohnya meniru kebiasaan orang-orang di sekelilingnya, misalnya cara bertingkah laku. Tingkah laku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Tingkah laku manusia pada dasarnya terdiri dari komponen pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) atau tindakan. Dalam konteks ini maka setiap perubahan seseorang dalam merespon sesuatu pastilah terkonseptualisasikan dari tiga ranah ini.

Tingkah laku anak yang baik dapat didukung oleh tindakan atau perilaku orang-orang di sekelilingnya yang mencerminkan tindakan positif, contohnya orang tua yang mengajari anaknya bagaimana cara bertutur kata yang baik, dan cara berperilaku sopan. Banyak faktor yang menjadi penghambat anak untuk berperilaku positif, yaitu adanya faktor internal dan faktor eksternal. Contoh dari faktor internal yang pertama adalah kecerdasan. Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses penyerapan tingkah laku. Karena kecerdasan seorang anak, dapat menilai mana tingkah laku yang harus ditiru dan mana tingkah laku yang tidak untuk ditiru yang bisa dia lihat dalam lingkungannya.

Faktor eksternal pun menjadi salah satu penghambat anak untuk berperilaku positif. Contoh dari faktor eksternal adalah lingkungan keluarga. Keluarga merupakan tempat pertama kali anak menyerap tingkah laku. Oleh karena itu lingkungan keluarga sangat mempengaruhi proses belajar anak. Namun, apabila ada keluarga yang tidak harmonis akan memberi dampak negatif pada anak dalam berperilaku. Pertikaian, kesibukan dan kurang perhatiannya orang tua akan membuat anak merasa terbebani sehingga dapat terjadilah perubahan pola tingkah laku pada anak. Contoh lain dari faktor eksternal adalah lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal juga mempengaruhi

perubahan pola tingkah laku anak. Lingkungan pengangguran dan banyak teman sebaya yang tidak sekolah dapat menjadi faktor yang menimbulkan perubahan pola tingkah laku anak. Misalnya anak meniru kebiasaan-kebiasaan buruk teman-teman sebayanya baik ucapan maupun tingkah laku.

Semakin banyaknya media massa seperti televisi pun menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi imitasi pola tingkah laku anak. Media massa yang dianggap paling mempengaruhi khalayaknya dalam hal penyampaian informasi adalah televisi. Televisi merupakan salah satu media elektronik yang hampir seluruh lapisan masyarakat dapat menikmatinya. Media ini menyediakan informasi baik berita, pengetahuan, maupun hiburan yang dapat dinikmati oleh masyarakat secara bebas. Hasil dari pemerolehan informasi tersebut dapat berupa pengetahuan, perilaku, dan pemikiran yang telah terkontaminasi. Kehadiran televisi dalam kehidupan manusia memunculkan suatu peradaban, khususnya dalam proses komunikasi dan penyebaran informasi yang bersifat massal dan menghasilkan suatu efek sosial yang berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial dan budaya manusia.

Program siaran televisi di Indonesia pada umumnya diproduksi oleh stasiun televisi yang bersangkutan. Stasiun televisi dapat memilih program yang menarik dan memiliki nilai jual kepada pemasang iklan, sementara perusahaan produksi acara televisi dapat meraih keuntungan dari produksinya. Pada umumnya isi program siaran di televisi meliputi acara seperti berita, dialog interaktif, program pedesaan, periklanan, kesenian dan budaya, film, sinetron, pendidikan, kuis, komedi, dan lain-lain.

Informasi yang diperoleh melalui siaran televisi dapat mengendap dalam daya ingatan manusia lebih lama dibandingkan dengan perolehan informasi yang sama tetapi melalui media lain. Alasannya karena informasi yang diperoleh melibatkan dua indera yaitu pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) sekaligus secara simultan pada saat yang bersamaan. Kemudian gambar yang disajikan melalui siaran televisi merupakan pemindahan bentuk, warna, ornamen, dan karakter yang sesungguhnya dari objek yang divisualisasikan.

Berbagai tayangan televisi kini semakin banyak dan berkembang seperti tayangan berita, sehingga menyebabkan pihak stasiun televisi berlomba-lomba untuk menyajikan kemasan berita yang eksklusif dan istimewa agar diminati masyarakat. Berita yang disajikan terdiri atas tiga jenis, yaitu: *hard news*. *Hard news* adalah berita mengenai hal-hal penting yang langsung terkait dengan kehidupan masyarakat dan harus segera diketahui oleh masyarakat, seperti kasus kriminal.

Siaran berita kriminal di televisi kerap kali menayangkan berita-berita yang mengandung unsur pornografis, kekerasan, dan sebagainya yang ditampilkan di layar kaca. Berita tersebut disaksikan oleh berbagai lapisan masyarakat, diantaranya adalah anak-anak dan remaja. Hal yang mengkhawatirkan bila siaran tersebut telah mempengaruhi anak usia prasekolah. Perilaku bermacam-macam dalam bentuk film kartun sangat mudah ditiru oleh anak usia prasekolah, baik perilaku fisik, perilaku sosial, maupun perilaku berbahasa.

Dewasa ini animasi atau film kartun Jepang cukup berkembang pesat. Karakter Jepang yang cukup bagus membuat animasi-animasi yang tergolong berkualitas merupakan pendukung kemajuan animasi Jepang itu sendiri. Peredarannya sudah dapat dirasakan hingga ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Kemajuan teknologi juga tidak dapat dihindari guna mendukung kelangsungan hidup manusia. Dewasa ini film-film kartun ini cukup menjamur di berbagai stasiun televisi di Indonesia. Semakin banyak stasiun yang muncul semakin banyak pula kesempatan anak-anak mencari film-film kartun yang menarik yang berasal dari berbagai belahan dunia. Secara umum tayangan-tayangan di televisi seperti halnya film kartun bertujuan untuk memperoleh hiburan, informasi, dan pendidikan.

Fenomena tayangan film kartun merupakan hal yang tidak mengherankan lagi. Anak-anak sekarang ini cukup fasih menyebutkan nama-nama seperti JIBAN, P-MAN, Doraemon, Sinchan, Digimon, Pokemon, Spongebob, atau yang lainnya. Ini terjadi dikarenakan film-film tersebut cukup menarik ditonton anak-anak. Tidak jarang anak-anak mulai meniru adegan-adegan tokoh kegemarannya. Mengingat televisi mampu merebut 94% saluran masuknya pesan-pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia yaitu lewat mata dan telinga. Televisi juga mampu membuat orang mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dilayar televisi walaupun hanya sekali ditayangkan. Secara umum orang akan ingat 85% dari apa yang mereka lihat di TV setelah 3 jam kemudian dan 65% setelah 3 hari kemudian.

Demikian bagi anak-anak yang pada umumnya selalu meniru apa yang mereka lihat, tidak menutup kemungkinan perilaku dan sikap anak tersebut akan mengikuti tayangan film kartun yang dia tonton. Apabila yang dia lihat merupakan acara yang edukatif, maka akan bisa memberikan dampak positif. Tetapi jika yang dia lihat hal yang tidak memiliki arti, bahkan yang mengandung unsur-unsur negatif yang dikemas secara menarik atau penyimpangan bahkan sampai kepada kekerasan, maka hal ini akan memberikan dampak yang negatif pula, terhadap perilaku anak yang menonton tayangan film kartun tersebut. Mengingat sebagian besar tayangan film kartun bersifat antisosial, yang mencakup berkata kasar, mencelakakan, berkelahi dan pengejekan. Namun disisi lain ada pula yang mencakup kehangatan, kesopanan, empati, dan nasihat.

Berbagai tayangan film kartun yang amat digemari oleh anak-anak, telah merampas waktu dan kesempatan anak-anak untuk bermain dengan teman sebayanya. Hal ini menurut Sujanto (1996:54), "dapat menghambat tumbuh kembang anak usia prasekolah secara wajar". Apabila setiap hari anak berhadapan dengan tayangan film kartun dengan berbagai ragam bahasa, tentu akan sangat mempengaruhi perilaku anak, termasuk perilakunya bahasanya. Usia prasekolah juga merupakan masa keemasan dalam tahap perolehan bahasa. Segala informasi dan bentuk bahasa akan diserap dengan cepat oleh otak anak usia prasekolah, termasuk informasi dan ragam bahasa yang ditayangkan media televisi, khususnya acara untuk anak-anak yaitu film kartun. Oleh karena itu, ragam bahasa, kekayaan kosa-kata, perkembangan kompleksitas kalimat anak sangat ditentukan oleh tayangan film kartun yang ditonton sebagai lingkungan yang memengaruhinya.

Sebaliknya, perilaku menonton film kartun anak yang tidak diarahkan secara baik dapat mengakibatkan penyimpangan perkembangan bahasa pada anak. Hal ini dapat dipahami karena bahasa yang dituturkan secara verbal, yang berupa bunyi-bunyi ujaran tersebut tidak serta merta muncul tanpa adanya suatu proses tertentu yang melatarbelakanginya. Berbagai faktor yang dapat melatarbelakangi seseorang mengujarkan bahasa dalam bentuk tuturan, antara lain: lingkungan, pengetahuan, pengalaman, dan tingkat usia. Kesemua faktor tersebut terekam dalam otak manusia yang disebut dengan pikiran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua yang bernama Ibu Yanti yang bertempat tinggal di Jalan Purnawirawan 3 yang memiliki anak yang duduk dikelas IV bahwa anaknya sering melontarkan kata-kata tidak sopan kepadanya. Selain itu perilaku-prilaku kasar seperti memukul serta menendang pintu jika keinginan anaknya tidak dituruti. Menurut beliau hal ini berkaitan dengan tayangan film kartun yang sering ditonton oleh anaknya. Mengingat jam menonton televisi anak-anaknya lebih banyak dari pada melakukan aktifitas lain. Beliau sendiri tidak bisa selalu mengawasi kegiatan anaknya dikarenakan harus menjaga warungnya.

Orang tua bertanggung jawab penuh dalam pengawasan kegiatan anak-anaknya. Para orang tua perlu lebih ekstra dalam menunjukkan tindakan maupun cara bicara yang mencerminkan perilaku positif. Mendidik anak dengan cara memperlakukannya dengan terlalu keras, ataupun berkata-kata kasar didepan anak adalah cara yang salah dalam mendidik anak, anak akan merasa tertekan dan ketakutan sehingga apabila emosi anak sudah mencapai puncaknya maka bukan hal tidak mungkin anak menjadi agresif dan dapat bertingkah laku kasar. Maka bimbingan dan perhatian orang tua dibutuhkan untuk membentuk sikap maupun tingkah laku anak yang baik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan, peneliti memperoleh data keseluruhan jumlah anak di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung menunjukkan bahwa jumlah anak usia 6 - 12 tahun dari delapan RT berjumlah 58 anak. Dengan jumlah laki-laki 27 anak dan perempuan 31 anak. Dari jumlah anak-anak tersebut penulis telah mewawancarai salah satu anak yang bernama Tri Satrio siswa kelas IV SDN 2 Gunung Terang. Mengatakan bahwa ia sering menonton film kartun bahkan ia sering menirukan adegan yang dilakukan dalam film kartun tersebut, seperti meniru segala ucapan dan perilaku yang ada di film kartun kegemarannya. Selain mudah diingat kata-kata dalam film kartun lebih asik terdengar. Mengenai perilaku pun ia lebih suka mengikuti tingkah laku pemeran film-film kartun yang sering ia tonton. Seperti ketika adegan mementak, membantah, memukul dan lain sebagainya.

Berbagai jenis film kartun ini banyak menyedot sebagian besar waktu dan perhatian anak-anak, bahkan mereka memilih menonton televisi dibanding bermain dengan teman sebayanya. Tentu hal ini akan sangat menentukan perilaku anak, baik dalam pembentukan karakter maupun perilaku bahasanya.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung Tahun 2013”.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku pada anak usia sekolah dasar di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung.

TINJAUAN PUSTAKA

Pola Tingkah Laku Anak

Pola adalah bentuk atau model (atau, lebih abstrak, suatu set peraturan) yang bisa dipakai untuk membuat atau untuk menghasilkan suatu atau bagian dari sesuatu, khususnya jika sesuatu yang ditimbulkan cukup mempunyai suatu yang sejenis untuk pola dasar yang dapat ditunjukkan atau terlihat, yang mana sesuatu itu dikatakan memamerkan pola. Menurut Notoatmodjo (2003:3) pola atau bentuk-bentuk perilaku dapat didakan menjadi dua dilihat dari bentuk respon nya yaitu:

1. Perilaku tertutup (*convert behavior*)

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*convert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek.

Dan tingkah laku menurut Notoatmodjo yang dikutip oleh Junaidi (2011:1), “Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya”. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Menurut Darma Yunita, seperti dikutip Notoatmodjo (2003 :1), membagi perilaku itu didalam 3 domain (ranah/kawasan), “yang terdiri dari ranah kognitif (*kognitif domain*), ranah affektif (*affectife domain*), dan ranah psikomotor (*psicomotor domain*).”

Imitasi merupakan proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain melalui sikap, penampilan, gaya hidup, bahkan apa saja yang dimiliki orang lain. Lebih tepatnya lagi Imitasi adalah meniru sesuatu yang dilakukan orang lain.

Misalnya, meniru cara berpakaian, gaya rambut, gaya bicara, dan perilaku lainnya. Meniru bisa berdampak baik atau sebaliknya. Meniru menjadi buruk jika sesuatu yang kita tiru merugikan diri sendiri dan tidak sesuai dengan kesopanan lingkungan. Meniru berlaku baik jika peniruan tersebut bermanfaat bagi kehidupan kita masyarakat menerimanya.

Menurut Soerjono Soekanto (2009 : 57) “Salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku”. Namun demikian, imitasi mungkin pula mengakibatkan terjadinya hal-hal yang negatif dimana misalnya, yang ditiru adalah tindakan-tindakan yang menyimpang. Selain itu, imitasi juga dapat melemahkan atau bahkan mematikan pengemangan daya kreasi seseorang. Menurut Tarde yang dikemukakan oleh Gerungan (2004 : 23) “faktor imitasi ini merupakan satu-satunya faktor yang mendasari atau melandasi interaksi sosial”. Imitasi tidak berlangsung secara otomatis melainkan dipengaruhi oleh sikap menerima dan mengagumi terhadap apa yang diimitasi. Untuk mengadakan imitasi atau meniru ada faktor psikologis lain yang berperan.

Sedangkan anak adalah seseorang yang berada pada sesuatu masa perkembangan tertentu dan mempunyai potensi untuk menjadi dewasa. Penentuan fase atau tahap perkembangan didasarkan pada periode waktu tertentu. Menurut Aristoteles yang dikutip oleh Teguh Prasetyu (2012 : 1) dalam m. Kompasiana.com membagi periodisasi berdasarkan biologis perkembangan anak sejak lahir sampai dewasa dalam tiga periode yaitu:

1. Fase anak kecil, dari umur 0-7 tahun (masa bermain)
2. Fase remaja, dari umur 7-14 tahun (masa belajar atau masa sekolah rendah)
3. Fase remaja, dari umur 14-21 tahun (masa peralihan dari anak menjadi orang dewasa).

Tayangan Film Kartun

Tayangan dapat diartikan suatu proses produksi yang dilakukan oleh stasiun televisi untuk menyampaikan informasi ataupun entertainmen yang terprogram melalui media audio-visual sebagai reproduksi dan kenyataan yang dipancarkan dengan gelombang elektronik sehingga dapat disaksikan khalayak umum melalui layar televisi.

Sedangkan film kartun menurut Teguh Trianto (2013 : 3) “Film adalah hasil proses kreatifitas para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi”. Kemudian menurut Effendy (2000 : 32) berpendapat bahwa “film ialah suatu alur cerita yang disajikan dalam bentuk sekali penayangan dalam durasi tertentu, tetapi tidak menutupi kemungkinan film ditayangkan dalam alur cerita bersambung”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa film merupakan tayangan yang bersifat hiburan yang disajikan dalam bentuk sekali penayangan dalam durasi tertentu dan rangkaian cerita yang menggambarkan kehidupan keadaan sosial seseorang atau kelompok. Saat ini pemirsa dapat menyaksikan berbagai film yang mereka gemari ditelvisi. Beberapa film mengandung unsur percintaan, aksi, dan mengandung unsur komedi sehingga banyak anak-anak yang gemar dengan tayangan televisi.

Dapat disimpulkan bahwa tayangan film kartun merupakan gambar yang bergerak yang ditampilkan dalam layar televisi diproses melalui pembuatan tiga tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi secara audiovisual.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian sebagai salah satu cara untuk memecahkan suatu masalah atau permasalahan yang dihadapi, memegang peranan penting dalam penelitian ilmiah. Selain memaparkan garis-garis yang cermat, juga akan menentukan harga ilmiah suatu penelitian. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan jenis korelasional, dimana metode penelitian ini bertujuan menggambarkan dan memaparkan secara tepat keadaan yang terjadi saat ini secara sistematis dan menuntut untuk dicarikan jawabannya.

Populasi penelitian ini merupakan jumlah penduduk menurut tingkat pendidikan SD di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung yang jumlahnya 38 orang. Penelitian ini adalah penelitian populasi, karena populasi di dalam penelitian ini kurang dari 100 orang, sehingga semua populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner, wawancara, dan dokumentasi. Angket sebelum digunakan dilakukan uji reliabilitas. Teknik analisa data menggunakan korelasi product moment dengan kriteria uji sebagai berikut:

1. Jika X^2 hitung lebih besar atau sama dengan X^2 tabel dengan tarif signifikan 5 % maka hipotesis diterima.
2. Jika X^2 hitung lebih kecil atau sama dengan X^2 tabel dengan tarif signifikan 5% maka hipotesis ditolak.

Selanjutnya menggunakan uji pengaruh antar variabel-variabel yang akan diteliti dengan tehnik analisis data Chi Kuadrat. Uji pengaruh sebagai salah satu cara untuk memecahkan suatu masalah atau permasalahan yang dihadapi serta memegang peranan penting dalam penelitian ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian dan variabel data Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar Di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung Tahun 2014, dapat dilihat tabel sebagai berikut:

1. Tayangan Film Kartun

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Variabel Tayangan Film Kartun

No.	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
1.	15 – 21	12	Tidak Pernah	31,58 %
2.	22 – 28	19	Kadang-kadang	50 %
3.	29 – 35	7	Selalu	18,42 %
	Jumlah	38		100 %

Sumber : Hasil Pengolahan Data Tahun 2014

Berdasarkan hasil data analisis tabel, dapat diketahui bahwa sebanyak 12 responden atau 31,58 % anak usia sekolah dasar di lingkungan gunung terang termasuk dalam kategori tidak pernah, artinya anak-anak lebih memilih melakukan aktifitas lain dari pada menonton tayangan film kartun, sebanyak 19 responden atau 50 % anak usia sekolah dasar di lingkungan gunung terang termasuk dalam kategori kadang-kadang, artinya hanya film kartun tertentu saja yang ditonton oleh anak-anak, menurut mereka tidak semuanya film kartun asik untuk ditonton, mengingat waktu tayang, alur cerita, kesan, serta perilaku film yang ditonton itu berbeda-beda. Dan 7 responden atau 18,42 % termasuk dalam kategori selalu, artinya anak-anak akan selalu menonton tayangan film kartun mereka beranggapan tayangan film kartun merupakan tayangan yang menghibur dan memberikan kesan-kesan yang mereka sukai sehingga mereka akan menonton tayangan tersebut setiap waktu.

2. Pola Tingkah Laku

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Variabel Pola Tingkah Laku Anak

No.	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
1.	8 – 12	5	Tidak Pernah	13,16 %
2.	13 – 17	16	Kadang-kadang	42,11 %
3.	18 – 22	17	Selalu	44,73 %
	Jumlah	38		100%

Sumber : Hasil Pengolahan Data Tahun 2014

Berdasarkan hasil data analisis tabel 4.9, dapat diketahui bahwa sebanyak 5 responden atau 13,16% anak usia sekolah dasar di lingkungan gunung terang dalam kategori tidak pernah meniru, artinya anak-anak tidak menirukan adegan dalam tayangan film kartun, sebanyak 16 responden atau 42,11% anak usia sekolah dasar di Lingkungan II Gunung Terang termasuk dalam kategori kadang-kadang meniru, artinya sebanyak 16 anak menyatakan terkadang menirukan perilaku yang ada di tayangan film kartun, dan sebanyak 17 responden atau

44,73% termasuk dalam kategori selalu meniru, artinya sebanyak 17 anak di kelurahan gunung terang menyatakan selalu meniru perilaku yang ada di film kartun yang ia tonton.

Pengujian Pengaruh

Berdasarkan hasil pengujian data yang dilakukan maka terdapat tingkat keeratan hubungan pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar Di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari hasil χ^2 hitung = 10,11 kemudian dengan Chi Kuadrat pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan = 4 maka diperoleh χ^2 tabel = 9,49. Dengan demikian χ^2 hitung lebih kecil dari χ^2 tabel (χ^2 hitung \geq χ^2 tabel) yaitu $10,11 \geq 9,49$, serta mempunyai derajat keeratan hubungan antara variabel dalam kategori sedang dengan klasifikasi kontingensi $C = 0,458$ dan kontingensi maksimum $C_{maks} = 0,812$. Berdasarkan perbandingan antara C dengan C_{maks} maka hasilnya adalah 0,56 yang berada pada kategori sedang (0,40 – 0,5999) atau berpengaruh. Sehingga dari hasil pengujian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung sangat berpengaruh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data mengenai pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa tayangan film kartun yang ditayangkan di televisi berpengaruh terhadap pola tingkah laku anak di kehidupan sehari-hari, karena tayangan film kartun telah mampu menarik perhatian si anak untuk terus menyaksikan tayangan tersebut yang dikemas sedemikian rupa dengan hal-hal yang menarik, sehingga mereka akan berlama-lama di depan televisi hanya untuk menyaksikan tayangan film kartun. Penggunaan waktu menonton tayangan film kartun yang berlebihan tentu berpengaruh terhadap pola tingkah laku anak di kehidupan sehari-hari. Mengingat perilaku yang ditampilkan pada film kartun terlihat asik dan mudah untuk ditiru oleh anak-anak.

Saran

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

1. Kepada Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), hendaknya membuat aturan dengan cara mensosialisasikan tayangan televisi yang mengandung unsur informasi dan pendidikan pada jam-jam tayang saat anak menonton televisi, termasuk jadwal penayangan acara film kartun tersebut pada waktu yang tepat.

2. Kepada anak-anak harus dapat memilih tayangan film kartun yang bersifat mendidik untuk ditonton serta dapat bertingkah laku sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.
3. Kepada orang tua untuk dapat meningkatkan pengawasan kepada anak-anaknya terhadap tayangan televisi yang kurang mendidik, dan dapat memberikan contoh tingkah laku yang baik yang sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Remaja Bandung: Rosdakarya.
- Gerungan, W. A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika ditama
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prasetyo, Teguh. 2012. *Psikologi Perkembangan*. [http://m.kompasiana.com/podt/edukasi/2012/05/27/psikogi perkembangan/](http://m.kompasiana.com/podt/edukasi/2012/05/27/psikogi%20perkembangan/), diakses 23 November 2013
- Sujanto, Agus.1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Soekanto, Suerjono. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.