

**LAPORAN  
PENELITIAN MANDIRI**

**PENGARUH FILM KARTUN SINCHAN DAN  
DORAEMON PADA PERILAKU ANAK**  
(Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngesrep,  
Ngemplak, Boyolali)



Oleh :  
**Drs. Muhtadin, MA**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS PROF. DR. MOESTOPO (BERAGAMA)  
JAKARTA 2011**

**TANDA PERSETUJUAN  
LAPORAN PENELITIAN MANDIRI**

**Peneliti :** Drs. MUHTADIN, MA.

**Judul :** **PENGARUH FILM KARTUN SINCHAN  
DAN DORAEMON PADA PERILAKU ANAK**  
(Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I  
Ngesrep, Ngemplak, Boyolali)

Jakarta, 10 Maret 2011

Mengetahui,

Dekan FIKOM,



(Drs. Hanafi Murtani, M.Si.)

Kapuslit FIKOM,



(Drs. Suripno Gunadi, M.Si)

## KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT, yang menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya bentuk dan menganugerahkan akal pikiran yang dapat membedakan yang haq dan yang bathil.

Shalawat dan salam senantiasa kami curahkan kehadiran Rasulullah Muhammad saw, beserta keluarganya, para shahabatnya dan para tabi'ut-tabi'in, dan semoga di hari kiyamat nanti kita mendapat syafa'atnya. Amin

Dengan memanjatkan Puji syukur kehadiran Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul : Pengaruh Film Kartun Sinchan dan Doraemon Pada Perilaku Anak (Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngesrep, Ngemplak, Boyolali), sebagai kegiatan wajib bagi seorang dosen tetap pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) Jakarta.


Penulis dalam menyusun penelitian ini, mulai dari persiapan sampai selesainya penulisan banyak mendapat bantuan dan bimbingan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak antara lain :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sunarto, M. Si, selaku rector Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) yang selalu memberi motivasi untuk menulis (karya ilmiah) dan mengadakan penelitian-penelitian ilmiah
2. Bapak Drs. H. Hanafi Murtani, MM, selaku dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) yang sdelalu member motivasi dan fasilitas untuk menulis (karya ilmiah) dan mengadakan penelitian-penelitian ilmiah
3. Dra. Ika Dyah Damayanti DP, selaku istri yang selalu mendampingi baik dalam keadaan suka dan duka, dan anak-anak saya yang tercinta Nur Fadhilah Al-Karimah, Nur Rizqiyah Al-Karimah dan Nur Imamah Al-Karimah yang selalu menjadikan semangat untuk menyelesaikan tulisan ini.

Semoga Allah SWT, senantiasa membalas seluruh jerih payah beliau atas pengorbanannya yang semata-mata hanya mengharapkan keridhaan Allah SWT, dan semoga penelitian ini bermanfaat. Amin

Jakarta,     Maret 2011

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhtadin', with a long horizontal stroke extending to the right.

M u h t a d i n

## ABSTRAK

Dewasa ini media televisi merupakan media yang dapat menghipnotis seluruh lapisan masyarakat, baik di Desa maupun di Kota. Dan dari acara atau siaran televisi kita mendapatkan berbagai informasi, mulai dari informasi musik, film, berita dan lain-lain. Televisi sendiri banyak dicintai dari anak-anak sampai orang tua, ini semua menandakan bahwa pengonsumsi televisi sangat banyak dan media ini dijadikan media pertama untuk memberikan informasi.

Dari berbagai acara televisi peneliti mengambil salah satu acara yaitu film anak atau kartun, dimana film kartun ini dapat membuat anak-anak menjadi terhibur. Film kartun mempunyai daya pikat dari kelucuan, keberanian, kasih sayang, kejahilan, dan lain sebagainya. Dari hal yang tersebut di atas, maka film kartun mempunyai perhatian yang khusus dalam dunia anak, dari film kartun anak banyak meniru sang tokoh idola, antara lain: ingin menjadi seorang pahlawan, suka menjahili orang tua, teman, menjadi sang penolong, penyabar dan lain sebagainya.

Film kartun sendiri banyak diproduksi dari Negara Jepang, maka dari itu cerita yang disampaikan banyak mengambil budaya Jepang, sedangkan budaya yang ada di Indonesia sangat jauh berbeda dengan budaya Jepang. Dariccerita yang disampaikan ini, maka cerita film kartun banyak memberikan kesan yang negatif dari pada positifnya. Dan anak-anak pada usia sekolah sangat mudah terpengaruh dengan hal yang baru.

Dari banyaknya film kartun yang tampil di layar kaca, maka peneliti mengambil dua film kartun produksi Jepang yang banyak mendapat kritikan dari para orang tua, yaitu film kartun Crayon Shinchan dan Doraemon. Dimana pada film ini banyak sekali adegan yang ditampilkan membawa kearah yang negatif, seperti: adegan saat orang tua Crayon Shinchan melakukan hubungan intim, saat Shinchan mandi bersama dengan orang

tuannya, saat shinchan menjahili guru, teman sekolah, dan orang tua. Ini semua banyak menimbulkan reaksi dari para orang tua. Dari perilaku Shinchon yang tidak wajar tersebut, dan dapat memberikan pengaruh yang negatif pada anak sedangkan Doraemon dalam berbagai episodenya, banyak dikisahkan bagaimana doraemon menemukan berbagai macam kekuatan ajaib dari kantungnya untuk memecahkan berbagai masalah yang dialami oleh nobita. kekuatan ajaib itu dapat di identikan dengan imajinasi untuk mendapatkan sesuatu dengan cara yang mudah, maka peneliti mengangkat penelitian ini.

Sering para tokoh mengatakan sesuatu yang kurang sopan seperti bodoh, pelit, brengsek dll. Dalam film ini juga seolah-olah anak sekolah dasar sah-sah saja bercinta. Memang meskipun hal ini merupakan kenyataan, namun dampaknya menjadi kurang baik terhadap perilaku anak-anak. Mengajarkan anak-anak berangan-angan yang tidak logis. Menolong tanpa pertimbangan. Menggambarkan pola didik dan sikap anak-anak yang kurang baik terhadap orang tua. Memang hal ini merupakan kenyataan yang ada di masyarakat.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali, yang berusia 6-13 tahun dan masih duduk dibangku siswa Madrasah Ibtidaiyah. sampel yang penelitian ini adalah 455 siswa, yang diambil secara proporsional *stratified random sampling*. Sampel diambil terkait dengan adanya pertimbangan individu dalam tiap-tiap tingkatan atas strata dalam populasi.

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh film kartun Crayon Shinchon dan Doraemon terhadap perilaku anak usia 6-13 tahun. Pendekatan yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, angket dan interview. Sumber data peneliti didapat dari sumber primer, yaitu kepala sekolah dan TU, dan permasalahan penelitian ini akan ditinjau melalui variabel yang mempengaruhi. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y1) dan (Y2).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan, bahwa: ada pengaruh yang signifikan antara film kartun Crayon Shincan dengan perilaku anak. Dan pengaruh itu sebesar 49 % dan pengaruh yang paling besar terhadap perubahan perilaku anak

adalah dari faktor lain, sebesar 51%. Faktor lain ini dapat dari : faktor keluarga, masyarakat atau lingkungan, sekolah dan lain-lain.

Pada akhir penulisan skripsi ini ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan khususnya untuk pihak produksi film kartun, agar dapat mengevaluasi ulang tayangan yang disampaikan kepada anak-anak, dan juga kepada para orang tua agar selalu mendampingi anak disaat menonton film kartun apapun dan selalu memperhatikan setiap perkembangan pada diri anak.

## DAFTAR ISI

	Halaman
KATAPENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
BAB I      PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Pembatasan Lokasi .....	5
E. Pembatasan Waktu Penelitian .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Kegunaan Penelitian .....	6
BAB II      KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORI DAN	
HIPOTESIS .....	7
A. Kajian Pustaka .....	7
1. Komunikasi .....	7
2. Kajian Penelitian Sejenis .....	34
B. Kerangka Teori .....	35
1. Teori <i>SOR</i> .....	36
2. Teori <i>Uses and Gratification</i> .....	38
3. Teori <i>Uses and Effect</i> .....	42
4. Teori <i>Individual Defferences</i> .....	45
5. Teori Perilaku .....	47
C. Kerangka Pemikiran .....	49
D. Hipotesis .....	49
E. Kerangka Konsep .....	50
F. Operasional Konsep .....	51



BAB III	METODE PENELITIAN. ....	53
	A. Jenis Penelitian dan Sifat penelitian .....	53
	B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian .....	53
	C. Populasi Penelitian .....	54
	D. Tehnik Pengambilan SampeL .....	54
	E. Tehnik Pengumpulan Data .....	55
	F. Tehnik Analisa Data .....	58
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	59
	A. Diskripsi Obyek Penelitian Penelitian .....	59
	1. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I,Ngesrep, Ngemplak, Boyolali .....	59
	2. Landasan Hukum Sistem Pendidikan Nasional. ....	67
	3. Pengertian Kurikulum, Silabus, Rencana Pembelajar dan Kriteria Ketuntasan Minimal .....	67
	4. VISI .....	69
	5. MISI .....	70
	6. Tujuan Pendidikan Madrasah .....	70
	7. Crayon Sinchan .....	71
	7. Doraemon .....	73
	B. Hasil Penelitian .....	74
	1. Crayon Sinchan .....	74
	2. Doraemon .....	75
	3. Analisis Regresi .....	83
	- Tabel 1 : Analisa Pengaruh Film Kartun Sinchan dan Doraemon pada perilaku siswa.....	84
	- Tabel 2 : Rangkuman Analisis Regresi .....	90
	- Tabel 3 : Ringkasan Analisis Regresi .....	91
	C. Pembahasan .....	93

	Halaman
BAB V PENUTUP .....	95
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran .....	96
DAFTAR KEPUSTAKAAN .....	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	99

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Televisi merupakan media massa elektronik yang paling dekat dengan lingkungan keluarga. Berbagai program acara yang disajikan telah dikonsumsi oleh berbagai lapisan masyarakat termasuk oleh semua tingkatan usia.

Suatu fenomena, ketika televisi mendominasi kehidupan anak, banyak orang tua yang khawatir saat mengetahui anaknya dekat dengan tayangan televisi. Baik dekat dengan acaranya maupun dekat cara menontonnya. Tidak hanya itu, banyak orang tua yang mencemaskan dampak buruk tayangan televisi, terutama jika program yang ditonton anak sebenarnya tidak cocok untuk usianya. Misalnya, menampilkan adegan kekerasan atau berkata kasar. Mereka tidak hanya cemas kalau anak menjadi malas belajar dan matanya rusak karena terlalu banyak menonton televisi, tapi juga takut kalau anak meniru adegan atau kata - kata yang dilihat di layar kaca.

Satu program acara untuk anak-anak yang paling banyak ditayangkan oleh stasiun - stasiun televisi adalah tayangan film kartun. Film kartun Jepang hanya merupakan :

“ Salah satu jenis film kartun yang mengandung adegan anti sosial sebanyak 58,4 %, dan adegan prososial sebanyak 41,6 %. Catatan lain menjelaskan bahwa film kartun mengandung adegan anti sosial sebanyak 63,51 %. Kategori kelakuan yang paling sering muncul berturut - turut adalah berkata kasar sebanyak 38,56 %, mencelakakan 28,46 % dan pengejekan 11,44%.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Richard C. Woolfson, *Ketika Kata - Kata Berhamburan*, Parents Guide, 1 Maret, 2003, hlm. 53.

Sedangkan perilaku anak sangat erat kaitannya dengan lingkungan. Pengaruh lingkungan sosial itu, “Ada yang diterima secara langsung dan ada yang tidak langsung. Pengaruh yang tidak langsung diantaranya melalui radio dan televisi, dengan membaca buku - buku, majalah-majalah, surat-surat kabar dan sebagainya serta dengan berbagai cara lain.”<sup>2</sup>

Anak usia 7-14 tahun memang serba tanggung, meski sudah bisa membedakan perbuatan salah dan benar, secara moral sesungguhnya ia belum memahami konsep normatif, pada usia ini disebut juga ”periode sintesa fantastis yang artinya segala hasil pengamatan merupakan kesan totalitas atau global sedang sifatnya masih samar - samar.”<sup>3</sup> Selanjutnya, kesan - kesan tersebut dilengkapi dengan fantasi anak. Asosiasi dengan ini, anak suka sekali dengan dongeng - dongeng, sage, mistik, legenda, kisah - kisah dan cerita khayal.

Pada usia tersebut, “Gambaran satu sama lain tidak dapat dipisahkan oleh anak, sebab apa yang disebut sebenarnya oleh anak ialah apa yang dialami, yang dipikirkan dan apa yang di khayal kannya sedemikian rupa, sehingga kehidupan anak sangat terpengaruh oleh khayalan.”<sup>4</sup>

SDN Ngesrep, Ngemplak, Boyolali, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki siswa yang sedang mengalami masa

---

<sup>2</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1002. hlm.29

<sup>3</sup> Kartini, *Psikologi Anak*, Bandung: Mandarmaju, 1995, Cetakan V, hlm. 136

<sup>4</sup> Moh. Kasiran. *Ilmu Jiwa Perkembangan*, Surabaya: Usaha Nasional, 1983, hlm.68

perkembangan, berbagai tingkah laku mereka tampaknya sebagai ekspresi dari berbagai hal yang diterimanya dari sekolah ataupun luar sekolah, khususnya adalah film Sinchan dan Doraemon.

Oleh karena itu sejauh mana dampak film kartun Sinchan dan Doraemon terhadap perilaku anak, sehingga sebagai pendidik dapat mengetahui sisi positif dan sisi negatif hal-hal tersebut dan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang terjadi saat ini.

## **B. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dirumuskan permasalahan pokok penelitian ini adalah, "Seberapa besar pengaruh menonton film kartun Doraemon dan Sinchan terhadap perilaku positif di kalangan siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Ngresep, Ngemplak, Boyolali"

## **C. Pembatasan Masalah**

### **1. Pembatasan materi :**

Materi penelitian ini adalah dibatasi pada komunikasi massa, khususnya khalayak media TV dalam tayangan Film Kartun Sinchan dan Doraemon, serta efeknya terhadap perilaku siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.

### **2. Pembatasan Istilah dalam Judul**

Beberapa istilah yang dibatasi pengertiannya dalam penelitian ini adalah:

a. Pengaruh :

Menurut Onong, pengaruh adalah, "Daya yang timbul pada khalayak sebagai akibat dari pesan komunikasi yang mampu membuat mereka melakukan atau tidak melakukan sesuatu."<sup>5</sup>

Bersarkan definisi tersebut, maka yang dimaksud pengaruh dalam penelitian ini adalah kekuatan pengaruh menonton film kartun Sinchan dan Doraemon terhadap perilaku positif bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.

b. Film Kartun Sinchan dan Doraemon

Film kartun adalah,

"lukisan-lukisan yang dibuat menjadi hidup (serangkaian gambar ) yang dijadikan film. Setiap gambar berbeda sedikit saja dari gambar sebelumnya. Tiap gambar menunjukkan perubahan kecil dalam gerakannya. Ketika kita melihat film itu, gambar-gambar tadi tampaknya seakan-akan hidup. Pelaku-pelakunya berbicara dengan suara-suara sungguhan."<sup>6</sup>

**Crayon Shin-chan** adalah serial manga dan anime karya Yoshito Usui. Tokoh utamanya adalah seorang bocah berusia lima tahun, ia murid taman kanak-kanak yang sering membuat ulah, dan membuat repot semua orang di sekitarnya. **Kartun Doraemon** adalah judul sebuah manga populer yang dikarang Fujiko F. Fujio sejak tahun 1969 dan berkisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 5 SD yang bernama Nobita yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22. Dia dikirim untuk menolong Nobita agar keturunan Nobita

---

<sup>5</sup> Onong U. Effendy, Kamus komunikasi, Mandar Maju, Bandung. 1989, hal 176.

<sup>6</sup> Kedutaan Besar Amerika Serikat, *Walt Disney 100 tahun*, Jakarta: 2002 <http://www.geocities.com/shizenstudio/main.htm>, di ambil tgl. 5 Maret 2011, jam 16.00 WIB.

dapat menikmati kesuksesannya daripada harus menderita dari utang finansial yang akan terjadi di masa depan yang disebabkan karena kebodohan Nobita.

c. Perilaku Anak

Perilaku anak adalah segala perbuatan atau tingkah laku anak pada usia tertentu. Hal ini segala ucapan dan tindakan baik yang positif dan negatif yang dilakukan oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.

**D. Pembatasan Lokasi/Tempat**

Lokasi/Tempat Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.”

**E. Pembatasan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dibatasi waktu 1 (satu) bulan yaitu mulai dari tanggal 1 Maret sampai dengan 30 Maret 2011.

**F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pembatasan dan rumusan masalah yang telah diuraikan di muka, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui intensitas menonton dan pemahaman isi tayangan Film kartun Sinchan dan Doraemon di kalangan siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.

2. Mengetahui perilaku siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.
3. Mengetahui besar pengaruh menonton film kartun Sinchan dan Doraemon terhadap perilaku siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.

#### **G. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya menambah konsep teoretis tentang komunikasi massa dengan media film kartun yang dikaitkan dengan perilaku anak-anak.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para pengelola Stasiun Televisi untuk dapat memilih film-film kartun yang layak ditayangkan, karena tidak akan menimbulkan hal-hal negatif bagi anak-anak yang menontonnya, serta bagi para orang tua agar dapat membimbing anak-anaknya dalam menonton siaran televisi.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORI DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

Dalam kajian literatur ini peneliti menguraikan hal-hal umum yang menyangkut konsep-konsep variabel penelitian. Konsep-konsep tersebut meliputi :

##### **1. Komunikasi**

Manusia tidak lepas daripada kegiatan komunikasi di dalam kehidupan sosial. Proses ini berjalan secara berkesinambungan dan tidak dapat dihindari. Manusia dapat menyampaikan segala keinginannya dengan komunikasi, sehingga pada akhirnya dapat memenuhi kebutuhan fisik, baik bagi dirinya maupun lingkungan sosialnya. Komunikasi juga berpengaruh terhadap keberhasilan ide yang disampaikan sehingga dengan melalui komunikasi segala kepentingan, keinginan, dan harapan-harapan baik organisasi dan khalayaknya dapat diketahui dan dimengerti.

Komunikasi adalah pengoperan ide, pikiran, pendapat maupun sikap dari seseorang kepada orang lain, yang dilakukan secara langsung maupun melalui media dengan maksud untuk mempengaruhi orang lain. Komunikasi akan berhasil apabila

pesan komunikasi tersebut dapat diterima dengan baik oleh komunikan. Definisi komunikasi menurut para ahli komunikasi, di antaranya menurut Wilbur Schramm dalam buku *The Process and Effect of Mass Communication* yang dikutip oleh Oemi Abdurrachman dinyatakan bahwa, bila berkomunikasi berarti berusaha untuk mengadakan persamaan (*communes*) dengan orang lain.<sup>7</sup>

Jadi dengan komunikasi dua belah pihak harus saling menyamakan makna. Menurut Charles H. Cooley dalam bukunya *The Significance of Communication* yang dikutip oleh Onong :

“Komunikasi adalah mekanisme yang menyebabkan adanya hubungan antar manusia dan yang memperkembangkan semua lambang pikiran, bersama-sama dengan sarana untuk menyiarkannya dalam ruang dan waktu. Ini mencakup ekspresi wajah, sikap dan gerak-gerik, suara, kata-kata tertulis, percetakan, telegraf, telepon, dalam apa saja yang merupakan penemuan mutakhir untuk menguasai ruang dan waktu”.

Komunikasi sangat dibutuhkan manusia untuk mengembangkan kehidupan individual maupun sosialnya. Sejalan dengan apa yang dikatakan Onong :

“Dalam rangka menjalin hubungan antara manusia satu dengan manusia yang lain tentunya akan terjadi proses komunikasi, karena proses komunikasi pada hakekatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan)”.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Oemi Abdurrachman, *Dasar-Dasar Public Relations* (Bandung : Alumni, 1975) hal. 30.

<sup>8</sup> Onong Uchjana Effendy, *Op. Cit.*, hal 67

<sup>9</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung : Remaja Karya, 1984), hal. 14.

Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik pribadi maupun kelompok material maupun spiritual, manusia membutuhkan orang lain, karena itulah manusia berusaha untuk saling mengadakan hubungan dan bekerja sama dengan orang lainnya. Kebutuhan asasi manusia hanya terselenggara dengan adanya komunikasi karena komunikasi merupakan suatu proses pengoperan suatu gagasan, ide, pikiran, maksud maupun pendapat kepada orang lain.

Seperti apa yang dikatakan Joseph A. Devito dalam buku karangan Onong, dengan definisi komunikasi sebagai berikut :

*“The act, by one or more persons, of sending and receiving messages distorted by noise, within a context, with some effect and with some opportunity for feedback. The communication act, then, would include the following components : context, source (s), receiver (s), messages, channels, noise, sending or encoding processes, feed back and effect. These elements seem the most essential in any consideration of the communication: the elements that are present in every communication act, regardless of whether it is intrapersonal, interpersonal, small group, public speaking, mass communication or intercultural communication or intercultural communication”.*

(“Kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih, yakni kegiatan menyampaikan dan menerima pesan, yang mendapat distorsi dari gangguan-gangguan dalam suatu konteks, yang menimbulkan efek dan kesempatan untuk arus balik. Karena itu kegiatan komunikasi meliputi komponen-komponen sebagai berikut : konteks, sumber, penerima, pesan, saluran, gangguan, proses decoding, arus balik dan efek. Unsur-unsur tersebut agaknya paling esensial dalam setiap pertimbangan mengenai kegiatan komunikasi, apakah

itu intra persona, antar persona, kelompok kecil, pidato, komunikasi massa atau komunikasi antar budaya”.)<sup>10</sup>

Dengan adanya definisi tersebut maka semakin jelas bahwa komunikasi itu merupakan suatu kebutuhan mutlak manusia sejak sejak lahir sampai akhir hayatnya. Bila dikaitkan dengan penelitian ini, maka komunikasi yang disampaikan melalui symbol berupa film kartun Sinchan dan Doraemon bisa mempengaruhi perilaku anak.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa proses komunikasi dapat diartikan sebagai “transfer informasi” atau pesan-pesan (*message*) dari pengirim sebagai komunikan, dalam proses komunikasi tersebut bertujuan (*feed back*) untuk mencapai saling pengertian (*mutual understanding*) antara kedua belah pihak. Sebelum komunikator mengirimkan pesan atau informasi kepada pihak komunikan, terlebih dahulu dalam proses komunikasi tersebut memberikan makna dalam pesan-pesan tersebut (*decode*). Pesan tersebut ditangkap oleh komunikan dan diberikan makna sesuai dengan konsep yang dimiliki (*encode*).

Melalui transfer informasi atau pesan-pesan tersebut terjadi proses interpelasi, yaitu pihak komunikan akan menafsirkan makna “*decode*” menjadi “*encode*” dari berbagai sudut pandangannya (*perseptif*), berasal dari kerangka pengalaman (*field of experiences*) dan kerangka referensinya (*frame of references*). Demikian seterusnya siklus proses penyampaian pesan atau

---

<sup>10</sup> Onong Uchjana Effendy, *op. cit.* hal. 7.

informasi dalam komunikasi, dan kemudian pihak komunikan akan memberikan reaksi atau umpan balik (*feed back*), baik tanggapan yang bersifat positif ataupun negatif kepada pihak komunikator.

Pesan secara verbal adalah dengan **menggunakan kata-kata**, baik yang secara langsung mendeskripsikan perasaan yang kita alami maupun tidak.

Pesan verbal yaitu pesan yang diinformasikan dari TV kepada anak-anak melalui film kartun Sinchan dan Doraemon akan mengubah perilaku anak-anak sesuai apa yang disampaikan dari TV tersebut.

Sedangkan pesan nonverbal yaitu **bantuan suara dan gerak-gerik** (gerakan tubuh) dari film kartun, misalnya dengan ekspresi wajah, jeda atau tenggang waktu dalam berbicara, gerak tangan, jarak, kontak mata, sikap tubuh, cara berpakaian, volume suara, intonasi, sentuhan, senyuman, tangan yang digerakkan, dan lain-lain, semuanya itu adalah perbuatan dan sekaligus merupakan **modalitas komunikasi non verbal**. Semua itu mengkomunikasikan motif-motif dan perasaan-perasaan yang tersembunyi bagi pelakunya. Hanya cara orang lain mengartikan isyarat-isyarat nonverbal semacam itu jarang bisa tepat seperti yang dialami sendiri oleh pelakunya. Banyak hal yang kita amati, namun sulit mengetahui secara pasti makna pengamatan kita itu.

Meski demikian, kita yakin bahwa setiap isyarat bahasa tubuh demikian itu selalu memiliki arti.

Menurut Johnson dalam bukunya yang berjudul *Reaching Out Interpersonal effectiveness and self-actualization* dikutip oleh Supratiknya dikatakan bahwa: Komunikasi nonverbal dirumuskan sebagai berikut : setiap bentuk perilaku manusia yang langsung dapat diamati oleh orang lain dan yang mengandung informasi tertentu tentang pengirim atau pelakunya.

Selanjutnya menurut Johnson, perilaku nonverbal memiliki beberapa ciri sebagai berikut :

1. "Merupakan kebiasaan, maka bersifat otomatis dan jarang kita sadari.
2. Berfungsi mengungkapkan perasaan - perasaan kita yang sebenarnya, kendati dengan kata-kata kita berusaha menyembunyikannya.
3. Komunikasi non verbal merupakan sarana utama untuk mengungkapkan emosi. Agar benar-benar memahami pembicaraan seseorang, maka bagian non verbal dari komunikasinya harus sungguh-sungguh kita cermati.
4. Memiliki makna yang berlainan pada berbagai lingkungan budaya yang berbeda.
5. Memiliki makna yang berbeda dari orang ke orang atau pada orang yang sama namun berlainan saat".<sup>11</sup>

Komunikasi nonverbal disebut bersifat **idiosinkratik** artinya bersifat sangat pribadi dan harus selalu diartikan dalam konteksnya. Selain itu arti yang ditetapkan pun harus dipandang

---

<sup>11</sup> A. Supratiknya, *Komunikasi Antarpribadi - Tinjauan Psikologis*, Penerbit Kanisius (Yogyakarta : Penerbit Kanisius, 1995), hal. 62.

sebagai sementara sampai mendapat kepastian. Misalnya : orang menangis hanyalah tanda bahwa seseorang mungkin sedih, bukan berarti bahwa ia sedang berduka.

Agar komunikasi menjadi jelas dan efektif, ungkapan verbal dan nonverbal berasal dari perasaan itu memang harus cocok atau sesuai. Cara mengungkapkan perasaan antara lain tergantung pada kesadaran dan penerimaan terhadap perasaan-perasaan tersebut, serta kemampuan untuk mengungkapkannya secara konstruktif.

Sebagai pengirim dan penerima harus memperhatikan pesan-pesan nonverbal disamping pesan-pesan verbalnya sendiri. Bahkan sebenarnya pesan-pesan nonverbal yang paling jelas dan paling kuat mengkomunikasikan aneka perasaan, seperti senang atau tidak senang, penerimaan atau penolakan, minat-perhatian atau rasa bosan.

Walaupun demikian dibandingkan bahasa verbal perilaku nonverbal memang lebih terbatas kemampuannya. Komunikasi nonverbal hanya cocok digunakan untuk mengungkapkan perasaan-perasaan dan agak sulit untuk menyatakan pikiran dan gagasan. Selain itu, pesan-pesan nonverbal dapat sejalan dan memperkuat pesan nonverbalnya, atau sebaliknya bertentangan sehingga justru memperlemah pesan verbalnya.

Situasi komunikasi di mana terjadi pertentangan antara pesan verbal dan nonverbal disebut *double bind* atau pesan ganda. Menghadapi situasi yang semacam ini cenderung memilih bentuk pesan yang dipandang lebih dapat dipercaya adalah pesan nonverbal.

Menurut Rogers :

*“There are two basic communication, channels through which you can convey messages about the weed spray to your audience : mass media and interpersonal channels”*.<sup>12</sup> (Ada dua saluran komunikasi pokok melalui mana anda dapat menyampaikan beraneka macam kepada *audience*, yakni saluran media massa dan antar pribadi).

Dalam proses komunikasi, ada perangkat atau unsur yang harus dipenuhi. Menurut Schramm, komunikasi menghendaki paling sedikit tiga unsur, yaitu sumber (*source, communicator*). Sumber dan sasaran adalah manusia, bisa berupa individu maupun kelompok. Sedangkan pesan (*message*) adalah lambang-lambang yang berupa bahasa lisan, tulisan, gerak-gerik tubuh dan tanda-tanda lain yang mengandung pengertian.

Pendapat Schramm, seperti disebutkan di atas sejalan dengan batasan yang diberikan oleh *Communicative Skill (Air University USA)* yang menyatakan antara lain :

---

<sup>12</sup> Everett M. Rogers, *Modernization Among Peasants : The Impact of Communication* (Michigan : Holt, Rinehard and Winston Inc., 1969), hal.124.



*“Communication is a process that has three components the first is communicator, come one with meaning to transmit,. The second is a symbol to transmit the meaning the third is a reporter, some one receive the symbol and translate it into meaning. (Komunikasi adalah suatu proses yang mempunyai tiga komponen. Pertama, komunikator yaitu seorang yang memindahkan arti. Kedua, simbol untuk memindahkan arti. Ketiga, penerima yaitu seseorang yang menerima simbol dan menterjemahkan artinya. “<sup>13</sup>*

Proses komunikasi seperti dinyatakan oleh Schramm maupun oleh *Communication Skill (Air University USA)*, bahwa komunikasi paling sedikit menghendaki tiga unsur, yang berarti bisa lebih dari tiga, mendapat jawaban dari Lasswell. Menurut Lasswell, dalam tindakan komunikasi terdapat lima unsur yaitu : *“A convinient way to describe an wact of communication is to answer the following question : Who says what in which channel to whom with what effect. (cara terbaik melakukan suatu tindakan komunikasi adalah menjawab pertanyaan berikut : siapa, mengatakan apa, melalui saluran mana, kepada siapa dengan efek apa)”*.<sup>14</sup>

Sejalan dengan pendapat Lasswell, Onong dalam bukunya *“Kepemimpinan dan Komunikasi “* juga mengatakan bahwa,

Selain empat faktor penting dalam berkomunikasi yaitu Komunikator, pesan, saluran, masih ada satu faktor lagi, faktor yang tak kalah pentingnya dari keempat faktor tadi adalah efek. Efek adalah pengaruh yang

---

<sup>13</sup> Suharto Citroboto, RI, *Prinsip-prinsip dan Tehnik-Tehnik Berkomunikasi*, (Jakarta : Bhatara Karya Aksara, 1982), hal.1.

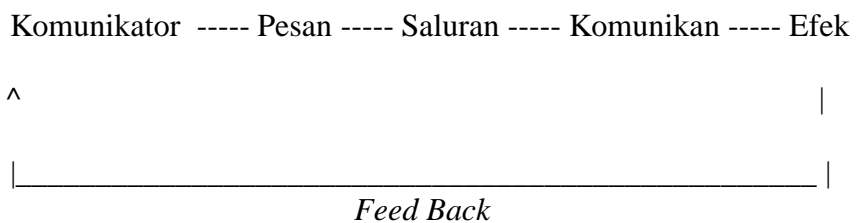
<sup>14</sup> H.D. Laswell, *The Structure and Funtion of Communication in Society*, hal. 16.

ditimbulkan oleh adanya komunikasi yang dilancarkan,. Efek bisa berupa berubahnya perilaku komunikan, menerima atau menolak isi pesan yang disampaikan.

Dengan demikian proses komunikasi mengandung unsur-unsur :

- a. Komunikator, yaitu pihak yang menyampaikan pesan.
- b. Pesan, bisa berupa informasi, ide, pendapat dan sebagainya.
- c. Saluran, yaitu sarana yang dipergunakan seperti : *face to face*, radio, televisi, surat kabar, film, poster dan sebagainya.
- d. Komunikan, yaitu pihak menerima pesan.
- e. Efek, yaitu pengaruh yang diakibatkan oleh penyampaian pesan.

Apabila proses komunikasi yang mengandung lima unsur diatas dibuatkan skemanya, akan terlihat sebagai berikut :



Pesan-pesan yang disampaikan oleh komunikator akan mendapatkan jawaban (*respon*) komunikan berupa umpan balik (*feed back*), apabila pesan tersebut sampai kepada komunikan.

## 1.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa kepanjangannya "Komunikasi dengan menggunakan media massa" merupakan komunikasi yang pesannya disampaikan melalui media massa kepada khalayak yang

relatif besar, heterogen dan anonim. Media massa tersebut terdiri atas media cetak atau media elektronik. Pesan komunikasi massa bersifat umum dan harus diketahui oleh setiap orang, dan mempunyai kemampuan untuk memikat perhatian khalayak secara serempak dan serentak.

Media massa (mass media) adalah channel, media/medium, saluran, sarana, atau alat yang dipergunakan dalam proses komunikasi massa, yakni komunikasi yang diarahkan kepada orang banyak (*channel of mass communication*). Komunikasi massa sendiri merupakan kependekan dari komunikasi melalui media massa (*communicate with media*). Yang termasuk media massa terutama adalah surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film sebagai *The Big Five of Mass Media* (Lima Besar Media Massa), juga internet (*cybermedia, media online*). Jenis Media Massa yaitu :

- a. Media Massa Cetak (*Printed Media*). Media massa yang dicetak dalam lembaran kertas. Isi media massa umumnya terbagi tiga bagian atau tiga jenis tulisan: berita, opini, dan *feature*.
- b. Media Massa Elektronik (*Electronic Media*). Jenis media massa yang isinya disebarluaskan melalui suara atau gambar dan suara dengan menggunakan teknologi elektro, seperti radio, televisi, dan film.
- c. Media Online (*Online Media, Cybermedia*), yakni media massa yang dapat ditemukan di internet (*situs web*).

### 1.3 Peran Media Massa

Denis McQuail dalam bukunya *Mass Communication Theory* (Teori Komunikasi Massa) mengemukakan sejumlah peran yang dimainkan media massa selama ini, yakni,

- a. Industri pencipta lapangan kerja, barang, dan jasa serta menghidupkan industri lain utamanya dalam periklanan/promosi.
- b. Sumber kekuatan –alat kontrol, manajemen, dan inovasi masyarakat.
- c. Lokasi (forum) untuk menampilkan peristiwa masyarakat.
- d. Wahana pengembangan kebudayaan atau tatacara, mode, gaya hidup, dan norma.
- e. Sumber dominan pencipta citra individu, kelompok, dan masyarakat.<sup>15</sup>

Media massa merupakan salah satu sarana untuk pengembangan kebudayaan, bukan hanya budaya dalam pengertian seni dan simbol tetapi juga dalam pengertian pengembangan tata-cara, mode, gaya hidup dan norma-norma. Dennis McQuail, dalam bukunya *Communication Theory* (Teori Komunikasi Massa). Media massa sangat berperan dalam perkembangan atau bahkan perubahan pola tingkah laku dari suatu masyarakat, oleh karena itu kedudukan media massa dalam masyarakat sangatlah penting. Dengan adanya media massa, masyarakat yang tadinya dapat dikatakan tidak beradab dapat menjadi masyarakat yang beradab. Hal itu disebabkan, oleh karena media massa mempunyai jaringan yang luas dan bersifat massal sehingga masyarakat yang membaca tidak hanya perorangan tapi sudah mencakup jumlah puluhan, ratusan, bahkan ribuan pembaca,

---

<sup>15</sup> Denis McQuail, *Mass Communication Theory* (Teori Komunikasi Massa), Erlangga, 1987. hal. 50

sehingga pengaruh media massa akan sangat terlihat di permukaan masyarakat. Namun segala kehebatannya dalam mempengaruhi khalayaknya melalui pesan yang disampaikan. Media massa juga sering dianggap negatif terhadap dampak yang dibawanya bagi khalayak.

Media massa dianggap tidak lebih dari “alat komunikasi” yang netral dan kosong dalam dirinya sendiri. Ia hanya berisi apabila di isi dengan pesan komunikator pada pihak tertentu.

Adapun Denis McQuail menyebutkan fungsi utama media massa sebagai berikut :

- a. “Informasi  
Menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi dalam masyarakat dan dunia, menunjukkan hubungan dan memudahkan inovasi, adaptasi dan kemajuan.
- b. Korelasi  
Menjelaskan, menafsirkan, mengomentari makna peristiwa dan informasi, menunjang otoritas dan norma – norma yang mapan melakukan sosialisasi, mengkoordinasikan beberapa kegiatan, membentuk kesepakatan, menentukan urutan prioritas dan memberikan status relatif
- c. Kesenambungan  
Mengekspresikan budaya yang dominan dan mengakui keberadaan kebudayaan khusus serta perkembangan budaya-budaya baru dan meningkatkan serta melestarikan nilai-nilai.
- d. Hiburan  
Menyediakan hiburan, pengalihan perhatian dan sarana relaksasi serta meredakan ketegangan sosial.
- e. Mobilisasi  
Mengkampanyekan tujuan masyarakat dalam bidang politik, perang, dan pembangunan ekonomi, pekerjaan dan kadang kala dalam bidang agama.”<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Indiwana Seto Wahyu Wibowo, Dasar-Dasar Jurnalistik, Wacana Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi, Fikom UPDM (B), Jakarta 2003, hal. 23.

Media massa sesungguhnya berada di tengah realitas sosial yang sarat dengan berbagai macam kepentingan, konflik, dan fakta yang kompleks serta beragam. Media massa disebut sebagai *Fourth estate* (pilar keempat) dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Sebagai suatu alat untuk menyampaikan berita, penilaian, atau gambaran umum tentang banyak hal, media massa memiliki kemampuan berperan sebagai institusi yang dapat berkembang menjadi kelompok penekan atas suatu idea tau gagasan, dan bahkan suatu kepentingan atau citra yang direpresentasikan untuk diletakan dalam konteks kehidupan yang lebih empiris.

Walaupun banyak efek negatif yang dihasilkan oleh produk media massa. Tetapi media massa telah berperan penting dalam pemberian informasi pengetahuan hingga kepada hiburan bagi khalayak luas. Selain itu media massa juga membuka lapangan pekerjaan bagi banyak orang. Melalui organisasi yang bergerak dalam bidang bisnis industri media.

#### **1.4 Tayangan Film Kartun**

Kartun merupakan salah satu media untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didisain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti halnya kartun-kartun yang dimuat dalam surat kabar. Kartun sebagai “alat bantu

mempunyai manfaat penting dalam pengajaran terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.”<sup>17</sup>

Karakteristik kartun yang baik hanya mengandung satu gagasan saja. Ciri khas kartun memakai karikatur, sindiran yang dilebih-lebihkan, perlambang dan humor pilihan. Humor sering dan biasa membuat orang tertawa terutama dalam kartun-kartun yang berisi pertentangan politik bagi para pembaca surat kabar. Kekuatan kartun untuk mempengaruhi pendapat umum, terletak pada kekompakannya, penyederhanaan isunya, dan perhatian yang sungguh-sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui gambar-gambar yang mengandung humor. Kartun merupakan sumber informasi yang dicernakan melalui dampak visual yang kuat.

Anak-anak usia kurang lebih 13 tahun sudah mulai menafsirkan tampilan kartun-kartun. Selanjutnya suatu analisis dari penafsiran-penafsiran yang keliru, menunjukkan bahwa tidak adanya pengertian dari unsur-unsur kata dalam keterangan kartun. Dengan kata lain, “kurangnya latar belakang yang memadai dalam memberikan arti yang tepat kepada kata-kata yang digunakan merupakan penyebab utama dari kesalahan menafsirkan kartun.”<sup>18</sup>

Sebagai media masa, berbagai tayangan televisi sangatlah memungkinkan untuk ditonton oleh berbagai kalangan

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001, hal. 58.

<sup>18</sup> *Ibid*, hlm. 60

mulai dari anak – anak, para remaja, hingga para orang dewasa. Tayangan televisi sangat beragam dan banyak, dan didalam tayangannya film kartun tidak bisa di pisahkan keberadaannya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan film kartun merupakan jenis tayangan yang sangat populer dilingkungan bahkan tidak sedikit dari orang dewasa yang menyukai film ini. Biasanya cerita – cerita yang tersaji dalam film kartun ini bertema kehidupan sehari- hari dan pengalaman sehari – hari yang pernah dialami oleh setiap individu dalam lingkungannya, bisa berupa kenakalan – kenakalan dalam sebuah permainan, kejadian di seputar rumah tokoh, atau kehidupan semua tokohnya dalam pergaulan sosial di lingkungannya.

Peristiwa penganiayaan berat dalam arti memukul seseorang hingga menghilangkan nyawanya, pembunuhan juga dapat kita jumpai dalam film kartun, yaitu dalam film kartun action. Walaupun dalam ide awalnya bertemakan peristiwa atau kejadian dalam kehidupan sehari – hari bukan berarti tidak ada kemungkinan untuk menggali hal hal yang bersifat khayal dalam film kartun.akan tetapi walaupun begitu tema sentralnya tetap nyata ( tidak fiktif ).

Berbagai tayangan film kartun di layar kaca televisi Indonesia masih di dominasi oleh film-film yang berasal dari luar negeri, sebagian dari contohnya samurai x, sponge bobs, batman



dan lain sebagainya, begitu pula film kartun Jepang contohnya *doraemon*, *crayon shinchon*, *sailor moon* dan seterusnya.

Jika di perhatikan secara baik – baik dalam beberapa film kartun yang bertemakan kepahlawanan tersebut dalam memecahkan masalah tokoh cenderung dilakukan secara cepat dan mudah melalui tindakan kekerasan. Padahal cara – cara ini relatif sama dengan cara yang tadinya di lakukan oleh musuhnya (tokoh antagonis dalam cerita), ini dapat berarti bahwa pesan yang tersirat adalah kekerasan harus dibalas dengan kekerasan, begitu pula dengan kelicikan serta kejahatan perlu di lawan dengan cara-cara yang sama. Hal tersebut tentunya dapat menimbulkan atau bahkan secara tidak sengaja menjadikan individu dengan pribadi yang berdampak negatif terhadap lingkungannya.

Selain itu apabila kita mengamati isi tayangan film kartun secara umum yang diputar televisi swasta nasional, masih dapat kita jumpai pemakaian bahasa yang tidak mendidik, contohnya adalah kata-kata "*kiss my butt*" ("cium pantat saya"). Kekerasan verbal berupa kata kasar seperti itu diperkental dengan berbagai umpatan, hujatan, kecaman, maupun hinaan. Belum lagi penayangan adegan kekerasan fisik berupa adegan tabrakan maupun merusak barang/bangunan dengan cara membanting, menginjak-injak barang.

Kekerasan berikutnya adalah perkelahian tanpa senjata (pukul, tendang, banting, cekik, tampar), perkelahian dengan

menggunakan benda tumpul (tongkat kayu, palu, batu, dan sejenisnya), serta perkelahian dengan menggunakan benda tajam (pisau, belati, pedang). Eskalasi kekerasan fisik terus dipertinggi melalui adegan tembak-menembak dan adegan menggunakan bahan peledak. Bahkan, untuk kepentingan dramatisasi tak jarang ditampilkan tubuh terluka dan/atau tubuh berdarah (lelehan, tetesan, kucuran, muncratan).

Dijumpai pula film kartun yang menyajikan detik-detik sang tokoh jahat menjelang ajal, dengan memperlambat gerak (*slowmotion*), setelah ditusuk pedang, korban perlahan-lahan tersungkur dan tak bergerak lagi. Seluruh corak dan jenis tayangan meminggirkan nilai hidup dan kemanusiaan itu telah menjadi menu makanan sehari-hari kesadaran atau superego.

Dalam kehidupan sehari-hari terutama pada televisi swasta, tayangan-tayangan film banyak didominasi oleh produk asing, terutama film-film kartun. Pada konteks inilah, “banyak pihak yang merasa kebingungan dalam menghadapi televisi swasta, di mana televisi tersebut dianggap sebagai penyebar radiasi limbah budaya, penebar liberalisme, pensosialisasi tata nilai barat.”<sup>19</sup>

Meskipun telah ada ketentuan tentang porsi penayangan produk asing-lokal, tetapi pada masing-masing stasiun penyiaran masih mendapatkan kesulitan dalam memperoleh bahan siaran

---

<sup>19</sup> Miftachul Munif, *Op.Cit.*, hlm. 9

produksi lokal. Sehingga penayangan masih didominasi oleh produksi asing, terutama program acara untuk anak-anak yang menampilkan film-film kartun.

### **Psikologi Anak**

Tidak dapat dipungkiri, jika pengalaman pada masa anak-anak itu merupakan landasan dasar bagi bentuk kepribadian pada masa selanjutnya. Pada hakikatnya segala yang pernah dialami di masa lalu masih melekat hingga dewasa. Sekalipun telah berusaha sekuat tenaga untuk melupakan unsur-unsur “anak-anak” tersebut pada dewasa dan usia tua, namun dunia anak-anak itu tetap memberikan stempel yang jelas pada kepribadiannya sekarang. Jadi berdasarkan deskripsi tersebut dibutuhkan satu ilmu yang bisa disebut psikologi untuk dapat mengkajinya lebih mendalam.

Psikologi berasal dari kata *psyche* dan *logos* masing-masing itu mempunyai arti “jiwa” dan “ilmu”. Psikologi adalah “ilmu yang menyelidiki dan membahas tentang perbuatan dan tingkah laku manusia.”<sup>20</sup>

Untuk menyebut psikologi anak kadang disebut dengan istilah psikologi perkembangan atau psikologi genetik.

Beberapa ahli psikologi menegaskan bahwa perilaku atau kepribadian pada hakekatnya merupakan proses interaksi individu dengan lingkungannya, sikap, perilaku, serta kepribadian itu dapat

---

<sup>20</sup> Husaini Usman, Metodologi Penelitian Sosial, Bumi Aksara, Jakarta, 1996, hal. 26.

di bentuk melalui proses pembiasaan dan pengukuhan lingkungan. Jika dilihat dari masalah ini, pembiasaan-pembiasaan dan pengukuhan lingkungan lingkungan individu dapat di bentuk melalui tayangan film kartun yang sesuai dengan nilai nilai, norma,(ego) di mana ego ini muncul disebabkan oleh kebutuhan-kebutuhan dari suatu organisme, jadi yang memutuskan untuk mencari dan mendapatkan serta melaksanakan kerja id adalah ego. Menurut John lock, proses kehidupan anak kecil mirip dengan *Tabularasa* atau meja lilin putih yang sedang ditulisi, digambari, dicoret-coret oleh pengalaman yang didapatkan di lingkungannya.

Menurut Sigmund Freud dalam menghadapi tekanan kecemasan yang berlebihan, sistem ego terpaksa mengambil tindakan ekstrim untuk menghilangkan tekanan itu. Tindakan yang demikian itu, disebut mekanisme pertahanan, sebab tujuannya untuk mempertahankan ego terhadap tekanan kecemasan. Dalam teori Freud, bentuk-bentuk mekanisme pertahanan yang penting adalah:

1. represi; ini merupakan sarana pertahanan yang bisa mengusir pikiran serta perasaan yang menyakitkan dan mengancam keluar dari kesadaran,
2. memungkiri; ini adalah cara mengacaukan apa yang dipikirkan, dirasakan, atau dilihat seseorang dalam situasi traumatik,

3. pembentukan reaksi; ini adalah menukar suatu impuls atau perasaan yang menimbulkan kecemasan dengan melawannya dalam kesadaran,
4. proyeksi; ini berarti memantulkan sesuatu yang sebenarnya terdapat dalam diri kita sendiri ke dunia luar,
5. penggeseran; merupakan suatu cara untuk menangani kecemasan dengan menyalurkan perasaan atau impuls dengan jalan menggeser dari objek yang mengancam ke “sasaran yang lebih aman”,
6. rasionalisasi; ini cara beberapa orang menciptakan alasan yang “masuk akal” untuk menjelaskan disingkirnya ego yang babak belur,
7. sublimasi; ini suatu cara untuk mengalihkan energi seksual ke saluran lain, yang secara sosial umumnya bisa diterima, bahkan ada yang dikagumi,
8. regresi; yaitu berbalik kembali kepada perilaku yang dulu pernah mereka alami,
9. introjeksi; yaitu mekanisme untuk mengundang serta “menelaah” sistem nilai atau standar orang lain.

### **1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan**

Manusia dalam kehidupannya selalu diikuti dua proses metamorfosis yang terjadi secara terus menerus, sebagai proses

metamorfosis tersebut dalam dunia psikologi lazim disebut sebagai proses pertumbuhan dan perkembangan.

### 1). **Pertumbuhan**

Pertumbuhan adalah “perubahan secara fisiologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi fisik yang berlangsung secara normal pada anak yang sehat, dalam passage (peredaran waktu) tertentu.”<sup>21</sup>

Pertumbuhan dapat diartikan, proses transmisi dari konstitusi fisik (resam tubuh, keadaan jasmaniyah) yang herediter/turun temurun dalam bentuk proses aktif secara berkesinambungan.

Hasil pertumbuhan antara lain berwujud bertambah panjangnya badan anak, tubuh bertambah berat, tulang-tulang jadi lebih besar-panjang-berat-kuat, perubahan dalam sistem persyarafan. Dengan begitu, pertumbuhan bisa disebutkan pula sebagai proses perubahan dan proses pematangan fisik.

Dalam pertumbuhannya, macam-macam bagian tubuh itu mempunyai perbedaan tempo kecepatan. Perbedaan kecepatan tumbuh dari masing-masing bagian tubuh mengakibatkan adanya perbedaan pula dalam keseluruhan proporsi tubuh, juga menimbulkan perbedaan pula dalam fungsinya.

---

<sup>21</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak* Bandung: Mandar Maju, 1995, hlm. 18.

Dalam pertumbuhannya, macam-macam bagian tubuh itu mempunyai perbedaan tempo kecepatan. Perbedaan kecepatan tumbuh masing-masing bagian tubuh mengakibatkan adanya perbedaan pula dalam keseluruhan proporsi tubuh, juga menimbulkan perbedaan pula dalam fungsinya.

Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan organis ini bermacam-macam, di antaranya :

1. Faktor-faktor sebelum lahir
2. Faktor-faktor ketika lahir
3. Faktor sesudah lahir
4. Faktor psikologis

## **2). Perkembangan**

Perkembangan ialah perubahan-perubahan psikofisik sebagai hasil proses pematangan fungsi-fungsi dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam fase tertentu, menuju kedewasaan.

Dapat diartikan pula sebagai proses transmisi dari konstitusi psikofisik yang herediter, dirangsang oleh faktor-faktor lingkungan yang menghitungkan, dalam perwujudan *proses aktif menjadi* secara kontinu.

Masalah perkembangan (*developmental*) merupakan bagian ilmu Psikologi yang menitikberatkan pada

pemahaman proses-proses dasar serta dinamika perilaku manusia dalam berbagai tahapan kehidupan. Cakupan psikologi perkembangan ini adalah masalah pertumbuhan dan kematangan individu baik segi kognitif, emosi maupun struktur kepribadiannya.

Psikologi genetik atau psikologi perkembangan (psikologi anak) dimulai dengan periode masa bayi, anak prasekolah, anak sekolah, masa remaja, sampai periode menjelang dewasa.

Setiap gejala perkembangan anak merupakan produk kerjasama dan pengaruh timbal balik antara potensialitas hereditas dengan faktor lingkungan. Perkembangan merupakan produk dari,

1. pertumbuhan berkat pematangan fungsi-fungsi fisik
2. pematangan fungsi-fungsi psikis
3. usaha “belajar” oleh subyek/anak dalam mencobakan segenap potensialitas rohani dan jasmani.

Perkembangan secara luas menunjuk pada keseluruhan proses perubahan potensi yang dimiliki individu dan tampil dalam kualitas kemampuan, sifat dan ciri-ciri baru. Di dalam istilah perkembangan juga tercakup konsep usia,



yang diawali dari saat pembuahan dan berakhir dengan kematian.

Pertumbuhan perkembangan perilaku serta kepribadian manusia merupakan interaksi dari faktor hereditas dan *faktor lingkungan*. Apa yang individu warisi merupakan faktor yang disebut Genotipi dan hal-hal yang individu terima dan anggota keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah dan masyarakat serta kebudayaan merupakan faktor yang disebut Phenotipi.

Perkembangan yang terjadi akan membentuk pola tertentu dalam setiap tahapan kehidupan yang tidak saja untuk perilaku aktual semata-mata, namun juga untuk pertumbuhan dan penyesuaian yang akan datang. Konsep diri, tujuan hidup serta aspirasi yang akan dicapai sangat dipengaruhi oleh hubungan individu dengan orang tua, teman sebaya maupun kekuatan motifasi yang ia terima selama masa kanak-kanak. Ada faktor-faktor yang menghambat dan menunjang perkembangan seorang individu. Demikian pula interaksi antara individu dengan lingkungan serta proses-proses yang memberikan kontribusi pada perkembangan seorang anak, sejak bayi sampai usia sekolah.

Namun, untuk lebih spesifikasinya ada hal-hal yang perlu diperhatikan dari proses perkembangan, diantaranya.

1. Sifat-sifat yang karakteristik
2. Perbedaan-perbedaan tertentu
3. Adanya ciri-ciri khusus pada anak manusia

Contoh konkrit tersebut di atas adalah seorang bayi yang berbeda sifat-sifatnya dengan pemain kecil, kehidupan psikis anak usia sekolah berbeda dengan kehidupan psikis anak usia puber.

Menurut Aristoteles (384-322 sebelum Masehi) adalah seorang dari tiga ahli filsafat dan pendidik kenamaan Yunani pada zamannya. Menurut Aristoteles ada tiga masa perkembangan yang terdiri atas 3 periode, yaitu :

1. Periode anak kecil (kleuter), usia sampai 7 tahun
2. Periode anak sekolah, usia 7 – 14 tahun
3. Periode pubertas (remaja)

“Peralihan antara masa pertama dengan masa kedua ditandai dengan pergantian gigi. Peralihan antara masa kedua dengan masa ketiga ditandai dengan tumbuhnya bulu-bulu menjelang masa remaja.”<sup>22</sup>

Pembagian perkembangan ke dalam masa-masa perkembangan hanyalah untuk mempermudah bagi semua

---

<sup>22</sup> Zulkifli, *Op.Cit.*, hlm. 18

pihak untuk mempelajari dan memahami jiwa anak-anak. Walaupun perkembangan itu dibagi-bagi ke dalam masa-masa perkembangan, namun tetap merupakan kesatuan yang hanya dapat dipahami dalam hubungan keseluruhannya. Setiap peristiwa pertumbuhan atau perkembangan selalu didukung oleh faktor-faktor dalam serta faktor-faktor luar, keduanya saling mengisi (konvergensi.).

## **2. Kajian penelitian sejenis.**

Penelitian sejenis yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah penelitian berjudul:

**”PENGARUH MENONTON FILM KARTUN YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA ANAK/ SISWA KELAS IV SDN KREO 1 TANGERANG–BANTEN TAHUN AJARAN 2006/2007“,** dilakukan oleh Bayu Sari Wulan.

Masalah yang diteliti adalah,

”Bagaimana Pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada anak/ siswa kelas IV SDN Ngresep, Ngeplak, Boyolali tahun ajaran 2006/2007?”, dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh menonton film kartun

yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada anak.

Metode yang digunakan adalah eksperimen.

Populasi 90 siswa SDN Ngresep, Boyolali dan sampel penelitian diambil secara random sebanyak 30 siswa.

Teknik pengumpulan data adalah angket yang diuji validitas dan reliabilitasnya terhadap 30 siswa kelas IV B SDN Ngresep, Boyolali. Hasil uji reliabilitas diketahui tes perilaku agresif diperoleh  $r_{11} = 0,938$ , setelah dikonsultasikan dengan table Product Moment Perason untuk taraf signifikansi 5% dan  $N = 30$   $r_{tabel} = 0,349$ , maka tes tersebut reliable. Teknik analisis data menggunakan uji t-test.

Hasil penelitian membuktikan, “Ada pengaruh menonton film yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada anak”, terbukti dengan  $t_o$  lebih besar dari  $t_t$  yaitu  $t_o = 6,154 > t_t = 2,042$ .

## **B. Kerangka Teori**

Kerangka teori adalah kerangka berpikir berdasarkan teori, karena teori berfungsi sebagai alat untuk mencapai satuan pengetahuan yang sistimatis dan membimbing penelitian. Teori dapat memberikan arah pada disiplin ilmu tertentu. Sedang yang dimaksud dengan teori adalah, ”Seperangkat dalil atau prinsip umum yang kait mengkait (hipotesis yang

diuji berulang kali). Fungsi teori adalah menerangkan, meramalkan atau memprediksi dan menemukan keterkaitan fakta-fakta secara sistematis.”<sup>23</sup>

Teori yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Teori Stimulus Organisme Respons atau *S-O-R Theory*.

Teori Stimulus-Organisme-Respons Malvin DeFlour memandang bahwa **Stimulus (S)** merupakan informasi dari lingkungan termasuk media massa. **Organisme** adalah individu khalayak yang secara psikologis mengolah informasi melalui kognisi. Pengolahan informasi tersebut melalui perhatian, pemahaman, pengertian dan penerimaan terhadap rangsangan dari luar diri manusia yang berupa informasi.

**Respons** merupakan tanggapan organisme terhadap stimulus. Respons ini dapat berupa respons kognitif, respons afektif dan respons konatif. Menurut Hewes dan Palp yang dikutip oleh Littlejohn (1994: 219) menyebutkan adanya tujuh tahapan dalam proses kognisi yaitu pemfokusan, integrasi, penarikan kesimpulan, penyimpanan, pengungkapan, seleksi dan implementasi.

Menurut Sherif (1969: 39), faktor determinan yang mempengaruhi organisme dalam memberikan respons terhadap stimulus meliputi faktor eksternal atau *external factors* dan faktor internal atau *internal factors*. Dalam hal ini Sherif menyatakan,

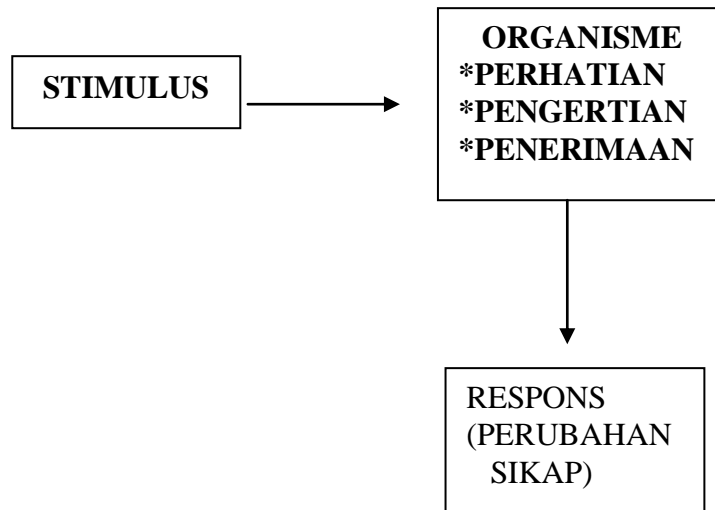
*”Psychological processing is patterned, as jointly determined by external factors and by internal factors. External factors are stimuli (objects, persons, etc) outside of the individual at the time. Internal factors are the motives, emotional states and feelings, commitments*

---

<sup>23</sup> Onong U. Effendy, *Ilmu, Teori dan Filsafat*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hal. 244.

*and identifications, attitudes and self concept, and other products of Past experience. Internal factors refer to any impulses springing from within the individual is an active organism”.*

Model teori S-O-R tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Sumber : Onong Uchjana Effendy , 2007 : 255

**Stimulus** adalah pesan berupa gambar, kata-kata/tulisan verbal atau nonverbal yang disampaikan yang mungkin diterima atau mungkin ditolak. Komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian komunikan dan komunikan mengerti yang dilanjutkan proses berikutnya.

**Organisme** adalah manusia-manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi. Komponen-komponen tersebut diwujudkan dalam perhatian, pengertian dan penerimaan terhadap stimulus yang sampai padanya.

**Respons** adalah efek atau perubahan sikap yang ditimbulkan merupakan reaksi khusus terhadap Stimulus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi

komunikasikan. Perubahan sikap bergantung pada proses yang terjadi pada individu.

Apabila teori tersebut diaplikasikan dalam penelitian ini, maka sebagai Stimulus adalah tayangan film kartun Sinchan dan Doraemon di televisi, sedang Organisme adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali yang memperhatikan, mengerti dan menerima pesan-pesan yang berupa gambar, tulisan dan ucapan yang muncul dalam tayangan film kartun Sinchan dan Doraemon. Respons adalah perilaku yang muncul setelah menonton film Sinchan dan Doraemon di televisi.

## **2. Teori Penggunaan Media atau *Uses and Gratification Theory*.**

Teori Uses and Gratification dari Katz, Blumler dan Gurevitch menjelaskan bahwa apa yang dilakukan individu terhadap media. Menurut Katz yang dikutip Littlejohn (2007:428), teori ini mengandung lima asumsi dasar yaitu :

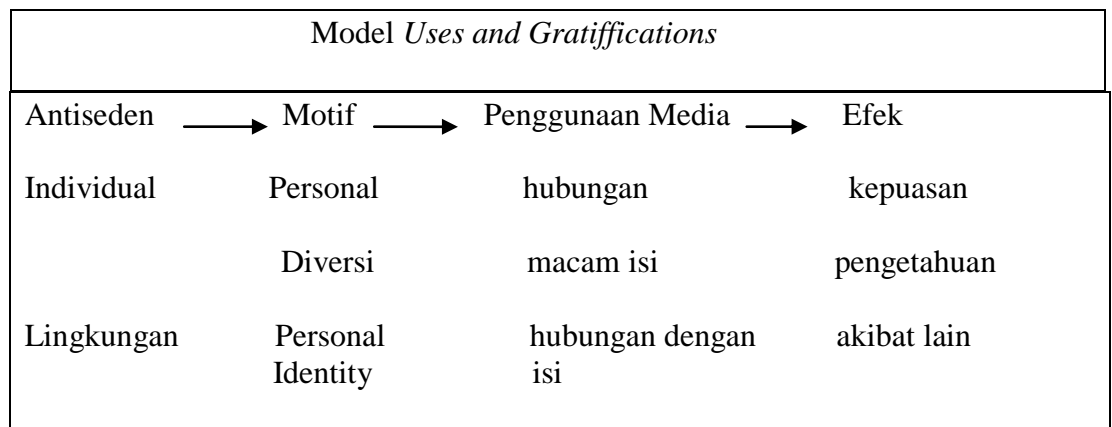
- a. *The audience is active and its media use is goal oriented.*
- b. *The initiative in linking need gratification to a specific medium choice rests with the audience member.*
- c. *The media compete with other sources for need satisfaction.*
- d. *People have enough self-awareness of their media use, interests, and motives to be able to provide researchers with accurate picture of that use.*
- e. *Value judgements of media content can only be assessed by the audience.*

Teori ini menganggap individu khalayak adalah aktif dalam menggunakan media massa untuk memenuhi kebutuhan informasi berdasarkan motif tertentu. Media massa berguna, konsumsi media diarahkan oleh motif, perilaku media mencerminkan kepentingan dan

selektifitas. Efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu muncul dan terpenuhi. Uses and Gratification meneliti tentang Sumber psikologis dari kebutuhan, yang melahirkan harapan-harapan dari media massa dan sumber-sumber lain, yang menyebabkan perbedaan pola terpaan media dan menghasilkan pemenuhan kebutuhan.

Teori ini dibuat model sebagai berikut :

Gambar 1



Sumber : Jalaluddin Rakhmat, 2002 : 66

Yang dimaksud dengan variabel individual adalah identitas pribadi individu khalayak yang meliputi jenis kelamin, umur, tingkat pendidikan, dll. Sedang variabel lingkungan adalah lingkungan rumah tangga, lingkungan sekolah, lingkungan bermain, lingkungan pertemanan, dll.

Variabel motif personal adalah motif pribadi individu khalayak seperti kebutuhan informasi, kebanggaan, harga diri, kesenangan, kepuasan, dll. Sedang motif identitas personal meliputi keteladanan, perlakuan sama dengan orang lain, dll.



Variabel hubungan dengan media massa adalah hubungan individu dengan media massa seperti frekuensi menonton TV, waktu yang biasa digunakan menonton, tempat dan kepemilikan pesawat TV.

Variabel macam isi adalah informasi-informasi yang dicari maupun yang didapat dari media massa seperti adegan-adegan, kata-kata dan tulisan-tulisan yang terdapat dalam siaran televisi dll. Variabel kedekatan dengan isi adalah keterkaitan individu dengan isi media, atau kemanfaatan isi media bagi kehidupan individu dalam kehidupan sehari-hari.

Variabel kepuasan individual adalah kepuasan individu terhadap informasi yang diperoleh dari media, meliputi ketersediaan dan kelengkapan informasi yang dicari.

Variabel pengetahuan adalah informasi-informasi yang diperoleh dapat menambah pengetahuan khalayak, dapat memahami, mengingat, menyimpan dan memanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Variabel kepuasan lingkungan adalah kepuasan masyarakat, keluarga dari individu khalayak. Akibat lain merupakan variabel efek yang berupa dorongan untuk melakukan sesuatu bagi individu khalayak.

Apabila alur pikir dari model Uses and Gratification tersebut diaplikasikan dalam penelitian ini, maka variabel-variabel penelitian yang dimaksud dapat dijelaskan sebagai berikut:

Yang menjadi variabel individual khalayak adalah individu siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah AL-Islam I Ngresap, Ngemplak, Boyolali jenis kelamin dan umur serta kelas dalam sekolah.

Variabel lingkungan adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan bermain di luar sekolah.

Variabel motif adalah motif menonton tayangan film kartun Sinchan dan Doraemon di TV berupa keinginan menonton kesenangan melihat adegan-adegan dalam film dll. Motif diversifikasi adalah keinginan untuk dapat berdiskusi ketika teman-temannya membicarakan isi tayangan film Sinchan dan film Doraemon.

Variabel motif identitas personal adalah keteladanan seperti yang diperagakan oleh Sinchan maupun oleh Doraemon.

Variabel hubungan adalah hubungan individu siswa-siswi dengan media yang dalam hal ini adalah siaran televisi seperti frekuensi menonton, waktu yang digunakan untuk menonton serta kepemilikan pesawat TV di rumahnya.

Variabel macam isi adalah jenis-jenis adegan atau cerita dalam film Sinchan maupun Doraemon.

Variabel kedekatan dengan isi adalah keterkaitan individu khalayak yang dalam hal ini adalah siswa dengan televisi, kemanfaatan menonton film Sinchan dan Doraemon bagi siswa.

Variabel kepuasan individu adalah kepuasan siswa terhadap informasi-informasi yang diperoleh dalam menonton film kartun Sinchan dan Doraemon.

Sedangkan variabel pengetahuan adalah hal-hal yang bisa dipahami siswa-siswi dari isi adegan dalam film.

Variabel kepuasan lingkungan adalah kepuasan orang tua, teman sekolah dan teman seepmainan di luar sekolah atas pengetahuan siswa dari hasil menonton film.

Variabel akibat lain berupa dorongan terhadap siswa siswi untuk melakukan sesuatu setelah menonton film Sinchan dan film Doraemon.

### **3. Teori *Uses and Effect***

Selain menggunakan teori *Uses and Gratification*, dalam teori terapan ini peneliti juga menggunakan teori *Uses and Effect* yang dikembangkan oleh Svan Wendhal dan Rubin (Rosengreen et all 1985:206), dengan pertimbangan bahwa informasi-informasi yang dicari (GS) dan diperoleh (GO) dari TV, akan menambah pengetahuan siswa-siswi. Sehingga menonton film kartun Sinchan dan Doraemon memiliki efek atau yang disebut efek media. Teori *Uses and Effect* ini menyatakan "...in the use of a medium, if related to either instrumental use, should lead to greater dependency on a medium and potentially more influence on individual's cognitions, attitude', and behavior. The outcome of using media conten as effects, and the outcomes of media and conten use as conseffects ". Teori ini merupakan penggabungan antara teori *Uses and Gratification* dengan teori *Traditional media effect*.

Teori *Uses and Effect* menyatakan bahwa dalam penggunaan media massa, individu khalayak tidak saja puas terhadap informasi-informasi yang diperoleh dari media karena apa yang diperoleh sesuai dengan apa yang dicari, tetapi dengan informasi-informasi yang diperolehnya itu akan

berdampak secara kognitif, afektif maupun konatif, tergantung kepentingan individu dalam memanfaatkan informasi tersebut.

Menurut Sasa (2002:5.41) dalam *Uses and Gratification*, penggunaan media pada dasarnya ditentukan oleh individu, sementara pada *Uses and effects*, kebutuhan hanya salah satu dari faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya penggunaan media. Karakteristik individu, harapan dan persepsi terhadap media, dan tingkat akses kepada media, akan membawa individu kepada keputusan untuk menggunakan atau tidak menggunakan isi media massa.

Hasil dari proses komunikasi massa dan kaitannya dengan penggunaan media akan membawa pada bagian penting berikutnya. Hubungan antara penggunaan dan hasilnya, dengan memperhitungkan pula isi media, memilih beberapa bentuk yang berbeda, yaitu :

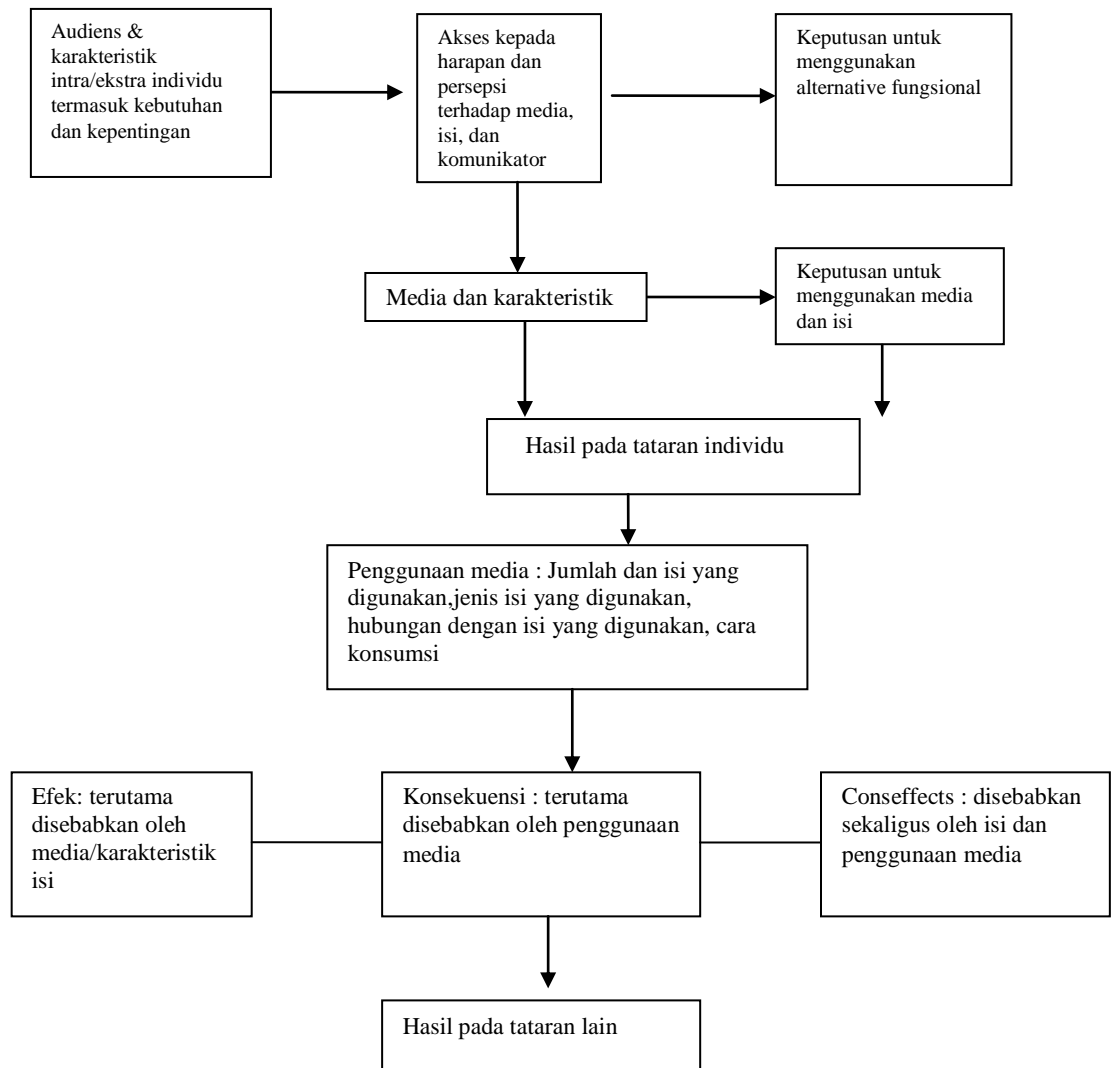
- (1). Pada kebanyakan teori efek tradisional, karakteristik isi media menentukan sebagian besar dari hasil. Dalam hal ini penggunaan media hanya dianggap sebagai faktor perantara, dan hasil dari proses tersebut dinamakan efek. Dalam pengertian ini pula, *uses and gratifications* hanya akan dianggap berperan sebagai perantara, yang memperkuat atau melemahkan efek dari isi media.
- (2). Dalam berbagai proses, hasil lebih merupakan akibat penggunaan dari pada karakteristik isi media. Penggunaan media dapat mengembalikan, mencegah atau mengurangi aktivitas lainnya, di samping dapat pula memilih konsekuensi psikologis seperti

ketergantungan pada media tertentu. Jika penggunaan merupakan penyebab utama dari hasil, maka isi disebut konsekuensi.

- (3). Kita dapat juga beranggapan bahwa hasil ditentukan oleh sebagian isi media dan sebagian lain oleh penggunaan media itu sendiri. Karenanya ada dua proses yang bekerja secara serempak yang bersama-sama menyebabkan terjadinya suatu hasil yang kita sebut *consequence* (gabungan antara konsekuensi dan efek). Proses pendidikan biasanya menyebabkan hasil yang berbentuk *consequence*, dimana sebagian dari hasil disebabkan oleh isi yang mendorong pembelajaran (efek), dan sebagian lain merupakan hasil dari suatu proses penggunaan media yang secara otomatis mengakumulasikan dan menyimpan pengetahuan. Ilustrasi mengenai hubungan-hubungan tersebut dikemukakan oleh Sasa, 2002 : 5.43 dalam gambar 2 sebagai berikut :

**Gambar 2**

*Model Uses and Effects*



Sumber: Sasa Djuarsa Sandjaya, 2002:5.43

#### 4. Teori Perbedaan Individu atau *Individual Differences Theory*.

Teori Stimulus - Organisme - Respons telah diolah dan dikembangkan oleh Malvin De Fleur ke dalam teori Perbedaan Individu atau *Individual Differences Theory*. Menurut De Fleur (1989: 172) secara pribadi manusia sangat bervariasi dalam organisasi psikologisnya. Variasi ini dimulai

dukungan perbedaan secara biologis, yang dikarenakan pengetahuan secara individual yang berbeda pula. Manusia yang dibesarkan dalam lingkungan yang berbeda akan memiliki sudut pandang yang berbeda pula. Dari lingkungan itu ia memiliki seperangkat sikap, nilai dan kepercayaan yang merupakan tatanan psikologis masing-masing individu yang membedakan dirinya dengan orang lain. Pandangan DeFleur tersebut diutarakan sebagai berikut: *"...A Psychologists unifferent understook studies in human learning and motivation, it increasingly become clear that people were all defferent in their psychological make up. Like fingerprints, the personality of every human being was found to be unlike that of any other. While they all shared the behavior patterns of their culture, each individual had a deffren cognitive structure of needs, habits of perception, belief, values, attitudes, skills, and so on"*. Perbedaan ciri pribadi tersebut mempengaruhi respons dari pesan-pesan media sebagai rangsangan (Stimulus) yang menerpa diri individu pemirsa televisi yang dalam hal ini siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali, walaupun pesan-pesan tersebut menerpa secara bersama-sama. Dalam kaitannya dengan focus penelitian, maka perbedaan pribadi siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali akan mempengaruhi bentuk perilaku masing sebagai dampak dari menonton film kartun Sinchan dan film Doraemon.

## **5. Teori Perilaku**

Menurut pandangan behavioris, perilaku individu termasuk siswa siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Ngresep, Ngemplak, Boyolali bereaksi

terhadap lingkungan. Karena itu manusia belajar dari lingkungannya (Sarwono,1991). Menurut Skinner (1953), perilaku manusia selalu dikendalikan oleh faktor luar ( lingkungan, rangsangan atau stimulus) .Dengan memberikan ganjaran positif suatu perilaku akan tumbuh dan dikembangkan, sedang ganjaran negatif, suatu perilaku akan dihambat.

Sementara itu teori dengan pendekatan humanistik dan perhatian pada level individu antara lain teori Carl Rogers dan Abraham Maslow dalam Runyon (1984:55) yang menyatakan :

*"We are believe that we ar well are basically good-unquestionably an optimistic view of human nature. We are the potential for kindness as well as selfishness, for greatness as well as mediocrity. We believe that our dominant tendency is to sustain, actualize, and elevete ourselves. We are capable of maintaining and improving purselves so that we can strive for a better life. We are ingenious, imaginative, and versatile, capable of determining, changing, and controlling our own destinies. If we are displeased with our circumstances, we have the ability to change them. If there is confusion and disorder in our lives, we have capable of restoring balance and harmony. We are constantly changing, and there is continuing process of learning from ongoing experiences. We believed that every person has an enormous potential for growth toward complete fulfillment and self-actualization".*

Berdasarkan pendapat Maslow dan Rogers tersebut maka humanisme memandang bahwa pada dasarnya setiap manusia itu adalah baik, memiliki potensi dalam berbagai hal, ingin mengaktualkan diri pada berbagai keadaan dan memiliki konsep diri. Tentang konsep diri, Calhoun dan Acocella (1995 : 125) mengandung tiga dimensi, yaitu pengetahuan tentang dirinya, harapan masa depan, dan penilaian tentang harga dirinya. Setiap orang mampu mengelola dan mengubah dirinya menuju kehidupan yang lebih baik melalui pembelajaran secara terus menerus berdasarkan berbagai pengalaman yang telah dilaluinya. Selain itu setiap orang juga



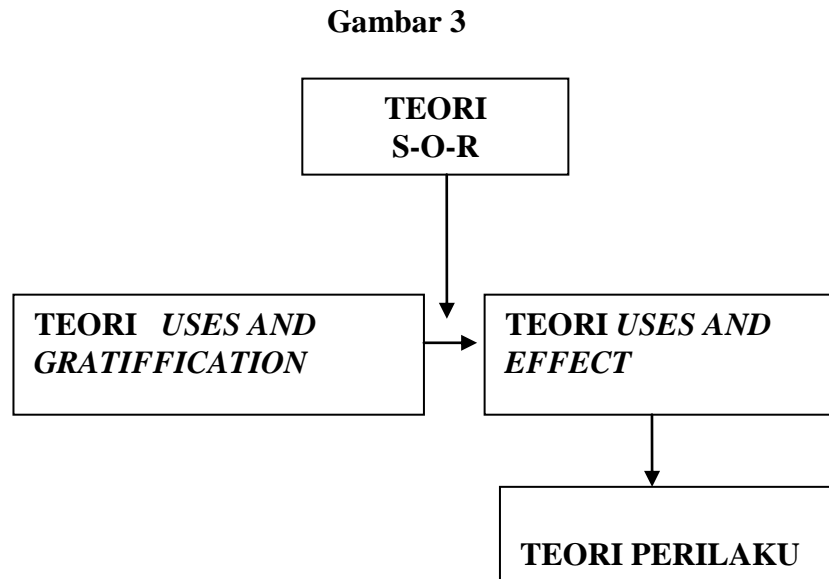
mampu menjaga keharmonisan hubungan antar sesamanya dalam hidup bermasyarakat. Dengan demikian titik berat pemahaman terhadap manusia adalah sebagai individu dan bukannya masyarakat. Masyarakat merupakan himpunan individu yang saling berinteraksi dalam rangka mengaktualisasikan individu yang tergabung di dalamnya.

Berdasarkan kedua pandangan tersebut, maka pada dasarnya manusia itu adalah makhluk pribadi (individu) sekaligus makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, seorang individu akan belajar dari lingkungannya melalui apa yang disebut dengan "Belajar Sosial". Tentang belajar sosial, Bandura (1979) menyatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari perilaku agresif dipelajari dari model yang dilihat dalam keluarga, dalam lingkungan kebudayaan setempat atau melalui media massa termasuk televisi.

Apabila kedua pandangan tentang perilaku manusia tersebut diaplikasikan dalam penelitian ini, maka siswa Madrasah Ibtidayah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali memiliki keinginan individual untuk menonton film kartun Sinchan dan Doraemon sebagai sumber belajar sosial. Tayangan berbagai isi film memberikan contoh yang seringkali ditiru oleh para siswa dan siswi tersebut, yang dalam kesehari-hariannya menunjukkan adanya pengaruh positif maupun negatif terhadap perilaku siswa maupun siswi yang bersangkutan.

### C. Kerangka Pemikiran.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan kerangka teori tersebut, maka dapat dibuat sebuah model pemikiran teoritik untuk merumuskan hipotesis penelitian divisualisasikan dalam gambar 3 sebagai berikut :



### D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan kerangka teori sebagai telah diuraikan di muka, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

#### 1. Hipotesis penelitian :

”Menonton tayangan film kartun Sinchan dan film Doraemon di televisi berpengaruh besar terhadap perilaku siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali”.

## 2. Hipotesis Statistik :

2.1  $H_0 : r = 0$  : Menonton tayangan film kartun Sinchan dan film Doraemon di televisi tidak mempengaruhi perilaku siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.

2.2  $H_a : r \neq 0$  : Menonton tayangan film kartun Sinchan dan film Doraemon di televisi berpengaruh besar terhadap perilaku siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.

## E. Kerangka Konsep.

Berdasarkan hipotesis tersebut maka dalam kerangka konsep ini diuraikan hal-hal sebagai berikut :

1. Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Intensitas menonton tayangan film kartun Sinchan dan film Doraemon di Televisi. Tiga dimensi dari variabel ini masing-masing adalah : *Pertama*, dimensi penggunaan media dengan indikator frekuensi menonton dan intensitas menonton. *Kedua*, dimensi isi pesan yaitu isi tayangan film yang terdiri atas gambar,ucapan dan tulisan yang muncul dalam tayangan film Sincan maupun film Doraemon. *Ketiga*, dimensi hubungan khalayak dengan isi pesan, dalam hal ini siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Ngresep, Ngemplak, Boyolali dengan isi tayangan kedua film tersebut.

2. Variabel perilaku, adalah segala ucapan dan tindakan yang dilakukan oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah Al – Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali, baik positif maupun yang negatif dalam pergaulan sehari-hari dalam keluarga, di sekolah maupun di lingkungan bermain/masyarakat.

#### **F. Operasionalisasi Konsep.**

Dari kerangka konsep tersebut dapat disusun operasionalisasi konsep sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Operasionalisasi Variabel Penelitian.**

<b>Variabel Bebas</b>	<b>Variabel Terikat</b>
<b>Menonton tayangan film kartun Sinchan dan film Doraemon di Televisi</b>	<b>Perilaku Individu Siswa-siswi</b>
Penggunaan media : -.Frekuensi menonton - Intensitas menonton Isi Media : - Gambar - Ucapan - Tulisan Hubungan khalayak dengan Isi media: - kemanfaatan	Ucapan : positif/negatif di keluarga, Sekolah dan masyarakat. Tindakan: positif/negative di keluarga, Sekolah dan masyarakat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian adalah : Wilayah generalisasi yang terdiri dari atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karekteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

#### **A. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif.

Metode survei adalah “ metode penelitian dalam melakukan pengumpulan datanya menggunakan kuesioner atau angket, yaitu daftar pertanyaan tertulis yang diajukan pada sekelompok orang yang disebut sampel. “

#### **B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian**

Dalam penelitian ini Lokasi/Tempat Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali.”

Waktu penelitian ini adalah 1 (satu) bulan yaitu dari tanggal 1 Maret sampai dengan 30 Maret 2011.

### C. Populasi

Populasi yang penulis maksudkan adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali, populasi siswa yang berjumlah 455 siswa.

### D. Tehnik Pengambilan Sampel

Dalam penentuan sampel ini para ahli berbeda-beda dalam memberikan pedoman.

Winarno Surachmad, berpendapat : “Bila populasi cukup homogen terhadap populasi di bawah 100 dapat dipergunakan sampel 50% dan di atas 100 sebesar 15%, untuk jaminan adalah lebih baiknya di tambah sedikit lagi dari jumlah matematik tadi”.<sup>24</sup>

Koentjaraningrat berpendapat :

“Bila memiliki populasi sebanyak 3000 orang sudah baik kalau diambil sampel 300 orang”.<sup>25</sup>

Sedangkan Sutrisno Hadi, berpendapat: “*Over sampling is always better than under sampling* (jumlah sampel yang kelewat banyak selalu lebih baik daripada kurang”.<sup>26</sup>

Berdasarkan dari ketiga pendapat para ahli tersebut di atas menunjukkan tidak adanya kepastian dalam menentukan besar kecilnya sampel, sebagaimana Suharusimi Arikunto juga memberikan ancer-ancer sebagai berikut :

---

<sup>24</sup> Winarno Surachmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Bandung: Tarsito, 1985, hal. 100.

<sup>25</sup> Koentjaraningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, ed, Jakarta: Gramedia, 1997, hal.114.

<sup>26</sup> Sutrisno Hadi, *Op.Cit*, hal.74.

“Apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil 10-15% atau 20-25%.”<sup>27</sup>

Dengan demikian, maka dalam penentuan sampel penelitian ini penulis mengambil sampel 15% ditambah sedikit sebagai jaminan dari jumlah matematis tadi.

Adapun metode *sampling* yang digunakan adalah *propotional stratified random sampling* yakni cara pengambilan sampel dari populasi dengan memperhatikan pertimbangan individu dalam tiap-tiap tingkatan atas strata dalam populasi. Sehingga dari populasi siswa yang berjumlah 455 siswa diambil 15% sebagai sampel adalah 68 siswa, dan ditambah sedikit sebagai jaminan dari perhitungan matematikannya yakni 10% sehingga didapatkan tambahan sebesar 7 siswa. Dengan demikian sampel yang digunakan sebesar  $68 \text{ siswa} + 7 \text{ siswa} = 75 \text{ siswa}$ .

## **E. Tehnik Pengumpulan Data**

Dalam usaha mengumpulkan data penulis mempergunakan bermacam-macam metode antara lain :

### **1. Observasi**

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan penentuan secara langsung terhadap gejala-gejala yang di selidiki.

Metode ini lebih banyak digunakan dalam pengumpulan data tentang prilaku anak dalam proses belajar mengajar. Disamping itu

---

<sup>27</sup> Ny. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (suatu pendekatan praktis), Jakarta: Bina Aksara, 1987. hal. 107

metode observasi digunakan untuk mengamati, mencatat keadaan anak yang meniru gaya tokoh dalam kartun.

## **2. Angket**

Kuesioner (angket) merupakan suatu cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden atau orang yang diselidiki, dengan harapan mereka akan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut.

Dalam penelitian ini digunakan jenis angket tertutup yakni angket yang tiap itemnya telah dilengkapi kemungkinan-kemungkinan jawabannya. Dengan demikian responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia.

Jenis angket ini digunakan disamping lebih mudah juga untuk menghindari jawaban yang terlalu panjang yang mengarah pada maksud penelitian, sehingga menyulitkan atau mengaburkan dalam menganalisa data. Metode ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui gaya siswa, bagaimana siswa meniru tokoh dalam kartun, sehingga menjadi kebiasaannya, dan sebagainya.

## **3. Interview**

Interview adalah “cara mengumpulkan bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab secara sepihak. Berhadapan muka dengan arah tujuan yang telah ditetapkan.”<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Anas Sudiyono, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: UD. Rama, 1986, hal. 37



Interview ini dilakukan penulis secara pribadi dengan mengajukan bebas tapi terpimpin sehingga tidak menyimpang dari tujuan. Dalam interview ini penulis membagi beberapa informan antara lain :

1. Guru sekolah dijadikan informan karena ia pengajar yang langsung berinteraksi dengan siswa sehingga dimungkinkan bisa memberikan data tentang keadaan perilaku siswa secara lengkap dan menyeluruh.
2. Siswa dijadikan informan karena kaitannya dengan tanggapan mereka tentang film kartun serta hal-hal lain yang tidak dapat di observasi.

#### **4. Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan dilakukan guna melengkapi data, khususnya teori yang berhubungan dengan penelitian. Penulis mencari data-data dari bahan-bahan yang dibutuhkan melalui buku-buku yang terkait dengan judul penelitian.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang penulis gunakan adalah analisis kuantitatif. Analisa ini digunakan untuk menganalisis data yang sudah berwujud angka yakni penggunaan, metode mengajar, peranan guru dalam mengajar, dan analisa kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Statistik Inferensial atau analisa statistik induktif.

Analisis statistik inferensial adalah ”menganalisa data kuantitatif yang telah berhasil dihimpun dari hasil penelitian itu dikenai perhitungan-

perhitungan atau pengukuran secara matematik, kegiatan mana dilakukan dalam rangka menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesa nol.”<sup>29</sup> Salah satunya analisa tersebut adalah analisa regresi karena dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang pokok, sehingga di dapatkan persamaan regresi sebagai berikut : ” $Y = a_1 X_1 + a_2 X_2 + K$ ”<sup>30</sup>

Keterangan :

Garis regresi adalah garis yang melukiskan korelasi antara ubahan kriterium dengan ubahan prediktor.

Y = Kriterium (Ubahan yang dapat diramalkan dari ubahan lain)

X = Prediktor (ubahan yang dapat meramalkan ubahan lain)

a = Bilangan koefisien prediktor

K = Bilangan konstanta

---

<sup>29</sup> Anas Sudiyono, *Diktat Kuliah Metodologi Riset dan Bimbingan Skripsi*, Yogyakarta: UD. Rama, 1981, hal. 62.

<sup>30</sup> Sutrisno Hadi, *Analisa Regresi*, Yogyakarta: Fak. Psikologi UGM, 1983, hal.1.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Diskripsi Obyek Penelitian**

##### **1. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali**

Sejarah Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam I Ngresep, Boyolali tidak lepas dari biografi kepala desa Ngresep pertama, yaitu Sadiman Marto Pawiro (H. Muh. Idris). Beliau lahir di dukuh Ngresep, Desa Ngresep, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali, pada tahun 1871.

Pada tahun 1928 ia menjabat Lurah Bekel di Desa Ngresep, Koaderan Kebonagung (sekarang Panasas Baru) Kawedanan Distrik Sawahan (sekarang Ngemplak) Kabupaten Boyolali. Tahun 1921, menunaikan ibadah haji, bertambah namanya menjadi H. Muh. Idris.

Pada tahun 1926 terjadi perubahan sistem pemerintahan (komplek). Kaonderan Kebonagung (sekarang panasas baru) berubah menjadi kecamatan dan gedung perkantornya pindah ke Sawahan Ngemplak. Kawedanan Distrik Sawahan pindah ke Kawedanan Banyudono Kabupaten Boyolali. Pada tanggal 26 April 1926, H. Muh. Idris diangkat sebagai Kepala Desa Desa Ngresep, Kecamatan Ngemplak, Kawedanan Banyudono Kabupaten Boyolali.

Pada tahun 1928 misionaris akan mendirikan sekolah Kristen di Desa Ngresep. Kepala Desa (H. Muh. Idris) khawatir, warga desa Ngresep banyak masuk agama Kristen. Kemudian Beliau mendirikan

Standard School Muhammadiyah di Ngesrep dengan bantuan Muhammadiyah cabang Kartasura. Gedung di bangun diatas tanah bekas komplek perkantoran Kaonderan Kebonagung yang pindah ke sawahan Ngemplak, (lokasi sekarang Panasan Baru, tepatnya persimpangan jalan Mengurejo, jalan ke Embarkasi Haji sebelah utara). Sebelum Standart School Muhammadiyah berdiri warga desa belajar di pendopo balai desa Ngesrep (lokasi sekarang di sebelah utara masjid Al Mukmin desa Ngesrep).

Pada tahun 1940 H.Muh. Idris mendirikan masjid di dukuh Ngesrep.

Pada tahun 1942 situasi keamanan Negara sangat kacau. Jepang mulai masuk dan menjajah Indonesia. Jepang mengusir seluruh warga Ngesrep untuk mengosongkan desa Ngesrep di sekitar bandara dalam waktu 24 jam. Warga menyingkir dan menjauh dari bandara dengan membawa barang-barang yang bisa dibawa, yang tidak bisa dibawa ditinggal. Warga juga tidak masuk sekolah kira-kira selama dua tahun ( tahun 1941 – 1943).

Pada tahun 1944 Jepang memindahkan Ibu Kota Pemerintahan Ngesrep ke dukuh Tegalrejo termasuk masjidnya dan sekolah Standart School Muhammadiyah. Warga Desa Ngesrep yang dulu diusir, dikumpulkan kembali dan diberi tanah sesuai haknya. Salah satu panitia pengukuran dan pembagi tanah yaitu Harjo. Pelopor (Ayah bapak Sabron). Jepang juga mengganti tanah dan membangun Standart School Muhammadiyah dengan pondasi batu dan berdinding kayu.

Peralatan sekolah, seperti meja dan kursi dipindahkan dari Kaonderan Kebonangun (sekarang Panasas Baru) ke Tegalrejo dengan gotong royong. Menurut cerita tanah kampung Tegalrejo adalah milik warga Suruh dan Gatak, yang diambil paksa Jepang. Warga Ngesrep tidak tahu apakah warga Suruh dan Gatak mendapat ganti rugi atau tidak dari Jepang, termasuk juga tanah sekolahan Standart School Muhammadiyah Tegalrejo.

Tahun 1944 Jepang melarang dan membubarkan seluruh perserikatan yang ada di Indonesia termasuk Muhammadiyah.

Jepang meminta dengan paksa sekolahan Standart School Muhammadiyah di Tegalrejo. Dengan terpaksa sekolahan diserahkan ke Negara dan dikuasai Jepang. Kepala Sekolah yang menyerahkan kepada Jepang dan menandatangani adalah Beliau Santo Siswoyo alias Ibnu Niyar. Kemudian sekolah berstatus menjadi SD Negeri atau lebih terkenal dengan SR (Sekolah Rakyat) sebagai tukang kebunnya Towirejo (Ayah Wakidi Ngesrep).

Tahun 1945 Indonesia memproklamasikan kemerdekaan sekolahan SD Negeri/SR di Tegalrejo masih aktif sampai tahun 1947.

Tahun 1947 terjadi agresi Belanda ke II.

Pada tahun 1948 demi keselamatan serangan Belanda dan dikhawatirkan sekolahan akan ditempati tentara Belanda, maka Gedung SD Negeri di Tegalrejo dirobohkan oleh suatu panitia (PMKT) dan semua barang diambil oleh panitia yang tidak tentu arahnya, kecuali

bangku, papan tulis dan alat sekolah yang lain, dipindahkan ke Tanjungsari, Tahun 1947-1948 sekolahan berhenti atau tidak aktif.

Tahun 1949 setelah Konferensi Meja Bundar (KMB) sekolah dibuka kembali.

Siswa belajar di rumah penduduk, diantaranya di tempat Mangun, Ridwan, Wadyid (Rosyid), Sahlan. Tanah SDN Tegalrejo mulai tahun 1948-1959 kosong, tanah dimanfaatkan penduduk sebagai lahan pertanian. Jadi tanah dan gedung yang roboh tidak berfungsi kira-kira selama 10 tahun.

Tahun 1954 H. Muh. Idris dan warga masyarakat merintis Madrasah Ibtidaiyah beserta gedungnya. Siswa selain belajar di Tanjungsari, juga belajar di rumah penduduk Tegalrejo sendiri, antara lain di rumah Prabo, Harto Munawar dan rumah Waginah. Sistem belajarnya hanya seperti pengajian-pengajian yang biasa kita laksanakan sekarang.

Tahun 1959 tepatnya 13 Agustus 1959, H. Muh. Idris meninggal dunia. Rencana pendirian Madrasah dilanjutkan tokoh-tokoh masyarakat yang lain dengan mengadakan beberapa pertemuan.

Pertemuan pertama di rumah Somo Tariyo di Tegal Pucung.

Pertemuan kedua di rumah Harjo pelopor di Tegalrejo dengan dihadiri antara lain :

- a. Marto Suwito
- b. Pademo Lasi Yono Pratiwo
- c. Harto Munawar
- d. Muh. Amir
- e. Jomo

Pada mulanya gedung hanya akan didirikan dengan dinding bambu (gedek), tetapi Haryo plopopor tidak setuju dan berpendapat agar dibuat permanen.

Tahun 1958 gedung MI mulai didirikan diatas tanah, bekas Standart School Muhammadiyah (SDN Tegalrejo) dengan gotong royong. Ada yang menyumbang pasir, batu bata, semen, dll. Gedung berdiri permanent baru dua kelas dan yang lain bertahap dan berinding kayu.

Mulai Tahun 1959 masyarakat mempercayakan Muh. Amir sebagai Kepala Sekolah. Ibnu Niyar pindah ke Pati. Segala Administrasi mulai ditertibkan termasuk memperjelas status tanah. Untuk memperjelas status tanah pengurus membentuk panitia sertifikasi tanah dengan susunan panitia sebagai berikut :

- Ketua : Abu Naim
- Anggota : 1. Rosyid Wasingun  
2. Harto Munawar  
3. Bayan Tis (Ayah Jomo)  
4. Probo  
5. Muh. Amir  
6. Sumanto Muslih

Panitia meminta tanah kepada Negara dengan mengurus ke Kabupaten Boyolali.

Atas nama panitia Abu Naim menandatangani surat-surat sertifikat tanah dari Kabupaten Boyolali, dengan biaya ± Rp. 40,-

(empat puluh rupiah). Kemudian, atas nama Abu Na'im beliau mewakafkan tanah kepada umat Islam.

Karena administrasi tidak tertib berita acara atau surat sertifikat tanah wakaf tidak ada atau hilang, tidak tahu yang membawa. Waktu itu apakah ada surat tertulis atau hanya lisan tidak ada yang tahu.

Karena pelaku sekarang sudah banyak yang meninggal dunia. Maka status tanah terkatung-katung.

Untuk memperbaiki dan memudahkan administrasi, beliau kepala desa atau Sumanto Muslih) mengeluarkan surat tanah wakaf MI Ngesrep I. Atas nama Sumanto Muslih, tanah MI Ngesrep I (bekas Standart School Muhammadiyah atau SDN Tegalrejo) diwakafkan kepada umat Islam untuk pendidikan.

Dalam pemberian nama Madrasah terdapat berbagai usaha dari tokoh masyarakat. Muh. Amir mengusulkan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah. Rosyid Wasingun mengusulkan nama Madrasah Ibtidaiyah Al Islam. Kemudian Muh. Kalam mengusulkan Nama Madrasah Ibtidaiyah Ngesrep. Untuk mengambil jalan tengah.

Tahun 1961 MI Ngesrep mendapat bantuan guru negeri dari pemerintah yaitu Thohir dan Ibu Saidiyah.

Tahun 1963, siswa sudah mencapai kelas VI dan sudah mengeluarkan ijazah.

Untuk menampung lulusan MI, umat Islam mendirikan SMP Islam pada tahun 1963 di Tanjung Sari.



Tahun 1965, mendapat guru baru negeri :

- a. Muh. Kalam
- b. Sulaiman
- c. Bakri
- d. Kadarisman
- e. Kawanto
- f. Hadi Sukir, Dul Latif sebagai Bon (hanya perjuangan)

Tahun 1965, siswa mulai banyak dan tidak mampu menampung lagi.

Tahun 1966, mendirikan Madrasah Ibtidaiyah lagi di Tanjung Sari dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Ngesrep II dan yang di Tegalrejo menjadi MI Ngesrep I. Tahun 1965, Kepala Sekolah MI diganti Muh. Kalam, Muh. Amir memimpin di SMP Islam Tanjungsari.

Mulai tahun 1966, kedudukan MI Ngesrep I sudah disejajarkan dengan SD Impres Negeri, dan mutunya tidak kalah dengan SD yang lain.

Tahun 1978, MI Ngesrep I, tanggal 20 Desember 1978 berganti nama MI Al Islam I Ngesrep.

Tahun 1976, Satimin sebagai Kepala Sekolah Baru.

Tahun 1977, Kepala Sekolah, Sukemi.

Tahun 1987, Kepala Sekolah, Siti Aminah.

Tahun 1988, Kepala Sekolah, Sadino (sementara).

Tahun 1989, Kepala Sekolah Ibu Siti Aminah.

Tahun 2004, Kepala Sekolah, Muh. Yunus (sementara).

Tahun 2004, Kepala Sekolah, Salimin S.Ag.

Sumber :

- a. Harto Munawar.
- b. Wasyim.
- c. Bakri.
- d. Sabron.
- e. Diby Cahyono.

## **2. Landasan Hukum Sistem Pendidikan Nasional**

Landasan hukum sistem pendidikan nasional adalah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (KTSP) jenjang pendidikan dasar dan menengah disusun oleh satuan pendidikan yang mengacu pada standar Kompetensi Lulusan (SKL) serta berpedoman pada panduan yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Madrasah Ibtidaiyah sebagai satuan pendidikan dasar di lingkungan Kementerian Agama perlu menyusun KTSP Madrasah Ibtidaiyah yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan. Acuan yang digunakan untuk menyusun KTSP ini meliputi standar isi, standar kompetensi lulusan dan panduan penyusunan KTSP dari Badan Standar Nasional Pendidikan.

### **3. Pengertian Kurikulum, Silabus, Rencana Pembelajaran dan Kriteria Ketuntasan Minimal**

#### **a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KSP)**

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan dimasing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, silabus dan rencana program pembelajaran.

#### **b. Silabus**

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan atau kelompok mata pelajaran/ tema tertentu mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar.

Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar kedalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

#### **c. Rencana Pembelajaran**

Rencana pelaksanaan belajar adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran/ tema tertentu yang mencakup standar kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Rencana

pelaksanaan pembelajaran adalah : bentuk penjabaran dari silabus kedalam bentuk langkah-langkah pembelajaran.

d. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah tingkat pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran.

#### 4. VISI

Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep Ngemplak Boyolali sebagai lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam dengan pertimbangan harapan-harapan peserta didik, orang tua peserta didik, lembaga pengguna lulusan madrasah dan masyarakat serta merespon pmasa depaerkembangan dan tantangan masa depan dalam Ilmu Pengetahuan dan Tehnologi, era informasi dan globalisasi yang kan harapan dan sangat cepat, maka Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep Ngemplak Boyolali ini mewujudkan harapan dan respon tersebut dalam visi sebagai berikut : „TERWUJUDNYA PESERTA DIDIK YANG UNGGUL DALAM PRESTASI, KUAT IMAN DAN TAQWA SERTA BERAKHLAQ MULIA“

Indikator Visi :

- a. Terwujudnya peserta didik yang unggul dalam prestasi akademik dan non akademik sebagai bekal melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- b. Terwujudnya peserta didik yang tekun melaksanakan ibadah wajib dan sunnah.

- c. Terwujudnya peserta didik yang mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar (tartil dan sesuai dengan kaidah Tajwid).
- d. Terwujudnya peserta didik yang santun dalam bertutur kata dan bersikap perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

## **5. MISI**

- a. Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari Al-Qur'an dan menjalankan ajaran agama Islam.
- b. Mewujudnya pembentukan karakter Islam yang yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
- c. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik.
- d. Menyelenggarakan tata kelola Madrasah yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel.
- e. Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan dunia pendidikan.

## **6. Tujuan Pendidikan Madrasah**

- a. Tujuan umum pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep Ngemplak Boyolali adalah: meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

- b. Tujuan khusus pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep Ngemplak Boyolali adalah :
1. Mengoptimalkan proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran Aktif (PAKEM, CTL).
  2. Mengembangkan potensi akademik, minat dan bakat siswa melalui layanan bimbingan dan konseling dan kegiatan ekstra kurikuler.
  3. Membiasakan perilaku Islam di lingkungan madrasah, keluarga dan masyarakat.
  4. Meningkatkan prestasi akademik siswa dengan nilai rata-rata 7,5 (tujuh koma lima).
  5. Meningkatkan prestasi nilai akademik siswa di bidang seni dan olah raga melalui kejuaraan dan kompetisi.

## **7. Crayon Sinchan**

Crayon Sinchan adalah karangan Yoshito Usui. *Manga* ini bercerita tentang seorang anak usia TK yang nakal bernama Nohara Sinosuke. Dia suka sekali usil dan suka sekali melihat wanita yang cantik. Tingkah laku bocah ini sungguh di luar usianya.

Crayon Shin-chan pertama muncul pada tahun 1990 secara mingguan di majalah *Weekly Manga Action*, yang diterbitkan oleh Futabasha. Crayon Shinchan mulai ditayangkan oleh TV Asahi pada 13 April 1992. Di Indonesia, komik Shinchan diterbitkan oleh Indorestu Pacific (sebelumnya pernah pula diterbitkan Rajawali Grafiti dengan judul

*Crayon*). Anime Crayon Shin-chan di Indonesia ditayangkan oleh stasiun televisi RCTI setiap hari Minggu pukul 08.30 WIB.

Humor dalam seri ini berasal dari tingkah laku Shin-chan yang janggal. Misalnya ia sering meledek ibunya bila disuruh merapikan mainannya. Seperti ayahnya, Shin-chan juga suka melihat wanita cantik dan sering merayu mereka.



## 8. Doraemon

Doraemon adalah judul sebuah *manga* populer yang dikarang Fujiko F. Fujio sejak tahun 1970 dan berkisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 4 SD yang bernama **Nobi Nobita** yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama **Doraemon** yang datang dari abad ke-22. Dia dikirim untuk menolong Nobita agar keturunan Nobita dapat menikmati kesuksesannya daripada harus menderita dari utang finansial yang akan terjadi di masa depan yang disebabkan karena kebodohan Nobita.

Nobita, setelah gagal dalam ulangan sekolahnya atau setelah diganggu oleh Giant dan Suneo, akan selalu mendatangi Doraemon untuk bantuannya. Doraemon kemudian biasanya akan membantu Nobita dengan menggunakan peralatan-peralatan canggih dari kantong ajaibnya; peralatan yang sering digunakan misalnya "baling-baling bambu" dan "Pintu ke Mana Saja". Sering kali, Nobita berbuat terlalu jauh dalam menggunakan peralatannya dan malah terjerumus ke dalam masalah yang lebih besar.





## **B. Hasil Penelitian.**

### **1. Crayon Sinchan.**

Apakah Sinchan yang sering merepotkan orang tuanya adalah contoh yang baik bagi individu? Mungkin bagi orang dewasa mereka bisa tertawa terbahak-bahak waktu menyaksikan ulah anak kecil berumur lima tahun itu. Tapi bagaimana dengan penonton yang berumur lima tahun itu. Tapi bagaimana dengan penonton yang berumur, sebutlah, di bawah 10 tahun? Tidakkah mereka berpikir bahwa Sinchan yang berumur lima tahun saja seperti itu, lalu mereka akan mengikuti tingkah laku shinchan tanpa disadari oleh siapa pun.

Dalam hal ini bila di tinjau melalui psikoanalisis dalam mekanisme pertahanan ego yang di namakan dengan introyeksi dimana introyeksi merupakan suatu tindakan atau suatu perilaku yang dilakukan dengan mengambil suatu tindakan dari luar ( asimilasi ) sebagai contoh misalnya individu menirukan perilaku gaya berbicara Sinchan atau bertindak bodoh seperti yang di lakukan sinchan.

## **2. Doraemon**

Film ini biasanya di tayangkan di RCTI pada setiap hari minggu. Film ini sudah sangat lama berada di layar kaca televisi Indonesia. Film ini di anggap ber - bahaya dikarenakan terdapat hal – hal yang tidak masuk akal di dalamnya. Dalam berbagai episodenya, banyak dikisahkan bagaimana doraemon menemukan berbagai macam kekeatan ajaib dari kantungnya untuk memecahkan berbagai masalah yang di alami oleh nobita.kekuatan ajaib itu dapat di identikan dengan imajinasi untuk mendapatkan sesuatu dengan cara yang mudah.

Misalnya dalam salah satu episode yang menceritakan tentang nobita yang bisa membuat orang lain mau melakukan apa yang diinginkannya, karena adanya alat dari kantung ajaib dari kantung doraemon. Nobita menyuruh ibunya untuk mengerjakan PR yang di berikan oleh gurunya, pengaruh alat ajaib yang diberikan doraemon mengakibatkan ibunya mau mengerjakannya sedangkan nobita dengan riangnya bermain. Namun ketika waktu makan telah tiba, ibunya tidak mau memasak dikarenakan memasak merupakan pekerjaan seorang

ibu bukan anak – anak, Nobita pun terperangah, karena kini ia telah beralih peran dengan ibunya. Akhirnya ia kembali ke dunia nyata sebagai anak sekolah. Karena dia tidak dapat melakukan tugas ibunya.

Sikap malas dan selalu ingin mendapatkan setiap kemauannya tanpa melalui kerja keras seperti yang di lakukan nobita ini berpengaruh terhadap kepribadian setiap individu yang menonton tayangan film ini dan akan menjadikan seseorang dengan pribadi yang malas, tidak mau bekerja keras serta pribadi yang tidak bertanggung jawab, ini dikarenakan film ini sangatlah mengedepankan id yang merupakan dorongan untuk memenuhi kebutuhan dasar, dan juga merupakan faktor khayalan, sehingga tidaklah pantas untuk ditonton sebab dalam masyarakat untuk mendapatkan sesuatu yang kita inginkan terdapat norma – norma serta nilai nilai ( ego dan superego ) yang mengharuskan setiap manusia untuk mendapatkan sesuatu dengan cara yang sesuai dengan norma-norma, dimana dalam mendapatkan sesuatu tersebut harus bekerja terlebih dahulu bukan dari mencuri.

#### *a. Sifat Para Tokoh Utama*

##### **Nobita**

Film Doraemon menceritakan keinginan Nobita yang amat banyak. Ia ingin mewujudkan keinginannya dengan cara yang mudah. Iapun berangan-angan jika seandainya mempunyai sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai keinginannya tersebut. Hal ini terjadi

karena Nobita sangat malas (pemalas), tidak mau bekerja keras dan ingin segala keinginan dan angan-angannya dapat terpenuhi dengan segera.

### **Doraemon**

Doraemon adalah robot kucing yang dikirim oleh cicit Nobita di masa yang akan datang untuk membantu Nobita. Doraemon mempunyai kantong ajaib. Kantong ajaib ini dapat mengeluarkan segala macam peralatan yang dapat memenuhi keinginan-keinginan Nobita yang seringkali tidak masuk akal. Doraemon mempunyai sifat mudah kasihan/tersentuh hatinya terutama kepada Nobita. Ia suka membantu kesulitan-kesulitan Nobita. Kadang-kadang doraemon menolong Nobita karena desakan Nobita atau karena keinginannya sendiri. Sering Doraemon memberi ingat agar Nobita berubah sifatnya. Akan tetapi Nobita tidak peduli. Meskipun nasehatnya sering tidak dipedulikan Doraemon tetap setia membantu Nobita. Doraemon sangat takut kepada tikus.

### **Giant**

Tokoh ini mencerminkan sifat yang selalu memaksakan kehendak. Ia sangat nakal dan selalu ingin menang sendiri. Ia merupakan tokoh yang tidak mau instropeksi. Contohnya meskipun suaranya jelek, ia tetap memaksa teman-temannya untuk mendengarkan nyanyiannya. Giant sangat takut kepada ibunya.

Shizuka

Tokoh ini mencerminkan sifat yang ramah-tamah dan suka bergaul. Sifat keramahannya ditunjukkan ia suka dikunjungi teman-temannya dan selalu menyediakan cemilan untuk teman-temannya. Bahkan ia tidak segan-segan membuat kue sendiri meskipun tidak enak. Ia mudah bergaul dengan siapa saja seperti Giant, Suneo, Nobita, Doraemon dll.

Suneo

Tokoh ini mencerminkan sifat licik, penjilat dan suka pamer. Ia suka menjilat kepada Giant dan suka memfitnah Nobita. Ia selalu melempar batu sembunyi tangan.

Kelima tokoh utama tersebut saling bergaul, berinteraksi. Meskipun mereka mempunyai sifat yang amat berbeda tetapi mereka dapat bergaul satu dengan lainnya, terkadang saling menolong, mengejek, bertengkar, bekerja sama, saling menuduh dll. Pergaulan kelima tokoh utama ini menggambarkan masyarakat anak-anak sehari-hari.

#### ***b. Sifat Tokoh Pembantu***

##### **Ibu Giant**

Sosok ibu yang mendidik anaknya dengan cara keras. Giant sering dipukul oleh ibunya jika melakukan kesalahan atau jika tidak mau memenuhi perintah ibunya.

##### **Ibu Nobita**

Sosok ibu yang cerewet dalam mendidik anaknya.

### **Ibu Shizuka**

Tokoh ini mencerminkan sosok ibu yang ramah dan mendidik anaknya dengan lembut.

### **Pak Guru**

Sosok guru yang suka memperhatikan murid-muridnya meskipun murid-muridnya bandel. Ia mendidik muridnya disiplin, marah dan menghukum jika muridnya melakukan kesalahan. Ia sosok guru yang amat mencintai anak didiknya. Ia secara rutin mengunjungi rumah anak didiknya untuk menjalin keakraban orang tua-murid-guru. Kebiasaan pak guru ini sebenarnya menggambarkan budaya guru-guru di Jepang dimana mereka secara reguler mengunjungi rumah-rumah anak didiknya. Selain itu, kebiasaan di Jepang para orangtua secara reguler diundang oleh sekolah untuk secara langsung melihat kegiatan anak-anak mereka di sekolah atau juga jika ada kegiatan khusus.

*Beberapa pelajaran dari Film Kartun Crayon Sinchan dan Doraemon adalah :*

Jika menyimak hal tersebut diatas tersebut, maka dapat ditelaah beberapa ajaran yang dapat berpengaruh terhadap perilaku anak-anak. Ada beberapa ajaran positif yang dapat mempengaruhi perilaku anak-anak antara lain:

1. Sesuatu yang diperoleh dengan mudah awalnya memang menguntungkan, tetapi pada akhirnya tidak baik akibatnya.
2. Sesuatu yang digunakan secara berlebihan atau sembarangan dapat berakibat negatif baik bagi dirinya maupun orang lain.

3. Mengajarkan kepada para guru –murid-orang tua untuk saling berinteraksi secara reguler.
4. Mengajarkan kepada orangtua akibat pola didik keras tidak baik bagi anak-anak dan sebaliknya.
5. Perbedaan sifat manusia dapat menjadi tim yang baik untuk mencapai tujuan jika dikelola dengan baik dan benar.

Disamping ajaran yang positif, juga terdapat kebiasaan-kebiasaan para tokoh yang merupakan kebiasaan atau ajaran negatif antara lain:

1. Sering para tokoh mengatakan sesuatu yang kurang sopan seperti bodoh, pelit, brengsek dll.
2. Dalam film ini juga seolah-olah anak sekolah dasar sah-sah saja bercinta. Memang meskipun hal ini merupakan kenyataan, namun dampaknya menjadi kurang baik terhadap perilaku anak-anak.
3. Mengajarkan anak-anak berangan-angan yang tidak logis.
4. Menolong tanpa pertimbangan.
5. Menggambarkan pola didik dan sikap anak-anak yang kurang baik terhadap orang tua.

Memang hal ini merupakan kenyataan yang ada di masyarakat. Film kartun sangatlah berpengaruh terhadap kepribadian. Secara perlahan–lahan namun efektif, sebuah film kartun membentuk pandangan pemirsanya terhadap bagaimana seseorang seharusnya berhubungan dengan dunia sehari–hari, berikut adalah pengaruh-pengaruh yang di timbulkannya :

**Pertama :** Banyaknya kekerasan yang di pertontonkan dalam film kartun menjadikan individu menjadi sangat arogan, mau menang sendiri, dan juga ingin menjadi jagoan, dorongan dasar (kekuatan id) akan mengarahkan orang – orang yang menginginkan untuk selalu menjadi yang paling hebat ini untuk melakukan suatu tindakan atau perilaku–perilaku yang tidak sesuai dengan nilai–nilai/norma– norma sosial yang ada dalam masyarakat, oleh karena itu hal ini mengakibatkan identitas diri mereka menjadi sangat terancam atau mereka mengalami krisis identitas.

**Kedua :** Bagi para remaja dan kaum muda, mereka tidak hanya menjadi pendengar dan penonton saja melainkan sebagai penentu, dimana merka menentukan arah media populer saat mereka berekspresi dan mengemukakan pendapatnya.

**Ketiga:** Sebuah film kartun dapat memenuhi kebutuhan pemirsanya dengan menyajikan sebuah tokoh dengan kepribadian yang lebih menarik, pintar, cantik/tampan, dan kuat. Sebagai contoh anak–anak kecil dengan cepat mengidentifikasi dirinya sebagai tokoh – tokoh pada film kartun kesayangan mereka.

Dan bagi pemirsa dewasa proses pengidolaan ini terjadi dengan dengan lebih halus, mungkin remaja ABG akan meniru gaya bicara mereka, dan cara mereka dalam hal berpakaian. Dan bagi para orang dewasa mereka mengkomunikasikan gambar yang mereka lihat dengan gambaran yang mereka inginkan secara lebih halus dengan meniru



gaya model rambut yaitu model *harajuku* (Jepang), emo, dan punk seperti yang mereka lihat dalam sebuah tokoh pada film kartun.

Dalam hal ini bila di tinjau melalui psikoanalisis ini termasuk dalam mekanisme pertahanan ego yang di namakan dengan introyeksi dimana introyeksi merupakan suatu tindakan atau suatu perilaku yang dilakukan dengan mengambil suatu tindakan dari luar (asimilasi).

**Ke empat :** penawaran–penawaran yang di berika oleh sebuah film kartun bisa saja memengaruhi apa yang mereka inginkan. Sebagai contoh dalam film kartun yang mengilustrasikan kehidupan sebuah keluarga yang ideal, dan pemirsanya mulai membanding– bandingkan dan membicarakan kehidupan keluarga tersebut, dimana kehidupan keluarga ilustrasi tersebut terlihat begitu sempurna sehingga kesalahan mereka menjadi menu pembicaraan sehari-hari pemirsanya, atau mereka mulai menertawakan perilaku tokoh yang aneh dan hal-hal kecil yang terjadi pada tokoh tersebut.

Penawaran yang dilakukan oleh film kartun ini bisa jadi mendukung pemirsanya menjadi lebih baik atau malah mengempiskan kepercayaan diri mereka, atau bahkan dapat membuat pemirsanya merasa senang akan diri mereka, dan merasa cukup atau merasa rendah dari yang lainnya.

### 3. Analisis Regresi

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang pokok, sehingga di dapatkan persamaan regresi sebagai berikut :  $Y = a_1 X_1 + a_2 X_2 + K$ <sup>31</sup>

Keterangan :

Garis regresi adalah garis yang melukiskan korelasi antara ubahan kriterium dengan ubahan prediktor.

Y = Kreterium (Ubahan yang dapat diramalkan dari ubahan lain)

X = Prediktor (ubahan yang dapat meramalkan ubahan lain)

a = bilangan koefisien prediktor

K = Bilangan konstanta

**TABEL 1**

**ANALISA PENGARUH FILM KARTUN SINCHAN DAN DORAEMON  
PADA PERILAKU SISWA**

NO	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	Y	X <sub>1</sub> X <sub>2</sub>	X <sub>1</sub> Y	X <sub>2</sub> Y	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	20	17	6	340	120	102	400	289	36
2	24	11	7	264	168	77	576	121	49
3	18	12	6	216	108	72	324	144	36
4	21	13	6	273	126	78	441	169	36
5	24	13	8	312	192	104	576	169	64
6	23	13	7	299	161	91	529	169	49
7	24	13	7	312	168	91	576	169	49
8	22	12	6	264	132	72	484	144	36
9	18	14	6	252	108	84	324	196	36
10	20	15	6	300	120	90	400	225	36
11	19	15	7	285	133	105	361	225	49
12	20	17	7	340	140	119	400	289	49
13	21	16	6	336	126	96	441	256	36

<sup>31</sup> Sutrisno Hadi, *Analisa Regresi*, Yogyakarta: Fak. Psikologi UGM, 1983, hal.1.

14	20	16	6	320	120	96	400	256	36
15	18	15	6	270	108	90	324	225	36
16	21	14	7	294	147	98	441	196	49
17	22	14	7	308	154	98	484	196	49
18	22	13	6	286	132	78	484	169	36
19	20	16	6	320	120	96	400	256	36
20	22	15	7	330	154	105	484	225	49
21	17	16	5	272	85	80	289	256	25
22	20	16	6	320	120	96	400	256	36
23	20	16	6	320	120	96	400	256	36
24	19	13	6	247	114	78	361	169	36
25	19	12	6	228	114	72	361	144	36
26	22	15	7	330	154	105	484	225	49
27	17	14	6	238	102	84	289	196	36
28	20	16	6	320	120	96	400	256	36
29	19	13	7	247	133	91	361	169	49
30	21	15	7	315	147	105	441	225	49
31	19	15	6	285	114	90	361	225	36
32	25	13	6	325	150	78	625	169	36
33	17	16	5	272	85	80	289	256	25
34	19	13	6	247	114	78	361	169	36
35	19	14	6	266	114	84	361	196	36
36	20	17	7	340	140	119	400	289	49
37	21	16	6	336	126	96	441	256	36
38	20	14	6	280	120	84	400	196	36
39	17	15	6	255	102	90	289	225	36
40	20	14	6	280	120	84	400	196	36
41	20	14	6	280	120	84	400	196	36
42	23	11	7	253	161	77	529	121	49
43	19	14	6	266	114	84	361	196	36
44	22	17	8	374	176	136	484	289	64
45	17	16	5	272	85	80	289	256	25
46	17	16	6	272	102	96	289	256	36
47	20	11	6	220	120	66	400	121	36
48	20	12	7	240	140	84	400	144	49
49	21	15	6	315	126	90	441	225	36
50	16	12	6	192	96	72	256	144	36
51	20	15	6	300	120	90	400	225	36
52	20	14	6	280	120	84	400	196	36
53	20	13	6	260	120	78	400	169	36
54	23	14	7	322	161	98	529	196	49
55	19	10	6	190	114	60	361	100	36

56	24	16	7	384	168	112	576	256	49
57	20	16	7	320	140	112	400	256	49
58	20	15	6	300	120	90	400	225	36
59	21	16	6	336	126	96	441	256	36
60	17	13	6	221	102	78	289	169	36
61	21	15	7	315	147	105	441	225	49
62	22	16	6	352	132	96	484	256	36
63	19	14	6	266	114	84	361	196	36
64	21	15	6	315	126	90	441	225	36
65	22	13	6	286	132	78	484	169	36
66	20	13	6	260	120	78	400	169	36
67	23	16	7	368	161	112	529	256	49
68	21	11	6	231	126	66	441	121	36
69	21	17	7	357	147	119	441	289	49
70	22	15	6	330	132	90	484	225	36
71	22	13	7	286	154	91	484	169	49
72	24	14	7	336	168	98	576	196	49
73	21	16	6	336	126	96	441	256	36
74	22	16	6	352	132	96	484	256	36
75	22	13	6	286	132	78	484	169	36
<b>Jumlah</b>	<b>1532</b>	<b>1074</b>	<b>473</b>	<b>21917</b>	<b>9711</b>	<b>6772</b>	<b>31582</b>	<b>15590</b>	<b>3009</b>

Keterangan :

$X_1$  = Menggambarkan terhadap film kartun Sinchan

$X_2$  = Menggambarkan terhadap film kartun Doraemon

$Y$  = Menggambarkan Perilaku siswa

Diketahui :

$$\sum X_1 = 1532 \quad \sum X_1^2 = 31582 \quad (\sum X_1^2) = 2347024$$

$$\sum X_2 = 1073 \quad \sum X_2^2 = 15590 \quad (\sum X_2^2) = 1151329$$

$$\sum Y = 474 \quad \sum Y^2 = 3009 \quad (\sum Y^2) = 224676$$

$$\sum X_1 X_2 = 21950 \quad \sum X_1 Y = 9711 \quad \sum X_2 Y = 6772$$

Jika hasil perhitungan itu diubah ke dalam skor deviasi maka diperoleh

:

$$\begin{aligned}\sum X_1^2 &= \sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N} = 31582 - \frac{2347024}{75} = 31582 - 31293,653 \\ &= 288,347\end{aligned}$$

$$\sum X_2^2 = \sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N} = 15590 - \frac{1151329}{75} = 15590 - 15351,053 = 238,947$$

$$\sum X^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N} = 3009 - \frac{224676}{75} = 3009 - 2995,68 = 13,32$$

$$\begin{aligned}\sum X_1X_2 &= \sum X_1X_2 - \frac{(\sum X_1)(\sum X_2)}{N} = 21950 - \frac{1532 \times 1073}{75} \\ &= 21950 - 21917,813 = 32,187\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum X_1y &= \sum X_1Y - \frac{(\sum X_1)(\sum Y)}{N} = 9711 - \frac{1532 \times 474}{75} \\ &= 9711 - 9682,24 = 28,76\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum X_2y &= \sum X_2Y - \frac{(\sum X_2)(\sum Y)}{N} = 6772 - \frac{1073 \times 474}{75} \\ &= 6772 - 6781,36 = -9,36\end{aligned}$$

Persamaan simultan untuk menemukan  $a_1$  dan  $a_2$  adalah :

$$(1) \sum X_1y = a_1 \sum X_1^2 + a_2 \sum X_1X_2$$

$$(2) \sum X_2y = a_1 \sum X_1X_2 + a_2 \sum X_2^2$$

Kemudian data tersebut diisikan pada persamaan :

$$(1) 28,76 = 288,347 a_1 + 32,187 a_2 \quad : 32,187$$

$$(2) -9,36 = 32,187 a_1 + 238,947 a_2 \quad : 238,947$$

$$(3) 0,894 = 8,959 a_1 + a_2$$

$$(4) \underline{-0,039 = 0,135 a_1 + a_2} \quad -$$

$$0,933 = 8,824 a_1 \qquad a_1 = \frac{0,933}{8,824} = 0,106$$

$$(3) 0,894 = 8,959 a_1 + a_2$$

$$0,984 = 8,959 a_1 + a_2$$

$$0,894 = 0,947 + a_2 \qquad a_2 = 0,894 - 0,947 = - 0,053$$

Persamaan regresi dalam skor deviasi yang dicari adalah :

$$Y = a_1 X_1 + a_2 X_2$$

$$Y - \bar{Y} = a_1 (X_1 - \bar{X}_1) + a_2 (X_2 - \bar{X}_2)$$

$$Y = a_1 (X_1 - \bar{X}_1) + a_2 (X_2 - \bar{X}_2) - \bar{Y}$$

$$\bar{X}_1 = \frac{X_1}{N} = \frac{1532}{75} = 20,427$$

$$\bar{X}_2 = \frac{X_2}{N} = \frac{1073}{75} = 14,307$$

$$\bar{Y} = \frac{Y}{N} = \frac{474}{75} = 6,32$$

$$Y = 0,106 (X_1 - 20,427) - 0,053 (X_2 - 14,307) - 6,32$$

$$Y = 0,106 X_1 - 2,165262 - 0,053 X_2 - 0,758271 - 6,32$$

$$Y = 0,106 X_1 - 0,053 X_2 - 7,726991$$

$$Y = 0,106 X_1 - 0,053 X_2 - 7,727$$

Koefisien korelasi antara kreterium U dengan prediktor  $X_1$  dan prediktor  $X_2$  dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$R_{y(1,2)} = \sqrt{\frac{a_1 \sum X_1 y + a_2 \sum X_2 y}{\sum y^2}}$$

**Keterangan :**

$R_y(1,2)$  = Koef. Korelasi antara Y dengan  $X_1$  dan  $X_2$

$a_1$  = Koef prediktor  $X_1$

$a_2$  = Koef prediktor  $X_2$

$\Sigma X_1 y$  = Jumlah produk antar  $X_1$  dan Y

$\Sigma X_2 y$  = Jumlah produk antara  $X_2$  dan Y

$\Sigma y^2$  = Jumlah produk kreterium Y

$$\begin{aligned} R_y(1,2) &= \sqrt{\frac{a_1 \Sigma X_1 y + a_2 \Sigma X_2 y}{\Sigma y^2}} \\ &= \sqrt{\frac{0,106.28,76 + -0,53.2,64}{13,32}} \\ &= \sqrt{\frac{3,049 - 0,140}{13,32}} = \sqrt{\frac{2,910}{13,32}} = \sqrt{0,218} \\ &= 0,467 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F_{reg} &= \frac{R^2(N - m_2 - 1)}{m(1 - R^2)} \\ &= \frac{0,218(75 - 2 - 1)}{2(1 - R^2)} \\ &= \frac{15,696}{1,564} \\ &= 10,036 \end{aligned}$$

**Keterangan :**

$F_{reg}$  = Harga F Garis regresi

N = Cacah kasus

m = Cacah prediktor

R = koef korelasi antara

Kreterium denga prediktor

Prediktor

Untuk mengecek apakah perhitungan analisis regresi itu sudah atau belum dapat digunakan rumus F regresi yang lain yakni :

$$F_{\text{reg}} = \frac{\frac{R^2(\sum y^2)}{m}}{\frac{(1-R^2)(\sum y^2)}{N-m-1}}$$

**TABEL 2**

**RANGKUMAN ANALISIS REGRESI**

Sumber Variasi	Db	JK	KR	F reg
Regresi (reg)	m	$R^2(\sum y^2)$	$\frac{R^2(\sum y^2)}{m}$	$\frac{KR_{\text{reg}}}{KR_{\text{res}}}$
Residu (res)	N-m-1	$(1-R^2)(\sum y^2)$	$\frac{(1-R^2)(\sum y^2)}{N-m-1}$	-
Total (T)	N-1	$\sum y^2$	-	-

Jadi apabila seluruh proses analisis tersebut diikuti maka akan diperoleh :

$$JK_{\text{reg}} = R^2 (\sum y^2) = 0,218.13,32 = 2,90376$$

$$db_{\text{reg}} = m = 2$$



$$KR \text{ reg} = \frac{JK_{\text{reg}}}{db_{\text{reg}}} = \frac{2,90376}{2} = 1,45188$$

$$JK \text{ res} = (1-R^2) (\Sigma y^2) = (1 - 0,218) (13,32) = 10,41624$$

$$db \text{ res} = N - m - 1 = 75 - 2 - 1 = 72$$

$$KR \text{ res} = \frac{KR \text{ res}}{db \text{ res}} = \frac{10,41624}{72} = 0,14467$$

$$\text{Jadi } F \text{ reg} = \frac{KR \text{ reg}}{KR \text{ res}} = \frac{1,45188}{0,14467} = 10,035805 = 10,036$$

Derajat kebebasan untuk menguji signifikansi harga F regresi adalah m lawan (N-m-1). Dalam kasus di atas db = 2/72. untuk db=2 lawan 72 itu harga  $F_{1.5\%} = 3,13$  dan  $F_{1.1\%} = 4,92$ .

Sekarang didapat mengambil kesimpulan bahwa ada korelasi antara kreterium Y dengan prediktor  $X_1$  dan  $X_2$  atau antara perilaku siswa dengan film kartun Sinchan dan Doraemon. Dengan demikian film kartun Sinchan dan Doraemon berpengaruh terhadap prilaku siswa.

**TABEL 3**

**TABEL RINGKASAN ANALISIS REGRESI**

Sumber variasi	db	JK reg
Regresi ( reg )	m	$a_1 \Sigma X_1 y + a_2 \Sigma X_2 y$
Residu ( res )	$N - m - 1$	$\Sigma y^2 - a_1 \Sigma X_1 y - a_2 \Sigma X_2 y$
<b>Total ( T )</b>	<b>N - 1</b>	<b><math>\Sigma y^2</math></b>

$$\begin{aligned}
JK_{reg} &= a_1 \Sigma X_1 y + a_2 \Sigma X_2 y \\
&= 0,106.28,76 + -0,053.2,64 \\
&= 3,04856 - 0,13992 \\
&= \underline{2,90864}
\end{aligned}$$

Sumbangan relatif dengan persen atau SR % tiap prediktor dengan harga mutlaknya.

$$\begin{array}{ll}
a_1 \Sigma X_1 y = 3,04856 & a_1 \Sigma X_1 y = 3,04856 \\
\underline{a_2 \Sigma X_2 y = -0,13992} + & \underline{a_2 \Sigma X_2 y = 0,13992} + \\
= 2,90864 & = 3,18848
\end{array}$$

Sumbangan dari :

$$\begin{aligned}
\text{Prediktor } X_1 : SR_{X_1} &= \frac{3,04856}{3,18848} \times 2,90864 = 2,781 \\
\text{Prediktor } X_2 : SR_{X_2} &= \frac{0,13992}{3,18848} \times 2,90864 = \frac{0,128}{2,909} +
\end{aligned}$$

Jika sumbangan itu dinyatakan dalam proses maka :

$$\text{Prediktor } X_1 : SR_1 \% = \frac{2,128}{2,909} \times 100 \% = 95,560 \%$$

$$\text{Prediktor } X_2 : SR_2 \% = \frac{0,128}{2,909} \times 100 \% = 4,400 \%$$

$$JK_{tot} = \Sigma y^2 + a_1 \Sigma X_1 y + a_2 \Sigma X_2 y - a_1 \Sigma X_2 y - a_2 \Sigma X_1 y = \Sigma y^{2+} = 13,32$$

$$JK_{reg} = \underline{2,90864}$$

$$\begin{aligned}
\text{Jadi Efektivitas garis regresi adalah } \frac{JK_{tot}}{JK_{reg}} &= \frac{13,32}{2,90864} \\
&= 4,5771559
\end{aligned}$$

$$= 4,587 \times 100 \% = \underline{458,7 \%}$$

Subangan relatif tiap prediktor dari keseluruhan tiap prediksi adalah:

Jika SR % prediktor  $X_1 = 95,560 \%$

SR % prediktor  $X_2 = 4,400 \%$

Efektivitas garis regresi =  $458,7 \%$

Maka :

Prediktor  $X_1 : SR_1 \% = 95,560 \% \times 458,7 = 438,334 \%$

Prediktor  $X_2 : SR_2 \% = 4,400 \% \times 458,7 = \underline{20,183 \%}$

### C. PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data tersebut apabila dikaitkan dengan kerangka teori sebagai terurai dalam bab II, maka dalam pembahasan ini diuraikan sebagai berikut :

1. Intensitas siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali dalam menonton tayangan film kartun Sinchan dan Doraemon cukup intensif dan dapat melihat gambar-bambar dan tulisan-tulisan serta mendengarkan suara-suara sesuai cerita dalam film-film tersebut. Hal ini merupakan unsur Stimulus dalam teori Stimulus-Organisme-Respons. Seberapa sering dan seberapa intens dalam menonton tayangan tersebut merupakan unsur penggunaan media, yang dalam teori *Uses and gratification* ini merupakan unsur *Use*. Gambar-gambar dan tulisan-tulisan yang dilihat serta suara-suara yang didengar dalam tayangan kedua film tersebut kebanyakan sesuai dengan apa yang mereka harapkan, yang hal ini merupakan

unsur kepuasan atau *gratification obtain* dalam teori *Uses and Gratification*.

2. Setelah mereka puas dalam menonton tayangan film-film tersebut, maka dampak lebih lanjut adalah melakukan tindakan-tindakan dan mengucapkan ucapan-ucapan yang muncul dari isi tayangan tersebut ke dalam aktifitas sehari-hari dalam keluarga, sekolah dan masyarakat; karena ucapan dan tindakan itu mereka anggap benar sesuai yang mereka inginkan. Yang dalam teori *Uses and effect* ini disebut *Conseffect*, yaitu dampak penggunaan media massa. Sesuai teori efek media, dampak tersebut berupa dampak kognitif yaitu gambar-gambar, tulisan dan ucapan-ucapan pelaku atau tokoh dalam tayangan film yang mereka ketahui kemudian diingat; dampak afektif apabila mereka menyenangi dan puas dalam menonton tayangan film-film tersebut, dan dampak konatif ketika mereka mengikuti ucapan dan tindakan yang muncul dalam tayangan, kedalam kehidupan sehari-hari.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Satu program acara untuk anak-anak yang paling banyak ditayangkan oleh stasiun-stasiun televisi adalah tayangan film kartun. Film kartun Jepang hanya merupakan salah satu jenis film kartun yang mengandung adegan anti sosial sebanyak 58,4 %, dan adegan prososial sebanyak 41,6 %. Catatan lain menjelaskan bahwa film kartun mengandung adegan anti sosial sebanyak 63,51 %. Kategori kelakuan yang paling sering muncul berturut-turut adalah “berkata kasar sebanyak 38,56 %, mencelakakan 28,46 % dan pengejekan 11,44%.”<sup>32</sup>
2. Pertumbuhan perkembangan perilaku serta kepribadian manusia merupakan interaksi dari faktor hereditas dan *faktor lingkungan*. Apa yang diwarisi individu merupakan faktor yang disebut Genotipi dan hal-hal yang individu terima dan anggota keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah dan masyarakat serta kebudayaan merupakan faktor yang disebut Phenotipi.
3. Derajat kebebasan untuk menguji signifikansi harga F regresi adalah m lawan (N-m-1). Dalam kasus di atas db = 2/72. untuk db=2 lawan 72 itu harga  $F_{t,5\%} = 3,13$  dan  $F_{t,1\%} = 4,92$ .

---

<sup>32</sup> Richard C. Woolfson, *Ketika Kata - Kata Berhamburan*, Parents Guide, 1 Maret, 2003, hlm. 53.

4. Terdapat pengaruh terhadap variabel Y dengan prediktor  $X_1$  dan  $X_2$  atau antara perilaku siswa dengan film kartun Sinchan dan Doraemon. Dengan demikian film kartun Sinchan dan Doraemon berpengaruh terhadap perilaku siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Islam I Ngresep, Ngemplak, Boyolali sebesar 49 % dan pengaruh yang paling besar terhadap perubahan perilaku anak adalah dari faktor lain, sebesar 51 %. Faktor lain ini didapat dari, faktor keluarga, masyarakat atau lingkungan, sekolah dan lain-lain.

## **B. Saran**

1. Agar pihak produksi film-film kartun, dapat mengevaluasi ulang tayangan yang disampaikan kepada anak-anak, karena pengaruh positifnya terhadap perilaku kurang signifikan.
2. Kepada para orang tua agar selalu mendampingi anak-anaknya disaat menonton televisi khususnya dalam menonton film-film kartun apapun dan selalu memperhatikan setiap perkembangan perilaku pada diri anak-anaknya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku-Buku :

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian* (suatu pendekatan praktis), Jakarta: Bina Aksara, 1987.
- Bernadib, Imam, *Arti dan Metode Sejarah Pendidikan*, Yogyakarta: FIP IKIP, 1980.
- De Fleur, Malvin.L. *Theories Of Mass Communication*, New York, Longman,Inc, 1989.
- Djuarsa, Sendjaja, Sasa, dkk, *Teori Komunikasi*, Jakarta, Universitas Terbuka, 1998.
- Hadi, Sutrisno, *Analisa Regresi*, Yogyakarta: Fak. Psikologi UGM, 1983.
- Kartini, *Psikologi Anak*, Bandung: Mandarmaju, Cetakan V, 1995.
- Kasiran, Moh., *Ilmu Jiwa Perkembangan*, Surabaya: Usaha Nasional, 1983.
- Koentjoroningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, ed, Jakarta: Gramedia, 1997.
- McQuail, Denis and Sven Wendahl, *Communication Models*, London and New York, Longman, Inc, 1993.
- Purwanto, Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1002.
- Rosengreen, Karl Erik, Et all, *Media Gratiffication Research*, Sage Publication Beverly Hills, London, 1995.
- Shaw, Marvin E., Et all, *Theories of Social Psychology*, London, Mc-Graw Hill International, Book Company, 1982.
- Sudiyono, Anas, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: UD. Rama, 1986.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001.
- Surachmad, Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Bandung: Tarsito, 1985.
- Woolfson, C. Richard, *Ketika Kata - Kata Berhamburan*, Parents Guide, 1 Maret, 2003.
- Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2001.

**Lain-Lain:**

1. *Diktat Kuliah Metodologi Riset dan Bimbingan Skripsi*, Yogyakarta: UD. Rama, 1981.
2. Kedutaan Besar Amerika Serikat, *Walt Disney 100 tahun*, Jakarta: 2002  
<http://www.geocities.com/shizenstudio/main.htm>.



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Penelitian dari Yayasan Pendidikan Umat Islam Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali.
2. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali. Tahun Ajaran 2010 / 2011.
3. Keadaan Siswa, Guru dan Pegawai PNS dan Non PNS Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali. Tahun Ajaran 2010 / 2011.
4. Sertifikat NPSN Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali. Tahun Ajaran 2010 / 2011.
5. Sertifikat Akreditasi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali. Tahun Ajaran 2010 / 2011.
6. Piagam Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam 1 Ngesrep, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali. Tahun Ajaran 2010 / 2011.