

**PENGARUH MENONTON FILM KARTUN TERHADAP PERILAKU  
ANAK SD NEGERI 109 BENGKULU UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris  
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**HARIYONO**  
**NIM.1516240070**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2022**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU



FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276-51384 Fax (0736) 53848  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal: Skripsi Sdr. Hariyono  
Nim: 1516240070

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu  
Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Dosen Pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Sdr.

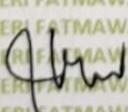
Nama : Hariyono  
Nim : 1516240070

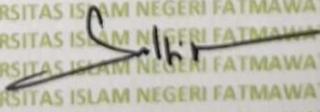
Judul : Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SDN 109 Bengkulu Utara

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wasalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Januari 2022

Pembimbing I Pembimbing II

  
Dr. Alfauzan Amin, M.Ag  
NIP. 197011052002121002

  
Poni Saltifa, M.Pd  
NIDN. 2014079102

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU



FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276, 51384 Fax (0736) 53848  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan, Skripsi yang disusun oleh

Nama : Hariyono

Nim : 1516240070

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

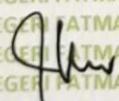
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

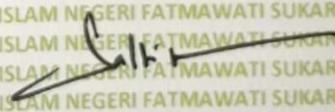
Bahwa Skripsi yang berjudul: "Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SDN 109 Bengkulu Utara". Ini sudah diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing, maka oleh karena itu Skripsi ini bisa dilanjutkan untuk sidang munaqasah.

Bengkulu, Januari 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Anauzan Amin, M.Ag  
NIP.197011052002121002

  
Poni Saltifa, M.Pd  
NIDN.2014079102



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu  
Telp. (0736) 51276-51171-51172

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **“Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SD Negeri 109 Bengkulu Utara”** yang ditulis oleh **Hariyono**, NIM:1516240070, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu pada hari Rabu, 24 Februari 2022, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua  
**Dr. Ahmad Suradi, M.Ag**  
NIP. 197601192007011018

Sekretaris  
**Poni Saltifa, M.Pd**  
NIDN. 2014079102

Penguji 1  
**Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I**  
NIP. 196312231993032002

Penguji 2  
**Salamah, SE, M.Pd**  
NIP. 197305052000032004

Bengkulu, Februari 2022  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hariyono  
Nim : 1516240070  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris  
Judul Skripsi : Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SDN 109 Bengkulu Utara

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau menjiplak terhadap karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, 19 Agustus 2021  
Saya yang menyatakan,



Hariyono  
NIM. 1516240070

## ABSTRAK

Hariyono. NIM. 1516240070. Skripsi: “*Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SD Negeri 109 Bengkulu Utara*”. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Pembimbing: I. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag

II. Poni Saltifa, M.Pd

Masa kanak-kanak atau sering disebut usia dini adalah sebuah fase yang harus dilalui oleh manusia. Perkembangan perilaku anak dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain adalah tayangan film kartun. Kartun dapat memperkenalkan anak-anak terhadap berbagai bahasa sehingga dapat membantu mempelajari bahasa dengan baik. Tetapi anak-anak menganggap apa yang mereka saksikan di televisi sesuai dengan sebenarnya. Anak-anak masih sulit membedakan antara yang fiktif dan nyata.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kebiasaan menonton film kartun terhadap perilaku anak. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas I VA dan I VB SD Negeri 109 Bengkulu Utara. Pengambilan sampel dengan teknik random sampling sebanyak 35 siswa/siswi. Pengumpulan data menggunakan angket kuesioner, sedangkan analisis data dilakukan dengan uji normalitas data uji homogenitas.

Hasil penelitian data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku, hal ini dilihat dari hasil perhitungan pada taraf signifikan 5% yang menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,15 > 0,940$ , maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak. Melihat hasil penelitian tersebut maka dampingan orang tua sewaktu anak sedang menonton tayangan film kartun sangat diperlukan. Orang tua dapat mengatur jadwal menonton televisi anaknya. Orang tua harus dapat memilih acara yang sesuai dengan usia anak. Orang tua harus mengetahui acara favorit anak. Orang tua sebaiknya tidak meletakkan televisi di kamar anak.

**Kata kunci:** *Film Kartun, Perilaku Anak.*

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbul'alamin*, dengan mengucapkan rasa syukur kepada **Allah SWT** yang tak terhingga dan dengan sholawat yang selalu tercurahkan kepada **Nabi Muhammad SAW**, dengan karya yang saya buat ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Orangtua tercinta, Bapak (Sularno) dan Ibu (Suharti) yang sangat aku sayangi, saya hormati, dan sangat saya banggakan yang telah memberi pengorbanan yang besar dan selalu memberikan doa yang sangat tulus, yang selalu memberikan kasih sayang yang tidak pernah putus dan sabar menanti keberhasilanku.
- ❖ Kakak Sepupu Wulandari, Bude Suyani dan keluarga besar Ayah dan Ibu yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
- ❖ Sahabat yang senantiasa memberikan bantuan semangat dan dukungan maupun motivasi.
- ❖ Sahabat Arip Juliyanto, Windi Pratama, Edijon, Farhan Tarmizi, Novita Tri, Bambang Dwi, Adi Saputra, Markus, Agil Pedote, Mahendra, Fitra Ernadi, Yogi Nova, Wiznu Crendez, Hari Ganong, Angga Prayogo, Angga Nur Bayu Pamungkas, Adi Bayu Syaputra, Miftahul Huda, Joko Sriyono, Yudhi Andreansha dan semua sahabat Kost Eksekutif.
- ❖ Teman-teman seperjuanganku Mahasiswa Tarbiyah khususnya prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) kelas C yang telah membantu dan memotivasi dalam meraih kesuksesan.
- ❖ Agama dan Almamater yang telah menempahku, semoga **Allah SWT** membalas kebaikan dan memudahkan segala urusan.
- ❖ Dewan Guru SDN 109 Bengkulu Utara yang membantu dalam melaksanakan penelitian.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan bimbingan-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PENGARUH MENONTON FILM KARTUN TERHADAP PERILAKU ANAK SDN 109 BENGKULU UTARA”** Shalawat dan salam juga tak henti penulis curahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam *jahilliyah* menuju alam yang maju dan modern.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Itidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penyampaian dalam skripsi menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami dan informasi yang akurat.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuab dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Bapak Abdul Aziz, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Jurusan Tarbiyah.
5. Bapak Dr. Alfauzan Amin, M.Ag selaku pembimbing I dan Ibu Poni Saltifa, M.Pd pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

6. Bapak/Ibu dosen pimpinan, staf dan karyawan Civitas Akademik UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
7. Kedua orang tua, kakak, keluarga, dan teman yang penulis sayangi yang selalu mendo'akan dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh mahasiswa Program studi PGMI khususnya teman-teman seperjuangan angkatan 2015 UIN Bengkulu.

Penulis menyadari dalam penyajian skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangatlah membantu perbaikan dalam masa akan datang. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya dan pendidikan umumnya. Semoga Allah SWT memberi rahmat-NYA kepada kita semua, Aamiin.

Bengkulu,..... 2022

Penulis,

Hariyono.

NIM :1516240070

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Sitematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Konseptual .....	8
1. Pengertian Film .....	8
2. Sejarah Film .....	9
3. Jenis-jenis Film Kartun (Animasi) .....	9
4. Film Kartun (Animasi) .....	10
5. Film Animasi Shiva.....	12
6. Perilaku (Teori Perubahan Perilaku) .....	14

7. Pengertian Perilaku .....	15
8. Perilaku Agresif.....	16
9. Bentuk Perilaku .....	17
10. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Anak.....	18
11. Perilaku Kekerasan.....	19
12. Bentuk Kekerasan .....	20
13. Perilaku Negatif Anak.....	21
14. Perkembangan Anak .....	22
B. Penelitian Yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berfikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
C. Populasi dan Sampel .....	28
D. Definisi Operasional.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Istrumen .....	33
H. Teknik Analisis Data.....	39

### **BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN**

A. Profil SDN 109 Bengkulu Utara .....	41
1. Sejarah Singkat SDN 109 Bengkulu Utara .....	41
2. Visi dan Misi .....	41
3. Keadaan Sekolah.....	42
4. Keadaan Guru.....	43
5. Keadaan Siswa .....	44
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian dan.....	44
1. Data Tentang Tayangan Film Kartun.....	44
2. Data Tentang Perilaku.....	48

3. Pengujian Hipotesis.....	52
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	55

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	62

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Umum Penelitian Instrumen Variabel Penelitian.....	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku anak .....	32
Tabel 3.4 Pengujian Validitas Item Angket .....	34
Tabel 3.5 Hasil Validitas Item Angket.....	35
Tabel 3.6 Pengujian Reliabilitas Item Angket .....	37
Tabel 3.7 Koefisien Alfa .....	39
Tabel 4.1 Jumlah Lokal SDN 109 Bengkulu Utara .....	42
Tabel 4.2 Keadaan Guru SDN 109 Bengkulu Utara.....	43
Tabel 4.3 Keadaan Siswa SDN 109 Bengkulu Utara.....	44
Tabel 4.4 Data Angket Film Kartun SDN 109 Bengkulu Utara .....	44
Tabel 4.5 Data Distribusi Frekuensi Hasil Angket Tentang Film Kartun.....	48
Tabel 4.6 Data Angket Perilaku SDN 109 Bengkulu Utara.....	48
Tabel 4.7 Data Distribusi Frekuensi Hasil Angket Perilaku .....	52
Tabel 4.8 Tabel Silang Antara Film Kartun dan Perilaku Anak Kelas IVa dan IVb .....	53
Tabel 4.9 Tabel Kerja Chi Kuadrat Antara Film Kartun dan Perilaku .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	27
-----------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 Lembar Perubahan Judul
- Lampiran 3 Surat Pernyataan Plagiasi
- Lampiran 4 Kartu Bimbingan
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 7 Validasi Oleh Ahli
- Lampiran 8 Angket Uji Pada Kelas Sampel
- Lampiran 9 Hasil Uji Angket Pada Kelas sampel
- Lampiran 10 Tabel Hasil Angket Film Kartun
- Lampiran 11 Tabel Hasil Angket Perilaku
- Lampiran 12 Tabel r Product Moment
- Lampiran 13 Dokumentasi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar dan film.<sup>1</sup> Di zaman yang sudah maju seperti sekarang ini televisi bukan lagi barang yang mewah bagi warga Indonesia, terutama di daerah perdesaan atau perkampungan. Televisi merupakan media yang mampu menyajikan pesan dalam bentuk suara, gerak, pandangan dan warna secara bersamaan, sehingga mampu menstimulasi indera pendengaran dan penglihatan. Keunggulan media televisi sebagai salah satu media yang banyak dikonsumsi oleh seluruh kalangan masyarakat, menjadikannya sebagai sebuah media yang dapat membentuk suatu kebudayaan yang baru. Kelebihan televisi ialah mampu menampilkan hal menarik yang ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatan, mampu menampilkan secara detail suatu peristiwa/kejadian. Perkembangan televisi juga membuktikan bahwa dengan sifat audio visual yang dimilikinya menjadikan televisi sangat pragmatis, sehingga mudah mempengaruhi penonton dalam hal sikap, tingkah laku dan pola berpikirnya, maka pantaslah kalau dalam waktu relative singkat televisi telah menempati jajaran teratas dari jajaran media massa.<sup>2</sup>

Televisi saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Banyak orang menghabiskan waktunya lebih lama didepan televisi, dibandingkan menghabiskan waktu mengobrol bersama keluarga. Siaran televisi adalah pemancaran sinyal listrik yang membawa muatan gambar proyeksi yang terbentuk pada sistem lensa dan suara. Menurut Pieter Herford, setiap stasiun televisi dapat menayangkan beberapa acara hiburan seperti, film,

---

<sup>1</sup>Hafied Cangara, Pengantar ilmu komunikasi, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 137.

<sup>2</sup>Darwanto S, Televisi Sebagai Media Pendidikan, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), h.117

musik, kuis, talk show, dan sebagainya.<sup>3</sup> Dibanding dengan media massa lainnya, televisi mempunyai sifat istimewa, televisi merupakan gabungan dari media gambar dan dengar, bisa bersifat infomatif, hiburan, maupun pendidikan. Televisi merupakan sumber citra dan pesan tersebar yang sangat jauh dalam sejarah, dan ini telah menjadi mainstream bagi lingkungan simbolik masyarakat.<sup>4</sup>

Televisi adalah salah satu media massa sebagai alat komunikasi paling efektif yang menyajikan informasi mengenai berbagai peristiwa atau hal yang terjadi. Selain itu televisi juga bertujuan untuk menghibur khalayak. Setiap orang, dimanapun juga ingin mengetahui apa yang terjadi, baik di dalam negeri maupun diluar negeri. Hal ini bisa dipenuhi oleh televisi, yang dalam menyiarkan pesannya itu bersifat audio visual, dapat dilihat dan didengar. Dengan segala kemudahannya, penduduk dapat menikmati hiburan beranekaragam, informasi yang serba cepat dan memuaskan, serta pendidikan yang jelas.<sup>5</sup>

Kartun dapat memperkenalkan anak-anak terhadap berbagai bahasa sehingga dapat membantu mempelajari bahasa dengan baik. Kartun dapat membantu meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Anak dapat memikirkan ide-ide baru yang terinspirasi oleh kartun dan menghasilkan cerita atau karya seni baru berdasarkan kartun yang telah mereka lihat. Anak-anak menganggap kartun itu lucu dan sering menertawakan karakter kartun. Tertawa adalah penghilang stres dan pembangun kepercayaan diri dengan baik. Menonton kartun adalah cara bagus untuk mengajari anak tentang adat, tradisi, dan sejarah. Misalnya menonton kartun tentang dongeng tradisional dapat mengajarkan anak-anak tentang moral, kebaikan, dan kasih sayang yang baik. Perkembangan teknologi memudahkan pengguna internet untuk memperoleh

---

<sup>3</sup>Morrison, *Strategi Penyiaran Radio dan Televisi*. (Tangerang: Ramdina Perkasa, 2005), h. 2

<sup>4</sup>Syaputra Iswandi, *Rezim Media*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), h. 41.

<sup>5</sup>Onong Uchjana Efendi, *Ilmu Komunikasi dan Teori Praktek*, (Bandung: Pt.Remaja Rosdakarya, 2017), h. 55.

materi pembelajaran, berkomunikasi dengan konten.<sup>6</sup> Salah satu film kartun yang digemari oleh anak-anak adalah Kartun Shiva. Kartun ini merupakan kartun yang ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi swasta nasional Indonesia yaitu Andalas Televisi (ANTV). Kartun Shiva berasal dari India dan diproduksi oleh Cosmos-Maya dan Viacom18. Kartun ini merupakan salah satu acara televisi dengan rating tertinggi di India, bahkan telah populer di berbagai negara Asia, termasuk Indonesia. Shiva merupakan seorang anak kecil yang tinggal bersama kakek dan neneknya di kota Vedas, India. Kota Vedas bukanlah kota yang penuh dengan kedamaian, karena hampir setiap hari terdapat penjahat yang ingin menghancurkan kota tersebut. Meskipun masih kecil, Shiva dengan keberanian dan kekuatannya banyak mengalahkan penjahat yang menyerang. Shiva berkelahi dengan menggunakan sepedanya yang bisa terbang dan mengapung di atas air. Ia seringkali dibantu oleh teman-temannya yang bernama Reva, Adit, dan Uday. Polisi kota Vedas yang bernama Pak Ladoo Singh beserta ajudannya juga kerap kali membantu Shiva ketika melawan penjahat. Setiap penjahat merendahnya karena Shiva masih anak kecil, Shiva selalu berkata “jangan sebut aku anak kecil Paman, namaku Shiva namaku adalah Shiva”. Karena keberaniannya itu, Shiva dan teman-teman selalu mendapatkan penghargaan dari Pemerintah India.<sup>7</sup>

Namun banyak orangtua yang meresahkan adanya kartun ini, khususnya Ibu yang memiliki anak kecil. Karena dalam kartun Shiva terdapat beberapa adegan yang mengandung kekerasan, seperti adegan-adegan berkelahi dengan penjahat yang kerap kali diperlihatkan dalam film ini. Hal tersebut tidak sepatutnya diperlihatkan kepada anak-anak, karena anak usia dini merupakan peniru yang handal. Dikhawatirkan, anak akan meniru adegan-adegan berbahaya tersebut sehingga mencelakai orang-orang di sekitarnya. Tingkah laku Shiva yang mengendarai sepeda dengan kecepatan tinggi juga

---

<sup>6</sup>Alfauzan Amin, dkk. *Student Perception Of Interactin Betwen Students and Lectuters, Learning Motivation, And Evironment During Pandemic Covid-19*, Journal of Educational Technology 23(3), h. 248-260.

<sup>7</sup>Kontributor Wikipedia, Shiva (seri TV), Wikipedia, Ensiklopedia bebas, diakses pada 16 november 2020 pukul 22:57, (<https://id.wikipedia.org>).

kerap kali ditiru oleh anak-anak. Mereka menganggap apa yang mereka saksikan di televisi sesuai dengan sebenarnya. Anak-anak masih sulit membedakan antara yang fiktif dan nyata. Banyaknya tayangan kartun di televisi yang tentunya banyak digemari oleh anak-anak yang membuat khawatir masyarakat terutama orang tua. Kekhawatiran orang tua tersebut disebabkan karena kemampuan berfikir anak yang masih relatif sederhana. Mereka masih cenderung menganggap apa yang ditampilkan di televisi sesuai dengan kejadian yang sebenarnya, mereka masih sulit membedakan mana perilaku atau tayangan yang fiktif dan mana yang kisah nyata. Mereka juga masih sulit memilah-milah perilaku yang baik sesuai dengan nilai, norma dan kepribadian bangsa. Adegan kekerasan, kejahatan, konsumtif, termasuk perilaku seksual di layar televisi diduga kuat mempengaruhi terhadap daya khayal anak. Tayangan film kartun yang mengandung unsur kriminal seperti yang terjadi pada film kartun Shiva adegan yang terjadi dengan mencuri sebuah mobil ketika malam pada saat pemiliknya tertidur, perilaku tersebut tentu tidak baik.<sup>8</sup>

Fenomena tayangan film kartun merupakan hal yang tidak mengherankan lagi bagi anak-anak sekarang cukup fasih menyebutkan nama-nama tokoh shiva, Doraemon, Spongebob, Dora, upin&ipin, marsha and the bear atau yang lainnya ini terjadi dikarenakan film-film tersebut cukup menarik di tonton anak-anak. Anak-anak sampai saat ini masih menunjukkan peniruan terhadap film kartun kesukaan baik di rumah maupun di sekolah, kemudian saat anak berlebihan dalam melakukan peniruan. mereka menirukan adegan-adegan film kartun tersebut, yaitu meniru gaya bicara, melakukan gaya fisik, mempraktekan gerakan-gerakan yang berbahaya, sering menghayalkan apa yang telah di tonton, sehingga ketika semua anak-anak berkumpul dengan sesama kawan-kawan sering melakukan atau meniru apa yang telah ditonton seperti sala satunya berkelahi dengan temannya sendiri dan juga loncat-loncat dikawasan halaman rumah, selanjutnya bahkan sampai menangis ketika film kartun kesayangannya diganti dengan film lain dan juga selalu meminta kepada

---

<sup>8</sup> Film Kartun Shiva *Episode Pembajakan Pesawat 2017*

ayahnya agar mau dibelikan baju film kartun seperti baju doraemon, shiva dll. Beberapa penyebabnya dari survei tersebut bahwa orang tua jarang mendampingi anak-anak mereka ketika menonton film dan orang tua terlihat membiarkan anaknya menikmati menonton tayangan film kartun di tayangan televisi karena orang tua sibuk dengan kegiatannya yang lain. SD Negeri 109 Bengkulu Utara yang terletak pada Desa Tanjung Anom kecamatan Girimulya. Perbandingan jumlah siswa laki-laki dan perempuan relatif sama. Dilihat dari status sosial ekonomi keluarga, ada keluarga siswa dengan status ekonomi menengah kebawah dan ada pula keluarga siswa kelas menengah keatas. Berdasarkan hasil observasi peneliti karakteristik siswa/siswi SD Negeri 109 Bengkulu Utara terdapat siswa/siswi ketika jam istirahat menyendiri didalam kelas, ada siswa yang senang bergerombol dengan temannya ketika jam istirahat. Peneliti mengamati dari gerombolan siswa tersebut, terdapat siswa yang mempraktekkan tingkah laku yang ada didalam film kartun.<sup>9</sup> Keadaan ini dapat mengindikasikan bahwa film kartun dapat mempengaruhi perilaku siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang bersangkutan dengan hal tersebut, karena banyak anak sekarang terpengaruh atau mencontoh apa yang mereka lihat, sehingga dapat mempengaruhi perilaku anak. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SDN 109 Bengkulu Utara.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diuraikan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Ada siswa di sekolah yang sengaja berperilaku tidak baik seperti memukul, mencubit, berkata kasar, menghina, dan lain-lain.
2. Tayangan film kartun menyita waktu anak.
3. Tokoh kartun dapat memberikan pengaruh besar terhadap tingkat perilaku seorang anak dalam bermain.

---

<sup>9</sup>Obsevasi pada tanggal 30 Desember 2019.

4. Pada jam istirahat anak terbawa suasana dalam film, mencontohkan apa yang ada dalam film kartun kepada teman-temannya.
5. Anak sering lupa waktu dengan menonton film kartun.
6. Kurangnya pengawasan orang tua pada anak saat menonton film kartun.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak terlalu meluas, maka diperlukan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah perilaku pada siswa kelas IVa dan IVb SD Negeri 109 Bengkulu Utara yang sering menonton tayangan film kartun Shiva.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku anak SDN 109 Bengkulu Utara?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini, yaitu: untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku anak SDN 109 Bengkulu Utara.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini dapat memberi manfaat, diantaranya dapat mengembangkan wawasan dan mendukung teori yang berkaitan dengan perilaku. Serta menjadi bahan pertimbangan ataupun referensi bagi penelitian selanjutnya dengan variable yang lebih banyak.

#### **2. Manfaat praktis**

Bagi guru. Untuk mengetahui perilaku siswa disekolah. Karena gurulah yang berperan langsung dalam mendidik anak disekolah.

- a. Bagi orang tua. Untuk mengontrol anak dalam menonton film kartun supaya tidak berlebihan.
- b. Bagi sekolah. Dari penelitian ini diharapkan sebagai masukan bahwa film kartun dapat mempengaruhi perilaku siswa.

#### **G. Sistematika Penulisan**

**BAB 1 PENDAHULUAN**, berisi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, berisi: deskripsi konseptual pengertian film, sejarah film, jenis-jenis film kartun (animasi), film kartun (animasi), film animasi Shiva, perilaku, pengertian perilaku, perilaku agresif, bentuk perilaku, faktor yang mempengaruhi perilaku anak, perilaku kekerasan, bentuk kekerasan, perilaku negatif anak, perkembangan anak, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**, berisi: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, definisi operasional penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

**BAB IV HASIL PENELITIAN**, berisi: deskripsi wilayah penelitian, data guru dan staf SD Negeri 109 Bengkulu Utara, data siswa SD Negeri 109 Bengkulu Utara, penyajian hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dan saran.

**Daftar Isi**

**Lampiran**

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Konseptual

##### 1. Pengertian Film

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, film berarti pertama, selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat gambar potret) atau tempat untuk gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop), kedua, lakon (cerita) gambar hidup.<sup>10</sup> Film adalah gambar hidup dari seluloid dan dipertontonkan melalui proyektor, di mana sekarang film diproduksi tidak hanya menggunakan pita seluloid (proses kimia) tetapi memanfaatkan teknologi video (proses elektronik) namun keduanya tetap sama yaitu merupakan gambar hidup. Film merupakan gambar bergerak yakni bentuk dominan dari komunikasi massa visual dibelahan dunia ini. Kemampuan film yang melukiskan gambar hidup dan suara menjadikan daya tarik tersendiri.

Dilihat dari jenisnya, film dibedakan menjadi empat jenis yaitu, yaitu film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun.<sup>19</sup> Sedangkan ditinjau dari durasi film, film dibagi dalam film panjang dan pendek. Kemunculan televisi melahirkan film dalam bentuk lain, yakni film berseri, film bersambung, dan sebagainya. Sedangkan ditinjau dari jenisnya, film dibagi menjadi film action, film drama, film komedi dan film propaganda.<sup>11</sup> Film atau gambar hidup bioskop dalam bahasa Inggris disebut *moving pictures* or *cinema*, yaitu serentetan gambar hasil proyeksi pada film diatas layar. Gambar foto benda atau makhluk (obyek) pada taraf-taraf gerak yang diproyeksikan sedemikian cepatnya, sehingga menurut penangkapan mata merupakan urutan gambar yang tidak terputus. Pemotretan beruntut ini dilakukan tahun 1870 dan diperbaiki oleh penemuan-penemuan Thomas A.

---

<sup>10</sup>Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi ketiga, (Jakarta: 2005), h. 316.

<sup>11</sup>Elfinaro, dkk. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama media, 2004), h. 138.

Edison dan kakak adik Lumiere. Film bioskop ini adalah jenis film teatrical (*theatrical film*).

## 2. Sejarah Film

Film adalah media komunikasi yang muncul di dunia setelah surat kabar, mempunyai masa pertumbuhan pada akhir abad ke-19. Pada awal perkembangannya, film tidak seperti surat kabar yang memiliki unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintang kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhan abad ke-18 dan permulaan abad ke-19.<sup>22</sup> Seiring dengan perkembangan film, muncullah film-film yang mengumbar seks, kriminal dan kekerasan yang kemudian melahirkan berbagai studi komunikasi massa. Selama beberapa dekade, paradigma yang mendominasi penelitian komunikasi tidak jauh beranjak dari model komunikasi mekanistik yaitu menggambarkan komunikasi linear satu arah yang pertama kali diasumsikan oleh Shanon dan Weaver. Komunikasi selalu diasumsikan oleh paradigma ini sebagai entitas pasif dalam menerima pengaruh dari media. Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada publik oleh Amerika Serikat dengan judul *The Life Of An American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903.<sup>12</sup>

## 3. Jenis-jenis Film Kartun (Animasi)

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis yaitu:

### a. Animasi 2D (Dua Dimensi)

Animasi paling akrab dengan keseharian kita, bisa disebut dengan film kartun. contohnya: gambar yang lucu missal Tom And Jerry, Spongebob, Dora The Explore, Ben 10.

---

<sup>12</sup>Ardianto, dkk. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), h. 134.

b. Animasi 3D (Tiga Dimensi)

Perkembangan ilmu teknologi dan dunia computer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dengan pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata mendekati wujud aslinya. Contohnya: Madagaskar, Finding Nemo, Shiva, Upin dan Ipin, dll.

c. Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Meski namanya clay (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan plastisin dan bahan lentur seperti permen. Contohnya: chicken run (Ayam Berlari), Shaun the sheep (Shaun si domba).

d. Anime(animasi jepang)

Anime itu sebutan tersendiri untuk animasi jepang ini. Animasi jepang tidak kalah popular dengan animasi buatan eropa. Salah satu film yang terkenal adalah final fantasy devent children dan jepang sudah banyak memproduksi anime. Berbeda dengan animasi Barat, Anime jepang tidak semua diperuntukan anak anak melainkan ada yang khusus untuk dewasa. Contohnya: anime yang masih popular dan digemari saat ini adalah Naruto Shippuden, One Piece, Dragon Ball, Black Clover.<sup>13</sup>

#### 4. Film Kartun (Animasi)

Kata animasi diambil dari kata ani- mation; to animate yang bila dilihat dalam kamus Inggris-Indonesia artinya kurang lebih adalah hidup, menghidupkan. Jadi kurang lebih definisi animasi adalah menghidupkan segala bentuk benda/obyek mati. Kata menghidupkan disini bukanlah berarti memberi nyawa, melainkan membuat benda/obyek bisa bergerak sehingga terlihat seperti hidup. Animasi adalah ilusi dari sebuah kehidupan, walaupun sekarang ini pengertian animasi telah melebar hingga mempunyai pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak.<sup>14</sup> Film kartun adalah film

---

<sup>13</sup>Yunita Syahfitri, *Teknik Film Animasi Dalam Dunia Computer*. Jurnal: Saindikom Stimik Triguna Dharma, Vol. 10. No. 3 (September, 2011), h.215

<sup>14</sup>Heri Setyawan, *Membangun Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia*, Jurnal Komunikasi Profetik, (Online), Vol. 6, No. 1, 2013.

anak-anak disaratkan dengan perkataan orang dewasa dan kasar, adegan perkelahian atau kekerasan yang sadis, serta penampilan aktor yang tidak senonoh. Popularitas animasi karya Bening Kampung Animasi memang tak seheboh Sinchan atau film kartun Jepang yang lain. Tetapi, tak bisa dipungkiri bahwa anak-anak begitu lekat dengan film-film animasi. Ini tidaklah mengherankan bahwa yang pemerannya/aktor menggunakan bahasa verbal, bahasa gambar adalah bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Dengan bahasa gambar, anak akan lebih mudah memahami pesan yang ingin disampaikan. Tak heran pula, jika film-film kartun seperti Doraemon, Dragon Ball, ataupun Sinchan, begitu merajai dan melekat di benak hati anak-anak. Pengaruhnya dinilai begitu kuat dalam penampilan aktornya. Bahkan, tidak sedikit ibunya merasa takut anaknya akan menjadi senakal Sinchan atau semalas Nobita. Acara tayangannya berbeda dengan film-film kartun yang sering di tonton pada layar TV, film-film animasi produksi Bening, memunculkan kisah-kisah legendaris Indonesia, seperti Si Kecil, Pangeran Katak, Cindelas, Hang Tuah, dan Timun Emas. Walaupun nilai-nilai yang disampaikan bersifat universal, namun tempat alur cerita yang dipilih Bening untuk karya animasinya, sangatlah bernuansa Indonesia. Menampilkan cerita rakyat, legenda, maupun sejarah. Animasi karya Bening bisa menjadi salah satu media alternatif bagi anak untuk belajar mengapresiasi lingkungannya.<sup>15</sup>

Film animasi berasal dari dua disiplin ilmu, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Dalam dunia penyiaran ada ketentuan dalam penentuan resolusi animasi. Resolusi tersebut berpengaruh pada frame per secondnya. menurut NTSC (National television Standard Comitee) ukuran dasar yang digunakan atar frame per second adalah 24 frame per second (24fps).

---

<sup>15</sup>Heri Setyawan, *Membangun Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia*, *Jurnal Komunikasi Profetik*, (Online), Vol. 6, No. 1, 2013.

## 5. Film Animasi Shiva

Shiva adalah serial televisi aksi animasi India yang ditayangkan di Nickelodeon. Serial yang diproduksi oleh Cosmos-Maya dan Viacom18. Ini adalah salah satu acara televisi dengan rating tertinggi di India. Acara ini juga populer di Bangladesh dan banyak negara-negara di Asia. Shiva adalah seorang anak kecil yang tinggal bersama kakek dan neneknya di sebuah kota fiksi bernama Kota Vedas, kota yang setiap hari ada penjahat di India. Walau dirinya masih kecil, Shiva sudah menjadi superhero yang banyak mengalahkan penjahat yang ingin menghancurkan kedamaian di kotanya. Shiva menghadapi banyak penjahat yang mencoba menyakiti atau merusak kedamaian setiap orang, harta benda maupun pemilik kota itu. Shiva berkelahi dengan penjahat menggunakan sepeda teknisnya yang bisa terbang dan mengapung di atas air layaknya speedboat. Dia sering menjalankan menggunakan remote saat jatuh atau saat berkelahi. Shiva dibantu dengan 3 orang temannya dan juga dibantu dengan seorang inspektur yang bernama Ladoo Singh untuk membantu dalam pertarungannya tapi selalu kalah. Setelah penjahat kalah, penjahat tersebut dimasukkan ke dalam penjara oleh inspektur Ladoo Singh. Berkat keberanian Shiva dan kawan-kawannya, mereka selalu diberi penghargaan dari Pemerintah India.<sup>16</sup>

Adapun tokoh-tokoh dalam film kartun Shiva adalah sebagai berikut:

### a. Shiva

Shiva adalah seorang anak kecil yang cukup kreatif. Ia selalu memberantas kejahatan dan memiliki berbagai macam cara untuk menaklukkan penjahat yang ingin menguasai kota Vedas. Shiva merupakan tokoh utama dalam kartun ini. Selain pandai dalam hal strategi, ia juga pandai beladiri.

### b. Pak Ladoo Singh

Pak Ladoo Singh adalah inspektur polisi di kota Vedas, ia memiliki ajudan yang bernama Jalaram. Pak Ladoo Singh dan Jalaram saling bekerja

---

<sup>16</sup>Wikipedia: *Ensiklopedia Bebas*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Shiva\\_\(seri\\_TV\)#](https://id.wikipedia.org/wiki/Shiva_(seri_TV)#), diakses pada 28 Februari 2022

sama untuk menegakkan kebenaran di kota Vedas. Namun mereka berdua seringkali memanggil Shiva untuk membantu mengalahkan para penjahat.

c. Jalaram

Jalaram adalah ajudan dari pak Ladoo Singh, ia memiliki kumis yang tebal dan seringkali membuat suasana menjadi menyenangkan dengan lelucon-lelucon yang dilontarkan.

d. Reva

Reva adalah seorang anak perempuan yang cantik dan cerdas. Ia kerap kali menjadi navigator Shiva dalam membasmi kejahatan. Reva sangat cekatan dan juga memiliki kemampuan analisa yang sangat kuat.

e. Adit

Adit adalah teman Shiva yang memiliki imajinasi cukup tinggi. Kadang ia bertingkah sok detektif dan memiliki akal cemerlang.

f. Uday

Uday adalah teman Shiva yang memiliki tubuh gendut, namun dia memiliki jiwa petarung yang hebat. Meskipun penampilannya terlihat culun, tetapi ia adalah orang yang cerdas.

Film kartun Shiva merupakan film yang didalamnya terdapat adegan-adegan kekerasan baik verbal maupun non-verbal. Adegan-adegan seperti perkelahian, mengancam, tindakan agresif serta perlindungan diri melalui kekerasan sepertinya sangat mudah ditemukan dalam film kartun ini. Pasalnya, hampir setiap episode dalam film kartun Shiva terdapat penjahat yang nantinya akan menjadi musuh Shiva dan kawan-kawannya, kemudian penjahat melontarkan kalimat ancaman dan Shiva melakukan perlindungan diri dengan melakukan adegan perkelahian.<sup>17</sup> Adegan berkelahi yang terdapat dalam film kartun Shiva dapat membuat anak-anak yang menontonnya meniru dalam kehidupan sehari-hari. Karena anak-anak merupakan peniru yang handal. Kata-kata yang dilontarkan penjahat pun dapat diikuti anak-anak dengan mudah.

---

<sup>17</sup>Wikipedia: *Ensiklopedia Bebas*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Shiva\\_\(seri\\_TV\)#](https://id.wikipedia.org/wiki/Shiva_(seri_TV)#), diakses pada 28 Februari 2022.

Film kartun Shiva yang dimaksud dalam penelitian adalah episode Inter School Cycle Race. Episode ini bercerita tentang perlombaan sepeda yang sedang diadakan oleh sekolah Shiva. Shiva termasuk salah-satu anak yang ditakuti dalam ajang perlombaan ini, karena Shiva merupakan pengendara sepeda yang handal. Masalah bermula ketika lawan tanding Shiva berencana untuk melakukan kecurangan, agar mereka memenangkan perlombaan ini. Pertama-tama lawan tanding Shiva melempari paku disekitar jalan agar Shiva dan teman-temannya terkena jebakan tersebut dan ban sepedanya bocor. Namun rencana tersebut gagal karena Shiva telah mengetahuinya dan mengambil paku-paku tersebut dengan magnet yang ia miliki di sepedanya. Rencana selanjutnya mereka menaruh umpan kera di tengah jalan, agar kera-kera tersebut datang dan menghalangi jalan Shiva dan teman-temannya. Lagi-lagi rencana jahat mereka gagal, karena Shiva dan teman-temannya berhasil mengelabui dan menyingkirkan kera-kera tersebut. Ternyata lawan tanding Shiva disuruh oleh ayahnya untuk mengalahkan Shiva dengan cara yang licik. Shiva mengetahui rencana penjahat tersebut dan menyuruh teman-temannya yaitu Adi dan Uday untuk mengambil jalan lain, karena ia tidak ingin membahayakan teman-temannya. Di akhir perjalanan, lawan tanding Shiva menghancurkan jembatan agar Shiva tidak bisa melewatinya. Namun dugaan mereka salah, Shiva dapat melewatinya meski hanya jalan pada satu tali. Dan pada akhirnya Shiva memenangkan pertandingan tersebut.<sup>18</sup>

## **6. Perilaku (Teori Perubahan Perilaku)**

### **a. Teori Stimulus Organisme Reaksi (S-O-R)**

Menurut S. Notoadmojo, teori ini berdasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku terdapat pada kualitas rangsangan pada (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Hosland mengatakan bahwa perubahan perilaku pada hakikatnya adalah sama

---

<sup>18</sup>Wikipedia: *Ensiklopedia Bebas*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Shiva\\_\(seri\\_TV\)#](https://id.wikipedia.org/wiki/Shiva_(seri_TV)#), diakses pada 28 Februari 2022.

dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari:

- 1) Stimulus (rangsang) yang diberikan kepada individu dapat diterima atau ditolak.
- 2) Apabila stimulus telah mendapatkan perhatian dari individu maka ia mengerti stimulus ini dan dilanjutkan ke proses berikutnya.
- 3) Setelah individu mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya/bersikap.
- 4) Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut berubah (perubahan perilaku).<sup>19</sup>

#### b. Teori Behavioristik

Teori Behavioristik adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Perspektif behaviorial berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons) hukum-hukum mekanistik. Asumsi dasar mengenai tingkah laku menurut teori ini adalah bahwa tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, bisa diramalkan, dan bisa ditentukan. Menurut teori ini, seseorang terlibat dalam tingkah laku tertentu karena mereka telah mempelajarinya.<sup>20</sup>

### 7. Pengertian Perilaku

Manusia dilahirkan dengan sifat-sifat yang dapat berkembang dengan sendirinya.<sup>21</sup> Perilaku merupakan keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Afektif merupakan perasaan individu terhadap objek sikap dan menyangkut masalah emosi, tertib dan

---

<sup>19</sup>Shelley E. Taylor, dkk, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 509.

<sup>20</sup>Eni Fariyatul Fahyuni, Istikomah. *Psikologi Belajar & Mengajar*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), H.26- 27.

<sup>21</sup>Amin A, dkk, *Teaching Faith in Angels for Junior High School Students*, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 6 No.1, 2021, h. 10.

disiplin berdasarkan regulasi yang ada, melatih pola pikir kedewasaan.<sup>22</sup> Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling bertahan terhadap pengaruh-pengaruh yang mungkin akan mengubah sikap seseorang. Kognitif berisikan persepsi, kepercayaan, dan stereotipe yang dimiliki individu mengenai sesuatu. Seringkali komponen ini dapat disamakan dengan pandangan (opini), terutama apabila menyangkut masalah isu atau problem yang kontroversial. Sementara itu konasi berisi kecenderungan untuk bertindak atau untuk bereaksi terhadap sesuatu dengan cara- cara tertentu. Sikap selalu dikaitkan dengan perilaku yang berada di dalam batas kewajaran dan kenormalan yang merupakan respon atau reaksi terhadap suatu stimulus, meski sikap pada hakikatnya hanyalah merupakan predisposisi atau tendensi untuk bertingkah laku, sehingga belum dapat dikatakan merupakan tindakan atau aktivitas.<sup>23</sup> Pendidikan adalah mengarahkan peserta didik agar menjadi manusia yang mengetahui, berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang taat aturan, demokratis, dan memiliki rasa tanggung jawab.<sup>24</sup>

Menurut Sarwono (dalam Arifin), perilaku adalah hasil segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang diwujudkan dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Masa anak-anak akhir dimulai sejak usia 6-12 tahun biasanya anak-anak pada usia tersebut lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya. Usia anak-anak akhir disebut juga usia berkelompok yaitu suatu masa dimana semua perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebayanya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok bergensi. Perilaku adalah suatu kegiatan yang bersangkutan dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah proses interaksi individu

---

<sup>22</sup>Amin Alfauzan, dkk, *Associative and Comparative Study on Students' Perseverance and Religious in Islamic Education Subject*, Jurnal Pendidikan Progresif, Vol. 11, No. 3, 2021, h. 678.

<sup>23</sup>Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. (Yogyakarta : Pustaka Belajar. 2013), h. 70-71.

<sup>24</sup>Amin Alfauzan, dkk. **Parental Communication Increases Student Learning Motivation in Elementary Schools**, International Journal of Elementary Education, Vol. 5, No. 4, 2021, h. 622-630.

dengan lingkungannya sebagai manifestasi hayati bahwa dia adalah makhluk hidup.<sup>25</sup>

### **8. Perilaku Agresif**

Perilaku agresif adalah problem utama umat manusia. Kejahatan individual dan kekerasan skala besar sama-sama membahayakan orang dan tatanan masyarakat pada umumnya. Agresif merupakan sebagai setiap tindakan yang dimaksud untuk melukai orang lain. Ia memiliki asal usul biologis dan sosiologis. Mekanisme utama yang menentukan perilaku agresif manusia adalah proses belajar masa lalu. Bayi yang lahir mengekspresikan perasaan agresif secara impulsif. Setiap kali agak frustrasi, setiap kali keinginannya dihalangi ia akan menangis kencang, tangannya menggap-gapai. Tetapi saat sudah dewasa, impuls kemarahan dan reaksi agresif ini dikontrol. Perkembangan utama dihasilkan dari proses belajar. Kita mempelajari kebiasaan berperilaku agresif dalam suatu situasi dan menekan kemarahan dalam situasi lainnya, berperilaku agresif terhadap jenis orang (seperti saudara) dan tidak kepada jenis orang lainnya seperti (misalnya polisi), dan merespons beberapa jenis frustrasi dan tidak merespon jenis frustrasi lainnya. Kebiasaan ini penting untuk mengendalikan perilaku agresif kita. Salah satu mekanisme penting yang membentuk perilaku anak adalah imitasi (imitasi). Imitasi merupakan bentuk pembelajaran yang berkaitan dengan pemikiran, perasaan dan perilaku yang meniru pemikiran, perasaan dan perilaku orang lain. Sebagai aspek kepribadian, karakter merupakan cerminan dari kepribadian secara utuh dari seseorang mentalitas, sikap dan perilaku.<sup>26</sup> Semua orang, terutama anak-anak yang punya tendensi untuk meniru orang lain. Kebiasaannya anak-anak meniru apa yang telah mereka lihat. Imitasi atau peniruan ini dilakukan pada hampir setiap jenis perilaku, termasuk perilaku agresif. Anak mengamati orang lain yang agresif atau mengontrol agresi mereka, dan kemudian menirunya. Jadi dapat disimpulkan

---

<sup>25</sup>Sunaryo, *Psikologi Untuk Keperawatan*, (Jakarta: EGC, 2010), h. 20.

<sup>26</sup>Amin Alfauzan. dkk. *Penerapan Nilai-nilai Karakter Melalui Pendekatan Sufistik Pada Komunitas Surau Mambaulamin*, (Banten: Media Edukasi Indonesia, 2020), h. 59.

bahwa perilaku agresif anak dibentuk dan ditentukan oleh apa yang telah di amatinya.<sup>27</sup>

## 9. Bentuk Perilaku

Arifin mengatakan bahwa perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus, perilaku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

### a. Perilaku Tertutup

Respons atau reaksi seseorang terhadap rangsangan atau stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Perilaku ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada penerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati dengan jelas oleh orang lain. Perilaku ini disebut juga covert behavior atau unobservable behavior.

### b. Perilaku Terbuka

Respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Perilaku ini jelas terlihat dalam bentuk tindakan atau praktik, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain. Perilaku ini dapat disebut juga overt behavior, tindakan nyata, atau praktik.<sup>28</sup>

## 10. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Anak

Beberapa faktor yang memengaruhi perilaku antara lain emosi, persepsi, motivasi, belajar dan intelegensi.

- a. Emosi adalah reaksi kompleks yang berhubungan dengan kegiatan atau perubahan secara mendalam dan hasil pengalaman rangsangan eksternal dan keadaan fisiologis. Dengan emosi orang terangsang untuk memahami obyek yang akan mengubah perilaku seperti rasa marah, gembira, bahagia, sedih, cemas, takut, benci, dan sebagainya.

---

<sup>27</sup>Shelley E. Taylor, dkk, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 500-502.

<sup>28</sup>Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), h. 2.

- b. Persepsi adalah pengalaman yang dihasilkan oleh pancaindra. Setiap orang memiliki persepsi yang berbeda, meskipun obyek persepsinya sama.
- c. Persepsi dipengaruhi oleh minat, kepentingan, kebiasaan yang dipelajari, bentuk dan latar belakang.
- d. Motivasi merupakan dorongan untuk bertindak guna mencapai tujuan tertentu. Dengan motivasi peserta didik terdorong untuk memenuhi kebutuhan fisiologi, psikologis, dan sosial.
- e. Belajar merupakan salah satu dasar untuk memahami perilaku peserta didik karena berkaitan dengan kematangan dan perkembangan fisik, emosi, motivasi, perilaku sosial dan kepribadian. Melalui belajar peserta didik mampu mengubah perilakunya sesuai dengan kebutuhannya. Intelegensi adalah kemampuan untuk mengkombinasikan obyek, berpikir abstrak, membentuk kemungkinan dalam perjuangan hidup. Intelegensi juga menggambarkan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada situasi yang baru secara cepat dan efektif serta memahami konsep abstrak.<sup>29</sup>

## 11. Perilaku Kekerasan

Secara umum, kekerasan didefinisikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan satu individu terhadap individu lain yang mengakibatkan gangguan fisik dan mental. Kekerasan merupakan sebuah ekspresi yang melibatkan aspek fisik maupun psikologis seseorang.<sup>30</sup> Tindakan kekerasan termasuk salah satu penyimpangan sosial yang dapat melukai dan menyakiti diri sendiri maupun orang lain.

Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka atau tertutup, dan baik yang bersifat menyerang atau bertahan, yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain. Oleh karena itu, ada empat jenis kekerasan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

---

<sup>29</sup>Siti Aisyah, *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 6 -7.

<sup>30</sup>Penny Naluria Utami, “Pencegahan Kekerasan Terhadap Anak dalam Perspektif Hak Atas Rasa Aman di Nusa Tenggara Barat”, *Jurnal HAM*, Vol. 9, No. 1, 2018.

- a. Kekerasan terbuka, kekerasan yang dapat dilihat seperti perkelahian.
- b. Kekerasan tertutup, kekerasan tersembunyi atau tidak dilakukan langsung, seperti perilaku mengancam.
- c. Kekerasan agresif, yaitu kekerasan yang dilakukan tidak untuk perlindungan, tetapi untuk mendapatkan sesuatu, seperti penjabalan.
- d. Kekerasan defensif, yaitu kekerasan yang dilakukan sebagai tindakan perlindungan diri.
- e. Dalam hal ini, baik kekerasan agresif maupun defensif dapat bersifat terbuka maupun tertutup.<sup>31</sup>

## 12. Bentuk Kekerasan

Berikut ini adalah macam-macam bentuk kekerasan menurut Sunarto, yaitu sebagai berikut:

### a. Kekerasan fisik

Kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban dengan cara memukul, menampar, mencekik, menendang, melempar barang ke tubuh, menginjak, melukai dengan tangan kosong atau dengan alat/senjata, menganiaya, menyiksa, membunuh serta perbuatan lain yang relevan.

### b. Kekerasan psikologis

Kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap mental korban dengan cara membentak, menyumpah, mengancam, merendahkan, memerintah, melecehkan, menguntit dan memata-matai, atau tindakan-tindakan lain yang menimbulkan rasa takut (termasuk yang diarahkan kepada orang-orang dekat korban, misalnya, keluarga, anak, suami, teman dekat, dan sebagainya).

### c. Kekerasan seksual

Melakukan tindakan kekerasan yang mengarah pada ajakan/desakan seksual seperti menyentuh, meraba, mencium, atau melakukan tindakan-tindakan lain yang tidak dikehendaki korban, memaksa korban menonton produk pornografi, gurauan-gurauan seksual

---

<sup>31</sup>Thomas Santoso, *Teori-Teori Kekerasan*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h. 11.

yang tidak dikehendaki korban, ucapan-ucapan yang merendahkan dan melecehkan dengan mengarah pada aspek jenis kelamin/seks korban, memaksa hubungan seks tanpa persetujuan korban, memaksa melakukan aktivitas-aktivitas seksual yang tidak disukai, pornografi, kawin paksa.<sup>32</sup>

d. Kekerasan finansial

Mencuri uang korban, menahan atau tidak memberikan pemenuhan kebutuhan finansial korban, mengendalikan dan mengawasi pengeluaran uang sampai sekecil-kecilnya.

e. Kekerasan spiritual

Merendahkan keyakinan dan kepercayaan korban, memaksa korban untuk meyakini hal-hal yang tidak diyakininya, memaksa korban mempraktikkan ritual dan keyakinan tertentu.

f. Kekerasan fungsional

Memaksa melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginan, menghalangi atau menghambat aktivitas atau pekerjaan tertentu, memaksa kehadiran tanpa dikehendaki, membantu tanpa dikendaki dan lain-lain yang relevan.<sup>33</sup>

### 13. Perilaku Negatif Anak

Perilaku negatif anak menurut Handayani, dkk.(2020) anatara lain adalah sebagai berikut:

a. Mengganggu

Bentuk perilaku negatif ini sering sekali ditemukan pada waktu pembelajaran berlangsung maupun pada waktu istirahat. Kegiatan ini sangat mengganggu pada saat proses kegiatan belajar.

b. Membulli

Perilaku membulli yang sering dilakukan siswa yaitu memanggil nama teman dengan sebutan yang tidak pantas bahkan saling mengejek.

---

<sup>32</sup>Sunarto, *Televisi, Kekerasan, & Perempuan*, (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2009), h. 138.

<sup>33</sup>Sunarto, *Televisi, Kekerasan, & Perempuan*,... h. 138.

Terkadang siswa juga melakukan pengancaman terhadap temannya karena tidak mau meminjamkan pensil maupun penghapus.

c. Emosional

Siswa yang mempunyai perilaku emosional seringkali bermain tangan terhadap temannya, entah memukul atau mencubit. Apabila siswa tersebut tidak mampu menahan dirinya maka ia bisa berbuat negatif terhadap temannya.<sup>34</sup>

d. Provokator

Siswa yang melakukan perbuatan tersebut sering mengajak atau menghasut teman yang lain agar melakukan tindakan yang mengarah pada hal yang negatif.

e. Berkelahi

Perilaku negatif seperti ini harus diperhatikan oleh guru, kejadian yang dialami siswa mereka pada awalnya saling bercanda. Tetapi pada saat bercanda ada siswa yang tersinggung maupun ditertawakan oleh siswa lain sehingga lingkungan pergaulan dan kurangnya pengawasan dari orang tua.

f. Tidak Mematuhi Tata Tertib

Tata tertib dianggap sepele oleh beberapa siswa, mulai dari tidak memakai ikat pinggang, dasi dan kaos kaki tidak sesuai. Ada juga siswa yang melanggar aturan pada saat jam pembelajaran siswa tersebut makan dikelas. Guru sudah melarang untuk siswa makan pada saat jam belajar tetapi masih banyak siswa yang melanggarnya.

g. Berbicara Kotor

Berbicara kotor menjadi hal yang biasa dilakukan siswa entah itu disengaja maupun tidak disengaja.<sup>35</sup>

#### **14. Perkembangan Anak**

Lingkungan mencakup segala materi dan stimuli yang ada disekitar tempat tinggal kita, bersifat fisiologis dan psikologis, maupun sosiokultural.

---

<sup>34</sup>Handayani dkk, "*Perilaku Negatif Siswa: Bentuk, Faktor, Penyebab dan Solusi Guru Dalam Mengatasinya*", Jurnal Elementary School Vol.07 N0.02, 2020, h. 219.

<sup>35</sup>Handayani dkk, "*Perilaku Negatif Siswa: Bentuk, Faktor, Penyebab dan Solusi Guru Dalam Mengatasinya*"..., h. 220.

<sup>36</sup>Perkembangan seorang anak dipengaruhi oleh faktor-faktor dari dalam dan luar. Pada saat ini salah satu pengaruh luar yang paling banyak diterima oleh anak-anak dan tujuannya untuk merangsang mereka adalah melalui tayangan televisi berupa film seri dan tayangan iklan di dalamnya. <sup>37</sup>Suatu respon atau tindakan seorang anak terutama yang dianggap suatu kreativitas biasanya sering dihubungkan dengan tindakan melihat. Melihat dalam bahasa Inggris to see artinya mengerti dan memahami. Memang seakan-akan fungsi mata, fungsi visi atau visual itu penting dalam gerak pikiran manusia. Dengan mata itulah manusia mengukur suatu realita. Anak kecil, justru karena pengetahuannya yang masih terbatas, masih mampu untuk memandangi seperti apa adanya. Melihat tanpa diganggu oleh fungsi yang secara lazim dikaitkan pada sesuatu itu. Dalam proses belajar anak, banyak diantara kita tidak menghendaki anak-anak hanya mampu meniru. Piaget dalam penelitiannya mengenai perkembangan anak mengemukakan bahwa perkembangan anak dibagi menjadi tiga yaitu : perkembangan kognitif, psikomotorik dan afektif. Kognisi adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Sedangkan definisi intelegensi adalah suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan seseorang untuk dapat bertindak secara terarah, berfikir secara baik dan bergaul dengan lingkungannya secara efisien menurut Wechsler. Psikomotorik adalah ketrampilan untuk menggunakan organ-organ tubuh, suatu kegiatan organ-organ tubuh seperti otot, syaraf dan kelenjar. Sedang afektif (afek, afeksi), kasih sayang, cinta adalah perasaan yang sangat kuat, satu kelas yang luas dari proses-proses mental, termasuk perasaan emosi, suasana, hati dan temperamen. Secara historis, afeksi tersebut dibedakan dari kognisi (cognition, pengenalan) dan volisi atau kemauan (volition) dan

---

<sup>36</sup>Amin A, dkk. *Implementasi Pendidikan Agama Islam Berwawasan Lingkungan Hidup dan Budaya Dalam Sekolah Menengah Pertama(SMP)*, Journal of Social Science Education Vol. 1 No.1, 2019, h. 89.

<sup>37</sup>Gunarsa, Singgih, *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*, (Jakarta PT. BPK Gunung Mulia,1997), h. 76.

(titchener) kesenangan dan tidak senang. Definisi lain dari affektif adalah kemampuan mengolah kepekaan rasa dan emosi berdasarkan suatu kebenaran yang relatif.<sup>38</sup>

## B. Penelitian Yang Relevan

1. Dalam skripsi yang dilakukan oleh Cyinthia Malinda Putri (2017), Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Dengan Judul “Pengaruh menonton film tayangan animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak studi pada siswa/I kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Kuantitatif. Subjek peneliti adalah anak SD kelas III. Hasil penelitian tayangan animasi Adit dan Sopo Jarwo mempengaruhi sikap anak diketahui sangat rendah yaitu sebesar 0,140 (14%). Sementara sisanya 86% adalah faktor-faktor lain yang tidak menjadi bagian dari dalam penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berupa pengaruh dari lingkungan keluarga. Lingkungan sosial maupun teman bermain. Derajat keeratan atau tingkat hubungan antara variabel animasi Adit dan Sopo Jarwo dengan sikap anak siswa/siswi kelas III SD Al-Azhar 1 bandar lampung dalam kehidupan sehari-hari berada pada hubungan rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan nilai korelasi antara variable film animasi Adit dan Sopo Jarwo sebesar 0,374 yang masuk pada rentang 0,20 – 0,399 dan berarti pada hubungan yang rendah. Pada usia anak-anak meniru adalah hal yang sangat wajar, sehingga dihibau bagi orang tua untuk memilih tayangan televise yang baik untuk anak salah satunya film Adit dan Sopo Jarwo yang memang dikhususkan untuk anak-anak dan memiliki nilai edukasi.<sup>39</sup>

Persamaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan peneliti yang dilakukan oleh Cyinthia Malinda Putri adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh menonton film kartun. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh

---

<sup>38</sup>Gunarsa, Singgih, *Dasar dan Teori Perkembangan Anak...*, h. 76.

<sup>39</sup>Cyinthia Malinda Putri, *Pengaruh menonton film tayangan Animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak studi pada siswa/I kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung*, (Fakultas Ilmu social dan Ilmu politik Universitas Bandar Lampung), 2017.

Cynthia Malinda Putri adalah pada film kartun adalah pada film kartun Adit, Sopo, dan Jarwo terhadap sikap anak SD kelas III sedangkan peneliti pada film kartun Shiva dengan sampel siswa SD kelas IV dan V.

2. Dalam skripsi yang dilakukan Khalikul Bahri pada tahun 2017 yang berjudul “Dampak film kartun terhadap tingkah laku anak (studi kasus pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa pengaruh menonton film kartun terhadap tingkah laku anak menonton film akan sangat berpengaruh terhadap tingkah laku anak. Dampak film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Gampong Seukeum Bambong yaitu perubahan tingkah laku terjadi seperti anak-anak meminta kepada orang tua untuk dibelikan baju Boboiboy, berkelahi dengan teman-temannya maupun dengan saudaranya sendiri, sering melakukan adegan jumping sepeda, ugal-ugalan dalam bermain sepeda, berlari-lari dan meloncat-locat baik di rumah sendiri maupun di halaman mushalla, sering emosi yang tidak jelas, dan saling mengejek. Ada dampak positif bagi anak seperti meningkatkan kreatifitas anak, menumbuhkan sikap social pada anak dan memudahkan anak dalam berbahasa Indonesia.

Anak-anak Gampong Seukeum Bambong rata-rata menonton film lebih kurang enam jam, dan ini sangat berdampak bagi anak-anak. Jika seorang anak dibiarkan menonton film kartun dalam tenggat waktu yang lama maka akan mempengaruhi kondisi psikis dan mental mereka, seperti yang terjadi pada anak-anak Gampong Seukeum Bambong. Macam-macam dampak negatif yang terjadi pada anak-anak Gampong Seukeum Bambong yaitu lalai, malas belajar, lupa waktu belajar, berperilaku agresif, tutur bahasa yang tidak sopan, berimajinasi terlalu tinggi, tidak fokus, masalah kesehatan (gangguan penglihatan) dan emosi tidak teratur.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup>Khalikul Bahri, *Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak Studi Kasus Pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie*, (Jurusan Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh), 2017.

Persamaan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan Khalikul Bahri adalah sama-sama mengetahui pengaruh/dampak menonton film kartun terhadap tingkah laku anak. Perbedaan yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan Khalikul Bahri adalah pada pengambilan sampel. Khalikul Bahri tidak mengambil sampel kelas sedang peneliti disini mengambil sample kelas IV dan V.

3. Dalam skripsi yang dilakukan oleh Sinta Ronaulisitinjak pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Prilaku Anak-anak Di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat”. Metode peneliti yang digunakan adalah metode deskriptif. Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian pengaruh hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat. Maksudnya adanya bermacam film kartun di Indonesia anak-anak mulai mengenal suatu hal yang baru, di mana dengan apa yang di lihat anak-anak itu mengundang perilaku dan bahasa mereka dalam kesehariannya dan juga pada teman sebayanya. Tidak semua anak-anak menyukai film kartun dan terpengaruh oleh aksi film kartun tersebut. Namun kebanyakan anak-anak di pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat menyukai film kartun dan mempengaruhi perilakunya. Seperti film kartun Naruto anak-anak mengikuti aksi tokoh tersebut dengan mempraktekkan bersama teman seperti memukul, lompat-lompat dan berkelahian.<sup>41</sup>

Persamaan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan Sinta Ronaulisitinjak adalah sama-sama mengetahui pengaruh/dampak menonton film kartun terhadap tingkah laku anak. Perbedaan yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan Sinta Ronaulisitinjak adalah pada pengambilan sampel. Sinta Ronaulisitinjak

---

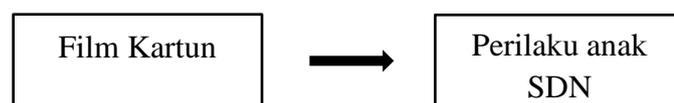
<sup>41</sup>Sinta Ronaulisitinjak, *Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Prilaku Anak-Anak Di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat*, (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung), 2018.

tidak mengambil sampel kelas sedang peneliti disini mengambil sampel kelas IV dan V.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas satu variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teorostis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti oleh (Sapto, 1999).<sup>42</sup> Tayangan film kartun adalah salah satu tayangan televisi yang diminati oleh anak-anak. Pada film kartun dikemas semenarik mungkin sehingga membuat anak-anak tertarik untuk menontonnya. Namun didalam penyajiannya film kartun banyak terdapat adegan-adegan yang kurang baik untuk ditiru. Pada film kartun terdapat jenis atau tipe, seperti film kartun yang bernuansa aksi: Shiva, Naruto, Dragonbool, Scooby Doo, One Piece, Boboboy, Ben 10 dan lain-lain. Sedangkan film kartun yang bernuansa lucu: Spongebob squarepants, Dora, Doraemon, Tom and Jerry, Upin dan Ipin, Adit dan Sopo Jarwo dan lain-lain. Dalam hal ini target utama dalam penayangan film kartun ini adalah anak-anak pada usia sekolah dianggap sebagai sasaran utama untuk menjadi pemirsa pada tayangan film kartun yang disiarkana karena pada masa usia sekolah cenderung mudah tertarik pada sesuatu hal sehingga dapat mempengaruhi perilaku anak tersebut.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

---

<sup>42</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, ( Bandung: Alfabeta,2013), h. 60.

kalimat pertanyaan. Dikatakan, sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>43</sup> Berdasarkan pendapat di atas maka dapat penulis jelaskan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara, ia bisa ditolak faktanya menyangkal dan diterima jika faktanya mendukung.

Ha : Terdapat pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku anak SDN 109 Bengkulu Utara.

Ho : Tidak terdapat pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku anak SDN 109 Bengkulu Utara

---

<sup>43</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*...., h. 64.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian yang bersifat deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi daerah tertentu.<sup>44</sup>

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan juga sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah karena telah menemui kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>45</sup>

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 109 Bengkulu Utara pada semester ganjil 2020-2021.

#### C. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>46</sup> Adapun populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IVa dan IVb SDN 109 Bengkulu Utara yang berjumlah 35 orang.

---

<sup>44</sup>Sumadi Suryabarata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.75.

<sup>45</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.7.

<sup>46</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, h. 80.

**Table 3.1**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV A	17
2	IV B	18
Jumlah		35 siswa

Sumber Data: Arsip SDN 109 Bengkulu Utara Tahun 2020

## 2. Sampel

Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

<sup>47</sup> Dalam penelitian kuantitatif, sample dilakukan oleh sejumlah individu dengan cara sedemikian rupa setiap individu mewakili kelompok besar yang dipilih. Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini yaitu teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan anggota sample dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa perhatian stara yang ada dalam populasi tersebut.<sup>48</sup>

### D. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel yakni variabel X (film kartun) dan variabel Y (perilaku). Adapun variabelnya adalah:

1. Film kartun, gambar disertai penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa atau perilaku. Kartun animasi bisa bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini tersusun dari gambar yang direkam kemudian ditayangkan dalam televisi. Kartun menyampaikan pesan kepada penonton baik pesan tentang pendidikan, sosial, dan politik. Film kartun memberikan tayangan yang berisi pengenalan tentang bentuk, warna, angka, dan huruf. Disisi lain ada juga film kartun yang memicu anak menjadi suka kekerasan. Banyak adegan film kartun yang tidak realistis, misalnya baku hantam yang tidak menimbulkan cedera atau luka-

<sup>47</sup>Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 61.

<sup>48</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ( Bandung: Alfabeta, 2013). h. 82.

luka. Ini dapat menjadi bahaya karena anak-anak belum bisa membedakan fiksi dan realita, Indikatornya:

- a. Frekuensi menonton tayangan film kartun
  - b. Perhatian
  - c. Perasaan
  - d. Memahami karakter dalam film kartun
  - e. Mengganggu
  - f. Membulli
  - g. Emosional
  - h. Berkelahi
2. Perilaku merupakan perbuatan, tindakan, dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati digambarkan oleh orang lain. Perilaku adalah seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan. Perilaku pada manusia dasarnya terdiri dari komponen kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, *sumber*, dan berbagai *cara*. Bila dilihat dari *setting-nya*, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, dirumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, disusi, dijalan dan lain-lain.<sup>49</sup> Dalam penelitian ini, pengumpulan data yang penulis gunakan diantaranya:

##### 1. Metode Angket (Kuesioner)

Metode angket atau kuesioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Untuk memperoleh data, angket disebarakan kepada responden (orang-orang yang menjawab atas pertanyaan yg diajukan untuk kepentingan penelitian), terutama pada penelitian survei. Dalam hal ini penulis membuat pertanyaan-pertanyaan tertulis kemudian dijawab oleh responden/sampling. Dan bentuk angketnya adalah angket tertutup, yaitu angket yang soal-soalnya

---

<sup>49</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D....*, h. 137.

menggunakan teknik pilihan ganda atau sudah ada pilihan jawaban, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang dikehendaki.<sup>50</sup>

## 2. Observasi

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>51</sup>

## 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang didokumentasikan disuatu tempat berbentuk arsip atau data lainnya yang tertulis dan mempunyai relevansi dengan tujuan penelitian.<sup>52</sup>

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.<sup>53</sup> Pengembangan alat pengumpulan data penelitian dilakukan dengan mengacu kepada variabel yang diteliti. Adapun variabel yang diteliti mencakup menonton Film Kartun terhadap Perilaku Anak. Untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian yang berupa angket atau kuisioner, dan dokumentasi. Alat pengumpulan data dikembangkan dengan angket yang berbentuk skala likert dengan alternatif jawaban untuk masing-masing variabel dan diberikan skor sebagai berikut: sangat setuju, setuju, kadang-kadang dan tidak setuju. Angket pada penelitian ini sebanyak 10 butir. Responden dipersilahkan untuk menjawab pernyataan atau pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner sesuai dengan aktifitas menonton film kartun

---

<sup>50</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 219.

<sup>51</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, h. 145 .

<sup>52</sup>Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 102.

<sup>53</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ( Bandung; Alfabeta, 2013), h. 92 .

terhadap perilaku anak SDN 109 Bengkulu Utara. Alat ini dikembangkan dengan mengacu kepada teori yang mendasarinya. Dari teori itu, kemudian disusun kisi-kisi yang selanjutnya dijabarkan kedalam item pernyataan atau pertanyaan.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian**

<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Metode</b>	<b>Instrumen</b>
Film Kartun (X)	Siswa kelas IVa dan IVb	Angket	Angket
Perilaku (Y)	Siswa kelas IVa dan IVb	Angket	Angket

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Angket Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku**

<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Item Instrumen</b>
Variabel X (Film Kartun)	1. Frekuensi menonton film kartun Shiva	1, 2, 3
	2. Perasaan atau perhatian kartun Shiva	4, 5
	3. Memahami karakter dalam film kartun Shiva	6, 7, 8, 9, 10
Variabel Y (Perilaku Negatif)	1. Mengganggu	1, 2, 3
	2. Membulli	4, 5
	3. Emosional	6, 7, 8
	4. Berkelahi	9, 10

## G. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam hal ini perlu dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan instrumen yang valid dan reliabel. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.<sup>54</sup> Berikut adalah pengujian yang digunakan dalam penelitian ini.

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>55</sup> Untuk menguji validitas angket yang akan disampaikan kepada objek penelitian valid atau tidak, maka peneliti mengadakan uji coba (try out) yang digunakan terhadap siswa yang berbeda dengan siswa yang diteliti.

Selanjutnya untuk menganalisa tingkat validitas item angket yang digunakan dalam penelitian, peneliti menggunakan rumus:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = Angka index korelasi 'r' product moment

N = Jumlah Individu dalam sampel

$\sum x$  = jumlah seluruh skor X

$\sum y$  = jumlah skor Y

$\sum x^2$  = jumlah penguadratan skor X

$\sum y^2$  = jumlah penguadratan skor Y

$\sum XY$  = product X kali Y

<sup>54</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,... h. 121.

<sup>55</sup>Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Kudus: Media Ilmu Press & Mibarda Pubhisling, 2015). h. 100.

Untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu angket perlu adanya uji coba duatu angket validitas suatu item. Untuk itu angket diuji cobakan terlebih dahulu kepada 20 orang siswa diluar sampel. Pelaksanaan uji validitas angket dilakukan kepada 20 orang siswa terdiri dari 25 item soal tentang film kartun (variabel X) dan Perilaku (variabel Y). Dan hasil skor angket seperti tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Pengujian Validitas item angket no.1**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	3	70	9	4900	210
2	3	65	9	4225	195
3	2	55	4	3025	120
4	2	50	4	2500	100
5	3	65	9	4225	195
6	3	70	9	4900	210
7	4	90	16	8100	360
8	2	50	4	2500	100
9	3	65	9	4225	195
10	3	75	9	5625	225
11	4	90	16	8100	360
12	4	85	16	7225	340
13	2	45	4	2025	90
14	3	70	9	4900	210
15	2	45	4	2025	90
16	1	35	1	1225	35
17	1	30	1	900	30
18	2	50	4	2500	100
19	3	75	9	5625	225
20	4	90	16	8100	360
$\Sigma$	54	1270	162	86850	3740

Berdasarkan tabel diatas, dapat dicari validitas angket soal no 1 dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{(20 \times 3740) - (54 \times 1270)}{\sqrt{[(20 \times 162) - (54)^2][ (20 \times 86850) - (1270)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{62800 - 68580}{\sqrt{[3240 - 2916] [ 1737000 - 1612900]}}$$

$$r_{xy} = \frac{5,780}{\sqrt{324 \times 124100}}$$

$$r_{xy} = \frac{5,780}{\sqrt{40208400}}$$

$$r_{xy} = \frac{5,780}{6342}$$

$$r_{xy} = 0,912$$

Perhitungan validitas item angket dilakukan dengan penafsiran oefesien orelasi, yakni  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  taraf signifikan 5%. Adapun nilai  $r_{tabel}$  taraf signifikan 5% untuk validitas item angket adalah 0,396. Artinya, apabila  $r_{hitung}$  lebih besar atau sama dengan 0.396, maka item angket tersebut dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui  $r_{hitung} = 0,912$  lebih besar dari  $r_{tabel} = 0,396$  maka item angket soal nomor 1 dinyatakan valid.

Pengujian item angket soal nomor 2 dan seterusnya, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item angket soal nomor 1. Hasil uji validitas item angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Item Angket**

No Item Angket	r hitung	r tabel ( taraf signifikan 5% )	Keterangan

1	0,912	0,369	Valid
2	0,981	0,369	Valid
3	0,999	0,369	Valid
4	0,012	0,369	Tidak Valid
5	0,981	0,369	Valid
6	0,980	0,369	Valid
7	0,981	0,369	Valid
8	0,980	0,369	Valid
9	0,988	0,369	Valid
10	0,981	0,369	Valid
11	0,981	0,369	Valid
12	0,122	0,369	Tidak Valid
13	0,980	0,369	Valid
14	0,094	0,369	Tidak Valid
15	0,981	0,369	Valid
16	0,981	0,369	Valid
17	0,888	0,369	Valid
18	0,988	0,369	Valid
19	0,012	0,369	Tidak Valid
20	0,963	0,369	Valid
21	0,980	0,369	Valid
22	0,173	0,369	Tidak Valid
23	0,945	0,369	Valid
24	0,849	0,369	Valid
25	0,980	0,369	Valid

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dari 25 item angket, terdapat 5 item angket yang tidak valid dan tersisa 20 item valid. Item nomor 4 (0,012), 12 (0,122), 14 (0,094), 19 (0,012), dan 22 (0,173) dinyatakan gugur karena  $r < 0,369$ , dan tidak digunakan dalam penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan setelah diketahui validitas masing-masing item. Untuk mengetahui reabilitas angket peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left[ 1 - \frac{M(k-M)}{k S_{t^2}} \right]$$

Keterangan:

- $r_i$  = reliabilitas instrumen  
 $k$  = banyaknya butir soal pertanyaan  
 $M$  = mean skor total  
 $S_{t^2}$  = varians total

Rumus mencari varians total:

$$S_{t^2} = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

Mencari nilai reliabilitas item instrumen adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6**

**Pengujian Reliabilitas Item Angket**

No	$X_i$	$X_t$	$X_i^2$
1	3	70	4900
2	3	65	4225
3	2	55	3025
4	2	50	2500
5	3	65	4225
6	3	70	4900
7	4	90	8100
8	2	50	2500
9	3	65	4225
10	3	75	5625
11	4	90	8100

12	4	85	7225
13	2	45	2025
14	3	70	4900
15	2	45	2025
16	1	35	1225
17	1	30	900
18	2	50	2500
19	3	75	5625
20	4	90	8100
N = 20	$\sum X_i = 70$	$\sum X_t = 1270$	$\sum X_t^2 = 86850$

Mencari varian total dengan cara:

$$S_{t^2} = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

$$S_{t^2} = \frac{86850}{20} - \frac{(1270)^2}{(20)^2}$$

$$S_{t^2} = \frac{86850}{20} - \frac{1612900}{400}$$

$$S_{t^2} = 4,342 - 4,032$$

$$S_{t^2} = 0,31$$

Setelah mengetahui nilai varian total, selanjutnya penulis menghitung nilai M (mean skor total) dengan rumus:

$$M = \frac{\sum X_t}{n}$$

$$M = \frac{1270}{20}$$

$$M = 63,5$$

Setelah diperoleh nilai varian total ( $s_t^2$ ) dan mean skor total (M), kemudian nilai reliabilitas instrumen dapat dihitung:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left[ 1 - \frac{M(k-M)}{k S_{t^2}} \right]$$

$$r_i = \frac{25}{(25-1)} \left[ 1 - \frac{63,5(25-63,5)}{25 \times 0,31} \right]$$

$$r_i = \frac{25}{24} \left[ 1 - \frac{63,5 (-38,5)}{7,75} \right]$$

$$r_i = 1,04 \left[ 1 - \frac{-2,444}{7,75} \right]$$

$$r_i = 1,04 [1 - 0,3154]$$

$$r_i = 0,711$$

Perhitungan reliabilitas angket dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien reliabilitahitung dengan nilai kritik atau standar reliabilitas.

**Tabel 3.7**  
**Koefisien Alfa**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Reliabilitas</b>
> 0,90	<i>Very Highly Reliable</i>
0,80 - 0,90	<i>Highly Reliable</i>
0,70 - 0,80	<i>Reliable</i>
0,60 - 0,70	<i>Minimally Reliable</i>
< 0,60	<i>Low reliability</i>

Adapun nilai kritik untuk reliabilitas angket adalah 0,7. Artinya, apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar atau sama dengan 0,7 ( $r_i \geq 0,7$ ), maka angket tersebut dikatakan reliabele. Berdasarkan hasil hitung, diketahui  $r_i$  variabel X = 0,71 memiliki  $r_i$  hitung sama besar dari  $r_{xy}$  kritik= 0,7 maka, angket dinyatakan reliabel.

#### H. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui Pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku anak SDN 109 Bengkulu Utara, digunakan rumus kolerasi product moment sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = Angka index korelasi 'r' product moment

N = Jumlah Individu dalam sampel

$$\begin{aligned}\sum x &= \text{jumlah seluruh skor X} \\ \sum y &= \text{jumlah skor Y} \\ \sum x^2 &= \text{jumlah penguadratan skor X} \\ \sum y^2 &= \text{jumlah penguadratan skor Y} \\ \sum XY &= \text{product X kali Y}^{56}\end{aligned}$$

a. Uji Normalitas data

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data terdistribusi normal atau bukan. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji normalitas adalah uji chi kuadrat.

$$\chi^2 = \sum_i^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$F_0$  = frekuensi dari yang diamati

$F_e$  = frekuensi yang diharapkan

k = banyak kelas

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah penguji mengenai sama tidaknya variasi- variasi dua buah distribusi atau lebih. Rumus uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $F_{\text{hitung}}$  dengan  $F_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi  $\alpha=0,05$  dan  $dk_{\text{pembilang}} = na - 1$  dan  $dk_{\text{penyebut}} = nb - 1$ . Apabila  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ , maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

---

<sup>56</sup>Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2013) h. 213.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil SDN 109 Bengkulu Utara**

##### **1. Sejarah Singkat SDN 109 Bengkulu Utara**

SDN 109 Bengkulu Utara terletak di Desa Tanjung Anom kecamatan Girimulya yang memiliki tanah seluas 10.500 M<sup>2</sup> dan memiliki luas bangunan seluas 1.721 M<sup>2</sup>. Dengan jumlah siswa 439 Orang dan memiliki 14 Guru. Sebelum menjadi SDN 109 Bengkulu Utara SDN ini sudah berapa kali mengalami pergantian nama, pertama kali SDN ini di namakan SD IMPRES 07 pada tahun 1983 dan pada tahun 1987 berganti nama menjadi SDN 48 Lais, berubah lagi pada tahun 1991 bernama SDN 32 Tanjung Anom, kemudian pada tahun 2004 berubah nama menjadi SDN 09 Girimulya. Mengalami 5 kali pergantian kepala sekolah yang pertama Bapak Sukijo, kedua Bapak Sumadi, ketiga Bapak Sukir dan keempat Bapak Nasep. Pada tahun 2017 sekolah ini menjadi sekolah Negeri dengan nama SDN 109 Bengkulu Utara yang memiliki 257 siswa dengan kepala sekolah Bapak Juniter Junanto. Denah gedung dan fasilitasnya SDN 109 Bengkulu Utara terletak di Desa Tanjung Anom kecamatan Girimulya, kabupaten Bengkulu Utara terdiri dari bangunan-bangunan yang digunakan oleh siswa maupun guru saat kegiatan belajar mengajar

##### **2. Visi dan Misi**

###### **a. Visi**

Unggul dalam prestasi, cerdas dan mandiri yang didasari IMTAQ dan IPTEK indikator visi adalah:

- Terwujudnya prestasi peserta didik baik akademik maupun non akademik.
- Terwujudnya sikap budi pekerti luhur peserta didik yang dilandasi iman dan taqwa.
- Terwujudnya kemandirian peserta didik sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Misi

- Menanamkan keyakinan terhadap keagungan tuhan yang maha Esa.
- Membentuk kepribadian peserta didik yang berahlak mulia, cerdas, dan mandiri serta dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.
- Meningkatkan kesadaran peserta didik sebagai makhluk sosial dan aktif memelihara dan melestarikan lingkungan.
- Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui pengalaman langsung sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki.
- Mewujudkan pelaksanaan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM).

3. Kedaan Sekolah

SDN 109 Bengkulu Utara memiliki beberapa ruangan untuk kegiatan pendidikan dan administrasi dengan keperluan lainnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Jumlah lokal SDN 109 Bengkulu Utara**

No	Naman Sarana dan Prasaran	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Belajar	11	Baik
3	Ruang UKS	1	Baik
4	Ruang Guru	1	Baik
5	Kantin	1	Baik
6	Wc	5	Baik
7	Perpustakaan	1	Baik
8	Dapur	1	Baik

Sumber: Data Dapodik SDN 109 Bengkulu Utara

## 4. Keadaan Guru

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Guru SDN 109 Bengkulu Utara**

No	Nama	Jabatan	Status
1	Juniter Junanto, S.Pd	Kepala Sekolah	PNS
2	Bari, S.Pd.SD	Guru Kelas	PNS
3	Samiyatun, S.Pd.SD	Guru Kelas	PNS
4	Sumarmi, S.Pd.SD	Guru Kelas	PNS
5	Marikem, S.Pd.SD	Guru Kelas	PNS
6	Rumiati, S.Pd.SD	Guru Kelas	PNS
7	Miftahul Huda, S.Pd	Guru Mapel	GBD
8	Novi Rahayu Ningsih, S.Pd	Guru Kelas	GBD
9	Siti Nurbaiti	Guru Kelas	GBD
10	Sri Kinarsih, S.Pd	Guru Kelas	GBD
11	Diana Kurniasari, S.Pd	Guru Kelas	GBD
12	Asti Yusinta	Guru Kelas	Honor
13	Renni Massinta Dewi, S.Pd.I	Guru Kelas	Honor
14	Rodiyah, S.Pd,SD	Guru Kelas	Honor
15	Angga Prayogo, S.Pd	Guru Mapel	Honor
16	Rahayu Meilani, S.Pd	Guru Kelas	Honor
17	Komarudin, S.Pd	Guru Mapel	Honor
18	Angger Ari Fiati, S.T	TU	Honor
19	Setiono	Penjaga Sekolah	Honor

Sumber: Data Dapodik SDN 109 Bengkulu Utara

## 5. Keadaan Siswa

**Tabel 4.3**  
**Keadaan Siswa SDN 109 Bengkulu Utara**

No	Siswa	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	18	13	31
2	II	31	19	50
3	III	33	18	51
4	IV	21	14	35
5	V	24	19	43
6	VI	24	23	47
Jumlah total siswa				257

Sumber: Data Dapodik SDN 109 Bengkulu Utara

**B. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

## 1. Data tentang tayangan film kartun

Peneliti menyebarkan angket kepada 35 siswa sebagai responden dengan soal pertanyaan sebanyak 10 butir ketentuan sebagai berikut:

- a. Jawaban a dengan skor 4
- b. Jawaban b dengan skor 3
- c. Jawaban c dengan skor 2
- d. Jawaban d dengan skor 1

Peneliti melakukan penyebaran angket kepada responden penelitian yaitu siswa kelas IV a dan IV b SDN 109 Bengkulu Utara.

**Tabel 4.4**  
**Data Hasil Angket Film Kartun SDN 109 Bengkulu Utara**

No	Nama Responden	Hasil Nilai Angket										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abeng K.N	4	3	3	3	4	4	3	2	2	4	32
2	Alya A.R	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	24

3	Azura I.C	3	2	4	2	3	2	2	2	1	3	24
4	Dimas A.A	4	3	4	2	3	2	2	2	2	4	28
5	Dinny T.L	4	4	2	2	2	3	1	1	2	3	24
6	Elfia K	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	26
7	Fahry A	3	2	4	3	3	4	2	2	2	4	29
8	Gegen T.U	2	3	4	2	4	4	2	3	2	4	30
9	Kayla C.B	2	3	2	2	3	4	2	1	2	3	24
10	Khansa A.F	2	3	4	2	2	4	2	2	2	3	26
11	Kholil A	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	29
12	MuhammadA	3	4	3	3	4	2	2	2	2	3	28
13	Miftakhul M	3	2	2	4	3	4	2	2	1	4	27
14	M.Rasyid A	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	22
15	Muhammad T	3	2	3	2	2	3	1	2	2	3	23
16	Sendy W.R	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	24
17	Yori R.A	3	4	4	3	2	3	1	2	1	3	26
18	Adnaan F.R	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	25
19	Anita Y.S	3	3	2	3	3	2	1	2	2	2	23
20	Bilqiis P.D	2	4	4	3	4	3	2	3	1	2	28
21	Dika N	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	24
22	Diva A.P	2	2	2	4	2	4	1	1	2	3	23
23	Julian F.O	4	2	4	2	2	2	2	2	2	3	25
24	Kesit P.P	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	25
25	Kufita A.S	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	25
26	Lhora V	4	4	3	2	2	2	2	1	2	4	26
27	Muhamad A	4	2	2	2	2	3	1	1	2	3	22
28	Muhamad F	3	2	4	2	2	3	2	2	2	3	25
29	MuhammadH	3	3	4	2	4	3	3	2	2	3	29
30	MuhammadM	4	3	4	4	3	4	4	2	1	4	33
31	Muklas A.R	3	4	3	2	3	4	3	1	1	2	30
32	Restu A.S	4	3	3	3	4	3	2	1	2	4	29

33	Rezza P	3	3	4	2	3	4	3	1	2	4	29
34	Salsa K.S	3	2	4	2	3	3	2	2	1	3	25
35	Wahyu K.M	4	4	2	3	2	3	2	1	1	3	24
Jumlah		10	10	10	88	98	10	70	64	80	11	
		8	1	9			4				3	

Sumber: Hasil angket kepada siswa kelas IV a dan IV b SDN 109 Bengkulu Utara.

Berdasarkan angket film kartun yang disebarakan kepada 35 responden maka dapat diketahui bahwa angket item soal no 1,2,3,6,10 termasuk dalam jumlah kategori tinggi dengan jumlah skor 108, 101, 109, 104, 113. Sedangkan item sal no 4, 5, 7, 8, dan 9 termasuk dalam katategori rendah dengan jumlah skor 88, 98, 70 , 64, dan 80. Berdasarkan data angket film kartun, diperoleh nilai tertinggi 33 dan nilai terendah 22. Maka analisis data untuk mencari nilai terbaik, sedang dan rendah dari tayangan film kartun dengan terlebih dahulu mencari mean hipotetik ( $\mu$ ) dan standar deviasinya ( $\sigma$ ).

Menghitung mean hipotetik ( $\mu$ ) dengan rumus:

$$\mu = \frac{1}{2}(i_{max} + i_{min}) \sum k]$$

$$\mu = \frac{1}{2}(4 + 1)10$$

$$\mu = \frac{1}{2}(5.10)$$

$$\mu = \frac{1}{2} 50$$

$$\mu = 25$$

Keterangan :

$\mu$  = Rerata Hipotetik

$i_{max}$  = Skor maksimal item

$i_{min}$  = Skor minimal item

$\sum k$  = Jumlah item

Menghitung Standar Deviasi ( $\sigma$ ) hipotetik, dengan rumus:

$$\sigma = \frac{1}{6}(\sum k \cdot i_{max} - \sum k \cdot i_{max})$$

$$\sigma = \frac{1}{6} (10 \times 4 - 10 \times 1)$$

$$\sigma = \frac{1}{6} (40 - 10)$$

$$\sigma = \frac{1}{6} \times 30$$

$$\sigma = 5$$

Keterangan :

$\sigma$  = Rerata Hipotetik

$i_{max}$  = Skor maksimal item

$i_{min}$  = Skor minimal item

$\sum k$  = Jumlah item

Setelah mengetahui nilai mean dan standar deviasi dari hasil angket, kemudian mencari kategori pengukuran pada subyek penelitian sebagai berikut:

a. Tinggi

$$= \text{mean} + \text{SD} \leq X$$

$$= 25 + 5 \leq X$$

$$= 30 \leq X$$

b. Sedang

$$= \text{mean} - 1 \times \text{SD} \leq X < \text{mean} + 1 \times \text{SD}$$

$$= 25 - 1 \times 5 \leq X < 25 + 1 \times 5$$

$$= 25 - 5 \leq X < 25 + 5$$

$$= 20 \leq X < 30$$

a. Rendah

$$= X < \text{mean} - 1 \times \text{SD}$$

$$= X < 25 - 1 \times 5$$

$$= X < 20$$

Setelah diketahui nilai kategori tinggi, sedang, dan rendah. Akan diketahui persentasinya dengan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Presentase

f = Frekuensi

$N =$  Jumlah subyek

Maka analisis hasil presentase angket tayangan film kartun dijelaskan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.5**  
**Distribusi Frekuensi Hasil Angket**  
**tentang Tayangan Film Kartun**

Kategori	Frekuensi	Presentase
Tinggi	9	25,72%
Sedang	15	42,86%
Rendah	11	31,42%
Jumlah	35	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas dapat diketahui bahwa siswa kelas IV a dan IV aktivitas menonton film kartun tergolong sedang dengan presentase 42,86%.

2. Data tentang perilaku

Peneliti menyebarkan angket kepada 35 siswa sebagai responden dengan soal pertanyaan sebanyak 10 butir ketentuan sebagai berikut:

- a. Jawaban a dengan skor 4
- b. Jawaban b dengan skor 3
- c. Jawaban c dengan skor 2
- d. Jawaban d dengan skor 1

Peneliti melakukan penyebaran angket kepada responden penelitian yaitu siswa kelas IV a dan IV b SDN 109 Bengkulu Utara.

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil Angket Perilaku SDN 109 Bengkulu Utara**

No	Nama Responden	Hasil Nilai Angket										Jmlh
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abeng K.N	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	35
2	Alya A.R	4	1	4	3	4	3	4	4	2	4	33

3	Azura I.C	4	1	3	2	2	3	3	4	3	3	28
4	Dimas A.A	2	3	1	4	4	4	4	1	4	3	30
5	Dinny T.L	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	27
6	Elfia K	4	1	2	2	3	3	3	3	2	2	25
7	Fahry A	3	2	3	2	2	4	3	2	2	2	25
8	Gegen T.U	2	3	2	3	3	3	4	3	1	2	26
9	Kayla C.B	4	1	2	4	4	3	2	4	1	3	28
10	Khansa A.F	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2	29
11	Kholil A	3	2	2	2	4	3	3	4	2	4	29
12	Muhammad A	4	1	1	3	4	3	4	3	1	3	27
13	Miftakhul M	3	1	3	1	3	2	4	4	1	4	26
14	M.Rasyid A	4	2	4	2	3	3	3	4	3	3	31
15	Muhammad T	4	2	4	2	2	4	4	4	1	3	29
16	Sendy W.R	4	1	3	1	4	4	2	2	2	4	27
17	Yori R.A	3	2	4	3	4	4	3	2	1	3	29
18	Adnaan F.R	3	2	2	3	4	3	3	4	3	2	29
19	Anita Y.S	4	1	3	2	4	4	2	4	2	3	29
20	Bilqis P.D	4	2	4	1	4	4	3	4	1	3	30
21	Dika N	4	2	2	3	3	3	4	3	3	2	29
22	Diva A.P	4	2	2	2	3	3	3	4	2	3	28
23	Julian F.O	3	1	2	3	2	3	2	3	3	1	23
24	Kesit P.P	4	2	1	3	2	2	2	4	4	2	26
25	Kufita A.S	4	1	2	1	3	4	3	4	1	4	27
26	Lhora V	3	1	3	1	3	4	1	3	1	3	23
27	Muhamad A	3	1	3	4	2	3	2	3	2	2	25
28	Muhamad F	4	3	3	3	3	2	3	2	1	2	26
29	MuhammadH	4	2	2	2	3	3	4	3	3	2	28
30	MuhammadM	4	3	3	2	3	4	3	2	4	2	30
31	Muklas A.R	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	28
32	Restu A.S	4	1	4	2	4	4	1	4	1	3	31

33	Rezza P	4	1	3	4	3	2	2	2	2	3	26
34	Salsa K.S	4	1	4	1	4	4	2	4	2	3	29
35	Wahyu K.M	4	3	2	2	3	4	1	3	2	3	27
Jumlah		12	59	95	84	11	11	98	11	75	98	
		5				3	5		3			

Sumber: Hasil angket kepada siswa kelas IV a dan IV b SDN 109 Bengkulu Utara.

Berdasarkan angket perilaku yang disebarakan kepada 35 responden maka dapat diketahui bahwa angket item soal no 1, 5, 6, 7, 8, dan 10 termasuk dalam jumlah kategori tinggi dengan jumlah skor 125, 113, 115, 98, 98, dan 113. Sedangkan item sal no 2, 3, 4 dan 9 termasuk dalam kategory rendah dengan jumlah skor 59, 95, 84 dan 75. Berdasarkan data angket film kartun, diperoleh nilai tertinggi 35 dan nilai terendah 23. Maka analisis data untuk mencari nilai terbaik, sedang dan rendah dari tayangan film kartun dengan terlebih dahulu mencari mean hipotetik ( $\mu$ ) dan standar deviasinya ( $\sigma$ ).

Menghitung mean hipotetik ( $\mu$ ) dengan rumus:

$$\mu = \frac{1}{2}(i_{max} + i_{min}) \sum k]$$

$$\mu = \frac{1}{2}(4 + 1)10$$

$$\mu = \frac{1}{2}(5.10)$$

$$\mu = \frac{1}{2} 50$$

$$\mu = 25$$

Keterangan :

$\mu$  = Rerata Hipotetik

$i_{max}$  = Skor maksimal item

$i_{min}$  = Skor minimal item

$\sum k$  = Jumlah item

Menghitung Standar Deviasi ( $\sigma$ ) hipotetik, dengan rumus:

$$\sigma = \frac{1}{6}(\sum k \cdot i_{max} - \sum k \cdot i_{max})$$

$$\sigma = \frac{1}{6} (10 \times 4 - 10 \times 1)$$

$$\sigma = \frac{1}{6} (40 - 10)$$

$$\sigma = \frac{1}{6} \times 30$$

$$\sigma = 5$$

Keterangan :

$\sigma$  = Rerata Hipotetik

$i_{max}$  = Skor maksimal item

$i_{min}$  = Skor minimal item

$\sum k$  = Jumlah item

Setelah mengetahui nilai mean dan standar deviasi dari hasil angket, kemudian mencari kategori pengukuran pada subyek penelitian sebagai berikut:

c. Tinggi

$$= \text{mean} + \text{SD} \leq X$$

$$= 25 + 5 \leq X$$

$$= 30 \leq X$$

d. Sedang

$$= \text{mean} - 1 \times \text{SD} \leq X < \text{mean} + 1 \times \text{SD}$$

$$= 25 - 1 \times 5 \leq X < 25 + 1 \times 5$$

$$= 25 - 5 \leq X < 25 + 5$$

$$= 20 \leq X < 30$$

b. Rendah

$$= X < \text{mean} - 1 \times \text{SD}$$

$$= X < 25 - 1 \times 5$$

$$= X < 20$$

Setelah diketahui nilai kategori tinggi, sedang, dan rendah. Akan diketahui persentasinya dengan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Presentase

f = Frekuensi

N = Jumlah subyek

Maka analisis hasil presentase angket tayangan film kartun dijelaskan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**

**Distribusi Frekuensi Hasil Angket tentang Perilaku**

Kategori	Frekuensi	Presentase
Tinggi	14	40%
Sedang	12	32,28%
Rendah	9	25,72%
Jumlah	35	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas dapat diketahui bahwa siswa kelas IVa dan IVb perilaku dalam kategori tinggi dengan presentase 40%.

### 3. Pengujian Hipotesis

Setelah data angket film kartun dan perilaku siswa kelas IVa dan IVb SDN 109 Bengkulu Utara dikumpulkan. Kemudian data diolah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku anak kelas Iva dan IVb SDN 109 Bengkulu Utara. Selanjutnya adalah memasukkan hasil perhitungan distribusi frekuensi kedalam tabel persiapan yang nantinya menentukan frekuensi yang diperoleh ( $f_o$ ) dan dapat digunakan untuk mencari harga frekuensi yang diharapkan ( $f_h$ ) dan harga Chi Kuadrat ( $x^2$ ).

**Tabel 4.8**  
**Tabel Silang antara Film Kartun dan**  
**Perilaku Siswa Kelas IVa dan IVb**

Film Kartun dan Perilaku	Tinggi	Sedang	Rendah	Jumlah
Tinggi	4	5	5	14
Sedang	3	7	2	12
Rendah	2	3	4	9
Jumlah	9	15	11	35

Langkah selanjutnya adalah membuat tabel kerja untuk menghitung Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum \left( \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \right)$$

**Tabel 4.9**

**Tabel Kerja Chi Kuadrat Film Kartun dan Perilaku**

No	$f_o$	$f_h$	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
1	4	$\frac{14 \times 9}{35} = 3.6$	0.4	0,16	0,045
2	5	$\frac{14 \times 15}{35} = 6$	-1	1	0,167
3	5	$\frac{14 \times 11}{35} = 4.4$	0.6	0.36	0,081
4	3	$\frac{12 \times 9}{35} = 3.9$	-0.9	0.81	0,207
5	7	$\frac{12 \times 15}{35} = 5.2$	1.8	0.324	0,062
6	2	$\frac{12 \times 11}{35} = 3.9$	1.9	3.61	0,925
7	2	$\frac{9 \times 9}{35} = 2.3$	-0.3	0.09	0,039
8	3	$\frac{9 \times 15}{35} = 3.9$	-0.9	0.81	0,207
9	4	$\frac{9 \times 11}{35} = 2.9$	1.1	1.21	0,417
N	35	36.1	2.7	8.814	2,15

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diperoleh Chi Kuadrat ( $x^2$ ) adalah sebesar 2,15. Untuk mengetahui harga Chi Kuadrat tabel ( $x^2_{tab}$ ) maka terlebih dahulu mengetahui degrees of freedom (df) dan derajat kebebasan (db) dengan rumus  $df = (r-1) \times (c-1)$ , dimana r yaitu jumlah baris, dan c jumlah kolom.

$$\begin{aligned} Df \text{ dan } db &= (r-1) \times (c-1) \\ &= (3-1) \times (3-1) \\ &= (2) \times (2) \\ &= 4 \end{aligned}$$

Menggunakan df dan db sebesar 4 diperoleh harga Chi Kuadrat ( $x^2$ ) pada taraf signifikan 5% sebesar 0,950 dengan demikian berarti harga Chi Kuadrat hitung ( $x^2_{hit}$ ) sebesar 2,15 lebih besar dari Chi Kuadrat tabel ( $x^2_{tab}$ ) pada taraf signifikan 5% pada  $df=4$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui berapa besar pengaruh film kartun dan perilaku, maka digunakan koefisien kontingensi yang dilambangkan C, dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} C &= \frac{\sqrt{x^2}}{x^2+n} \\ C &= \frac{\sqrt{2,15}}{2,15+35} \\ C &= \frac{\sqrt{2,15}}{37,15} \\ C &= \sqrt{0.0578} \\ C &= 0,240 \end{aligned}$$

Agar harga C yang diperoleh dapat dipakai untuk derajat asosiasi antara variabel, maka harga C dibandingkan dengan koefisien kontingensi maksimum, maka dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} C_{max} &= \frac{\sqrt{m-1}}{m} \\ C_{max} &= \frac{\sqrt{4-1}}{4} \\ C_{max} &= \frac{\sqrt{3}}{4} \\ C_{max} &= \sqrt{0,75} \end{aligned}$$

$$C_{max} = 0,866$$

Semakin dekat dengan harga  $C_{max}$  semakin besar derajat asosiasinya, dengan kata lain bahwa film kartun berkaitan dengan perilaku. Perhitungan tersebut dapat diperoleh harga  $C_{hitung} = 0,240$  dengan  $C_{max} = 0,866$ , kemudian dilihat tabel koefisien KK maximum yaitu ada keterkaitan pada kriteria dengan presentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned} KK &= \frac{C_{hitung}}{C_{max}} \times 100\% \\ &= \frac{0,240}{0,866} \times 100\% \\ &= 27,71\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas perbandingan  $C_{hitung} = 0,240$  dengan  $C_{max} = 0,866$  yang dilihat pada KK yang diperoleh hasil bahwa hubungan dari kedua variabel berada pada kriteria rendah dengan presentase 27,71%. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku anak SDN 109 Bengkulu Utara.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

#### 1. Pengaruh Film Kartun terhadap Perilaku

Dari penelitian ini dan berdasarkan hasil penarikan data angket menonton film kartun diketahui bahwa 35 anak yang menjadi sampel penelitian, 9 anak atau 25,72% menjawab menonton film kartun dalam kategori tinggi, 15 peserta didik atau 42,86% menjawab menonton film kartun dalam kategori sedang, dan sebanyak 11 atau 31,42% menjawab menonton film kartun dalam kategori rendah.

Sedangkan hasil penarikan angket data tentang perilaku anak diketahui jumlah anak 35 yang menjadi sampel penelitian. 14 atau 40% anak menjawab bahwa perilaku anak dalam kondisi tinggi, 12 atau 32,28% anak menjawab bahwa perilaku dalam kondisi sedang, dan 9 atau 25,72% anak menjawab bahwa perilaku anak dalam kondisi rendah. Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil Chi Kuadrat dengan harga Chi Kuadrat tabel. Dari perhitungan tersebut diperoleh harga Chi Kuadrat ( $x^2$ ) pada taraf signifikan 5% sebesar 0,950 dengan demikian

berarti harga Chi Kuadrat hitung ( $\chi^2_{hit}$ ) sebesar 2,15 lebih besar dari Chi Kuadrat tabel ( $\chi^2$ ) karenanya  $H_0$  ditolak. Jadi  $H_a$  yang penulis ajukan ada “Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SDN 109 Bengkulu Utara” diterima. Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa angket film kartun yang disebarakan oleh 35 siswa dapat diketahui bahwa item soal 4, 5, 7, 8, dan 9 termasuk dalam kategori rendah dengan kategori soal pertanyaan (perasaan atau perhatian terhadap film kartun shiva, memahami dan menirukan tokoh film kartun). Sedangkan no soal 1, 2, 3, 6 dan 10 memiliki kategori tinggi dengan soal pertanyaan (menirukan dan menggambarkan tokoh film kartun). Dan angket perilaku yang disebarakan 35 siswa dapat diketahui bahwa item soal 2, 3, 4 dan 9 termasuk dalam kategori rendah dengan kategori soal pertanyaan (menggangu, membuli, berkelahi), sedangkan no soal 1, 5, 6, 7, 8, dan 10 dalam kategori tinggi dengan soal pertanyaan (memnggangu, membuli, emosional, dan berkelahi). Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data dalam penelitian dapat dijelaskan bahwa dari masing-masing pertanyaan yang disebarakan kepada 35 anak, angket dari film kartun dan perilaku anak termasuk dalam kategori tinggi.

## 2. Film Kartun Terhadap Perilaku

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang di desain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Akan tetapi ada beberapa kualitas tertentu dari kartun-kartun yang efektif dalam pembelajaran. Film kartun digunakan untuk memenuhi kebutuhan suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audiovisual yang paling populer dan paling digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif.<sup>97</sup> Fungsi film yang diproduksi dan dieksebisikan sering kita temui misalnya ; fungsi informasional dapat ditemukan pada film berita

---

<sup>97</sup>Wayan Sukanta, dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu (Geografi) Pada Materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya*. Jurnal Swarnabhumi. Vol. 2 NO. 1, 2017, h. 24.

(newsreel), fungsi instruksional dapat dilihat dalam film pendidikan, fungsi persuasif terkandung dalam film dokumenter, sedangkan fungsi hiburan dapat ditemukan pada jenis film cerita. Perlu diketahui dan diingat bahwasanya setiap film selalu mengandung unsur hiburan. Film informasional, instruksional, maupun persuasif selain mengandung pesan yang memungkinkan terlaksananya fungsi juga harus memberikan kesenangan atau hiburan kepada khalayak.<sup>98</sup>

Film kartun menjadi salah satu film yang memiliki daya tarik tinggi bagi anak-anak. Film kartun menjadi tayangan yang dapat menarik perhatian anak-anak karena selain jalan cerita dan karakter yang sesuai dengan anak-anak juga memiliki tampilan visual animasi yang bagus.<sup>99</sup> Film kartun menjadi program yang selalu ada di Televisi. Bahkan jika melihat waktu penayangan, film kartun dimulai sekitar pukul 05.00 sampai 21.00 WIB. Jika melihat banyaknya durasi waktu penayangan film kartun di TV, maka dampak yang ditimbulkan juga semakin besar bagi anak-anak. Secara tidak langsung tayangan film kartun di TV mampu mempengaruhi tingkah laku anak-anak, bahkan tidak jarang anak-anak membandingkan diri sendiri dan meniru adegan-adegan dengan karakter kartun yang disukai.<sup>100</sup> Bahkan ada siswa yang tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta rendahnya respon terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Terkadang fisik mereka memang sedang berada di dalam kelas jiwa pikiran mereka entah berada dimana.<sup>101</sup> Film animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan dan pengenalan bahasa kepada anak. Dijelaskan bahwa terdapat beberapa kriteria sebuah film animasi dapat dijadikan media dalam pengenalan bahasa. film dapat ditangkap oleh

---

<sup>98</sup>Yoyon Mudjiono, *Kajian Semotika Dalam Film*, Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 1 No. 1 2016, h. 137.

<sup>99</sup>Yoyon Mudjiono, *Kajian Semotika Dalam Film*,... h. 138.

<sup>100</sup>Siti fatimah, Ngatman, *Analisi Film Kartun 'Cloud Bread' Sebagai Pengenal Media Buku dan Pendidikan Karakter Anak*. Jurnal Riset Pedagogik. Vol. 2 No. 2, Dwija Cendekia 2018, h. 65.

<sup>101</sup>Amin Alfauzan. dkk. *Intensitas Media Sosial dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu*. Jurnal El-Ta'dib 2021, Vol. 01 No. 02. h. 145.

penalaran siswa, tidak terlalu panjang dan efektif dalam bercerita, menggunakan bahasa yang santun, berisi permainan yang menghibur dan tidak membahayakan anak, dan berisi nilai-nilai yang dapat diketahui anak. Film kartun terbukti dapat mempengaruhi perilaku dan bahasa anak dalam keseharian dan juga pada teman sebaya. Anak-anak cenderung akan meniru hal-hal yang ada seperti dalam film, termasuk hal-hal yang negatif.<sup>102</sup> Anak banyak belajar dari apa yang mereka lihat dan saksikan secara langsung. Mereka banyak meniru dari apa yang mereka lihat sebagai sebuah pengalaman belajar. Untuk itu perlu guru dan orang tua mempersiapkan diri dalam hal pemberian contoh. Kuasailah materi yang akan diajarkan kepada anak-anak agar kita dapat mengajarkannya dengan benar. Karena apabila kita memberikan contoh yang salah maka anak pun akan meniru dengan contoh yang salah pula. Sifat pembelajaran agama pada anak usia dini berupa; mudah diterapkan, menyenangkan, dan mudah ditiru. Audio visual berupa film merupakan salah satu contoh pembelajaran yang mencakup hal tersebut. Film mempunyai keunggulan sebagaimana dikemukakan oleh Sukenti yaitu: merupakan suatu dominator belajar yang umum, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, dapat menyajikan baik teori maupun praktek, dapat mengikat perhatian anak, lebih realitis, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan, mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan) film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.<sup>103</sup> Apabila anak dalam kesehariannya dihadapkan dengan perilaku-perilaku negatif oleh orang tua dalam kesehariannya maka mereka akan menerima hal tersebut sebagai cermin dalam berperilaku, misalnya jika anak dipertontonkan dengan marah yang identik dengan kekerasan, maka mereka akan menerapkan dalam kehidupannya dan demikian juga sebaliknya.<sup>104</sup> Ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu:

a. Perilaku dan karakteristik orang lain

---

<sup>102</sup>Siti fatimah, Ngatman, *Analisi Film Kartun 'Cloud Bread' Sebagai Pengenal Media Baku dan Pendidikan Karakter Anak*,.. h. 67.

<sup>103</sup>Nurwita Syisva, *Analisis Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Upin dan Ipin*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 3. No. 2, 2019, h. 509.

<sup>104</sup>Ismaniar, Setiyo Utomo, *'Mirror of Effect'' dalam Perkembangan Perilaku Anak pada Masa Pandemi Covid 19*, Jurnal Pendidikan Luar Sekolah. Vol. 4 No. 2, 2020, h. 154.

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang ber-karakter santun dalam lingkungan pergaulannya.<sup>105</sup>

b. Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar dan kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Ada tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kognitif, yaitu: persepsi, mengingat dan berpikir.<sup>106</sup>

c. Faktor lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Baik lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat juga sangat beragam, terutama yang berkaitan dengan kehidupan dan aktivitas siswa. Siswa di suatu sekolah cenderung membawa atau paling tidak dipengaruhi secara kuat dalam lingkungan keluarga dengan berbagai bentuk kebiasaan dan orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda.<sup>107</sup>

d. Latar Budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial

Seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda.<sup>108</sup> Anak belum memahami tentang apa yang terbaik ataupun sebaiknya mereka lakukan maupun ucapkan. Perilaku, tindakan dan ucapan mereka senantiasa mudah berubah ubah dan mudah di pengaruhi oleh situasi dan kondisi serta suasana hati. Baik

---

<sup>105</sup>Makagingge Meike, dkk, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 3. No. 2, 2019, h. 117.

<sup>106</sup>Amin Alfauzan dan Alimni. *Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*. (Banten: Media Edukasi Indonesia, 2021). h. 59.

<sup>107</sup>Amin Alfauzan. dkk. *Motivation and implementation of Islamic concept in madrasah ibtidaiyah school: Urban and rural*. International Journal of Evaluation and Research in Education, Vol. 11, No. 1, 2022, h. 345.

<sup>108</sup>Makagingge Meike, dkk, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 3. No. 2, 2019, h. 117.

lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat juga sangat beragam, terutama yang berkaitan dengan kehidupan dan aktivitas siswa. Siswa di suatu sekolah cenderung membawa atau paling tidak dipengaruhi secara kuat dalam lingkungan keluarga dengan berbagai bentuk kebiasaan dan orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda, dan tentunya juga dipengaruhi oleh nilai-nilai budayanya.<sup>109</sup> Karakteristik anak usia dini yang kedua ini juga sangat terkait dengan karakteristik yang pertama di atas, jika tidak diwaspadai dapat berakibat buruk pada perkembangan perilaku dan kepribadian anak. Kepekaan pancaindera yang tinggi diikuti dengan kecenderungan berimitasi yang tinggi serta masih lemahnya kemampuan untuk membedakan maka yang baik dan buruk serta benar dan salah akan menggiring anak ke perilaku negatif. Jadi bimbingan dan pengarahan dari orang dewasa di sekitar mereka, akan sangat membantu anak memahami konsep moral yang kuat.<sup>110</sup> Menurut peneliti Film kartun yang mengandung unsur kekerasan dapat memberikan pengaruh pada perilaku anak. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa perilaku anak setelah setelah menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan seperti pada film kartun Shiva. Dengan menyaksikan adegan kekerasan dalam film kartun dapat terjadi proses belajar peran model perilaku oleh seorang anak yang terbentuk setelah melihat film kartun tersebut. Menurut Koeswara, perilaku agresif adalah tingkah laku individu, yang berupa tindakan permusuhan yang ditunjukkan untuk melukai atau mencelakai individu yang lain baik secara fisik maupun verbal atau merusak harta benda. Film Shiva, banyak menggunakan kekerasan untuk membantu menyelesaikan masalah. Hal ini dapat membuat anak-anak yang menonton semakin yakin bahwa tindakan kekerasan itu adalah hal yang menyenangkan serta dapat membuat seorang anak berfikir bahwa

---

<sup>109</sup>Alimni. Dkk. *Pengaruh Sistem Full Day School Terhadap Pembentukan Karakter Toleransi MI Plus Nur Rahman Kota Bengkulu*. Jurnal Pendidikan Edukasi Multikultura. Vol. 3 No.1, 2022.

<sup>110</sup>Ismaniar, Setiyo Utomo, *'Mirror of Effect' dalam Perkembangan Perilaku Anak pada Masa Pandemi Covid 19*, Jurnal Pendidikan Luar Sekolah. Vol. 4 No. 2, 2020, h. 153.

dalam menyelesaikan masalah dapat menggunakan kekerasan. Menurut Zainun Mu'tadi dengan menyaksikan perkelahian dan pembunuhan meskipun sedikit pasti akan menimbulkan rangsangan untuk meniru model kekerasan tersebut (Mom Kiddie).

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan peneliti dapat diperoleh kesimpulan bahwa menonton film kartun berpengaruh terhadap perilaku anak SDN 109 Bengkulu Utara. Hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan statistik. Ada pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku anak SDN 109 Bengkulu Utara, dapat dilihat melalui perhitungan Chi kuadrat. Berdasarkan pengolahan data yang diperoleh harga Chi Kuadrat tabel ( $\chi^2_{tab}$ ) pada taraf 5% sebesar 0,940 dengan demikian berarti Chi Kuadrat hitung ( $\chi^2_{hit}$ ) sebesar 2,15 lebih besar dari chi kuadrat tabel ( $\chi^2_{tab}$ ) pada taraf 5% pada db= 4, karena  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Diperoleh nilai koefesien kontingensi  $C_{hitung} = 0,240$  dan  $C_{max} = 0,866$ , maka ada pengaruh pada kedua variabel tersebut dalam tingkat rendah dengan presentase 27,72%.

### B. Saran

Setelah melakukan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti melalui penyebaran angket, observasi, dan dokumentasi dengan judul Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SDN 109 Bengkulu Utara, diberikan saran yang mungkin dapat dijadikan acuan dalam mencapai tujuan pendidikan.

#### a. Kepala Sekolah dan Guru

Dapat meningkatkan kerjasama dalam mengontrol pengaruh siaran televisi yang kurang baik khususnya film.

#### b. Orang tua

Untuk orang tua disarankan agar dapat mengontrol anaknya dalam menonton siaran televisi dirumah dan juga agar dapat memberikan motivasi anaknya dalam meningkatkan minat belajar dirumah.

c. Guru

1. Mengalihkan perhatian anak dengan cara memberi tugas atau pekerjaan rumah pada anak.
2. Memberikan waktu untuk mengadakan pemutaran film film yang baik, seperti film film tentang kisah-kisah nabi.
3. Menanamkan selalu norma norma perilaku yang baik dalam pelajaran di sekolah

d. Peserta didik

Siswa disarankan dapat mengatur waktu dengan baik dalam menonton siaran televisi maupun waktu belajar dan bermain, sehingga belajarnya tidak terganggu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin Alfauzan, dkk, 2021, *Associative and Comparative Study on Students' Perseverance and Religious in Islamic Education Subject*, Jurnal Pendidikan Progresif, Vol. 11, No. 3.
- Amin Alfauzan. dkk. 2021. *Intensitas Media Sosial dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu*. Jurnal El-Ta'dib Vol. 01 No. 02.
- Amin Alfauzan dan Alimni. 2021. *Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Banten: Media Edukasi Indonesia.
- Amin Alfauzan. dkk. 2022. *Motivation and implementation of Islamic concept in madrasah ibtidaiyah school: Urban and rural*. International Journal of Evaluation and Research in Education, Vol. 11, No. 1.
- Amin Alfauzan, dkk. 2021. *Parental Communication Increases Student Learning Motivation in Elementary Schools*, International Journal of Elementary Education, Vol. 5, No. 4.
- Amin Alfauzan, dkk. 2021. *Student Perception Of Interactin Betwen Students and Lectuters, Learning Motivation, And Evironment During Pandemic Covid-19*, Journal of Educational Technology 23(3).
- Amin Alfauzan, dkk, 2021, *Teaching Faith in Angels for Junior High School Students*, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 6 No.1.
- Amin Alfauzan. dkk. 2020. *Penerapan Nilai-nilai Karakter Melalui Pendekatan Sufistik Pada Komunitas Surau Mambaulamin*, Banten: Media Edukasi Indonesia.
- Amin Alfauzan, dkk. 2019, *Implementasi Pendidikan Agama Islam Berwawasan Lingkungan Hidup dan Budaya Dalam Sekolah Menengah Pertama(SMP)*, Journal of Social Science Education Vol. 1, No.1.
- Alimni. Dkk. 2022. *Pengaruh Sistem Full Day School Terhadap Pembentukan Karakter Toleransi MI Plus Nur Rahman Kota Bengkulu*. Jurnal Pendidikan Edukasi Multikultura, Vol. 3 No.1.
- Ardianto, dkk. 2004, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Bambang Syamsul Arifin, 2015, *Psikologi Sosial*, Bandung: Pustaka Setia.

- Cangara Hafied, 2016, Pengantar ilmu komunikasi, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chinthia Malinda Putri, 2017, *Pengaruh Menonton Film Tayangan Animasi Adit Sopo dan Jarwo Terhadap Sikap Anak Studi pada Siswa/i kelas III Sd Al-azhar 1 Bandar Lampung*, Universitas Bandar Lampung.
- Darwanto S, 2007, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eni Fariyatul Fahyuni, Istikomah, 2016. *Psikologi Belajar & Mengajar*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Gunarsa, Singgih, 1997, *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*, Jakarta PT. BPK Gunung Mulia
- Handayani dkk, 2020, *Perilaku Negatif Siswa: Bentuk, Faktor Penyebab, dan Guru Solusi Mengatasinya*, Jurnal Elementary School, Vol. 7, No. 2.
- Iswandi Syaputra, 2013, *Rezim Media*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Heri Setyawan, 2013, *Membangun Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia*, Jurnal Komunikasi Profetik, (Online), Vol. 6, No. 1.
- Ismaniar, Setiyo Utomo, 2020, ‘*Mirror of Effect*’ dalam *Perkembangan Perilaku Anak pada Masa Pandemi Covid 19*, Jurnal Pendidikan Luar Sekolah. Vol. 4 No. 2.
- Khalikul Bahri, 2017, *Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak Studi Kasus Pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie*, Banda Aceh.
- Kontributor Wikipedia, *Shiva (seri TV) Ensiklopedia bebas*, (<https://id.wikipedia.org>). diakses pada 16 november 2020 pukul 22:57.
- Makagingge Meike, dkk, 2019, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 3. No. 2.
- Masrukhin, 2015, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Kudus: Media Ilmu Press & Mibarda Pubhisling.
- Morrison, 2005, *Strategi Penyiaran Radio dan Televisi*, Tangerang: Ramdina Perkasa.
- Nurwita Syisva, 2019, *Analisis Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Upin dan Ipin*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 3. No. 2.

- Onong Uchjana Effendi, 2017, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Penny Naluria Utami, 2018, “*Pencegahan Kekerasan Terhadap Anak dalam Perspektif Hak Atas Rasa Aman di Nusa Tenggara Barat*”, *Jurnal HAM*, Vol. 9, No. 1.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi ketiga, Jakarta.
- Saifuddin Azwar, 2013, *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sinta RonauliSitinjak, 2018, *Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Prilaku Anak-anak Di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat*, Universitas Lampung.
- Siti Aisyah, 2015, *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*, Yogyakarta: Deepublish.
- Siti fatimah, Ngatman, 2018, *Analisi Film Kartun ‘Cloud Bread’ Sebagai Pengenal Media Baku dan Pendidikan Karakter Anak*. *Jurnal Riset Pedagogik*. Vol. 2 No. 2, Dwija Cendekia.
- Shelley E. Taylor, dkk, 2012, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Elfinaro, dkk. 2004, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sugiyono, 2014, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, 2013, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabarata, 2013, *Metodolgi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunaryo, 2010, *Psikologi untuk Keperawatan*, Jakarta: EGC.
- Sutanto Leo, 2013, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, Jakarta: Erlangga.
- Sunarto, 2009, *Televisi, Kekerasan, & Perempuan*, Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

- Syafrudin Chabib, Pujiyono Wahyu, 2013, *Pembuatan Film Animasi Pendek*, Jurnal Sarjana Teknik Vol. 1, No. 1.
- Thomas Santoso, 2002, *Teori-Teori Kekerasan*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Wayan Sukanta, dkk, 2017, *Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu (Geografi) Pada Materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya*. Jurnal Swarnabhumi. Vol. 2 NO. 1.
- Wendi Zaman, 2011, *Ternyata Mendidik Anak Cara Rasulullah Itu Mudah & lebih Efektif*, Bandung: Ruangkata.
- Wikipedia, 2021, *Ensiklopedia Bebas*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Shiva\\_\(seri\\_TV\)#](https://id.wikipedia.org/wiki/Shiva_(seri_TV)#), diakses pada 28 Februari 2022 pukul 23.45.
- Yunita Syahfitri, 2011, *Teknik Film Animasi Dalam Dunia Computer*. Jurnal: Saintikom Stimik Triguna Dharma, Vol. 10. No. 3.
- Yoyon Mudjiono, 2016, *Kajian Semotika Dalam Film*, Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 1 No. 1.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## Angket Uji Kelas Sampel

1. Apakah kamu selalu menonton film kartun Shiva?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
2. Berapa lama kamu menonton film kartun?
  - a. 70 – 90 menit
  - b. 50 – 70 menit
  - c. 25 – 50 menit
  - d. 25 menit
3. Apakah kamu selalu mengikuti setiap episode film kartun Shiva?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
4. Apakah anda merasa senang setelah menonton kartun Shiva?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
5. Apakah kamu marah ketika kartun Shiva diganti oleh ibumu?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
6. Apakah anda sering menyelesaikan masalah bersama-sama seperti kartun Shiva?
  - a. Selalu
  - b. Sering

- c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
7. Apakah anda sering kompak dalam berteman?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
8. Apakah anda sering menasehati sesama teman?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
9. Apakah anda sering melakukan adegan balapan sepeda seperti Shiva?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
10. Apakah anda sering melakukan adegan jumping sepeda?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

1. Apakah kamu suka mengganggu temanmu?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
2. Apa kamu suka mencubit temanmu?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
3. Ketika temanmu mengganggu apa kamu membalasnya?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
4. Apakah kamu mengejek temanmu?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
5. Ketika temanmu mencubitmu apa kamu membalasnya?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
6. Ketika temanmu mencoret bukumu apa kamu marah?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang

- d. Tidak pernah
7. Ketika temanmu sengaja mendorongmu apa kamu membalasnya?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
8. Apakah kamu marah melihat temanmu berkelahi?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
9. Apakah kamu menolong teman dengan cara berkelahi?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
10. Apakah kamu menirukan adegan berkelahi dalam film Shiva?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

**Tabel Kerja Mencari Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SDN  
109 Bengkulu Utara**

<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
1	Adnaan Fatih Arrasya	25	29	625	841	725
2	Anita Yupita Sari	23	29	529	841	667
3	Bilqis Putri Deti	28	30	784	900	840
4	Dika Novelion	24	29	576	841	696
5	Diva Angelina Putri	23	28	529	784	644
6	Julian Furqon O.H	25	23	625	529	575
7	Kesit Putra Pamungkas	25	26	625	676	650
8	Kufita Amalia Soleha	25	27	625	729	675
9	Lhora Vilenzia	26	23	676	529	598
10	Muhamad Aldy Syaputra	22	25	484	625	550
11	Muhamad Fajar Al-Habib	25	26	625	676	650
12	Muhammad Hafid	29	28	841	784	812
13	Muhammad Munirul Ikhwan	33	30	1089	900	990
14	Muklas Ali Romadhoni	30	28	900	784	840
15	Restu Alvionita Saputri	29	31	841	961	899
16	Rezza Pratama	29	26	841	676	754
17	Salsa Kirana Syafitri	25	29	625	841	752
18	Wahyu Qoirul Maulana I	25	27	625	729	675
$\Sigma$		471	494	12465	13646	12992

**Data Hasil Uji Coba Angket Film Kartun Pada 18 Responden**

No	Butir Angket										Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	23
2	3	3	2	3	3	2	1	2	2	2	23
3	2	4	4	3	4	3	2	3	1	3	28
4	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	24
5	2	2	2	4	2	4	1	1	2	3	23
6	4	2	4	2	2	2	2	2	2	3	25
7	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	25
8	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	25
9	4	4	3	2	2	2	2	1	2	4	26
10	4	2	2	2	2	3	1	1	2	3	22
11	3	2	4	2	2	3	2	2	2	3	25
12	3	3	4	2	4	3	3	2	2	3	29
13	4	3	4	4	3	4	4	2	1	4	33
14	3	5	3	2	3	5	3	1	1	3	30
15	4	3	3	3	4	3	2	1	2	4	29
16	3	3	4	2	3	4	3	1	2	4	29
17	3	2	4	2	3	3	2	2	1	3	25
18	4	4	2	3	2	3	2	1	1	3	25

Hasil Uji Validitas Butir Angket Menonton Film Kartun

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

**Tabel Hasil Perhitungan Product Moment Item 1**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	3	25	9	625	75
2	3	23	9	529	69
3	2	28	4	784	56
4	2	24	4	576	48
5	2	23	4	529	46
6	4	25	16	625	100
7	4	25	16	625	100

8	3	25	9	625	75
9	4	26	16	676	104
10	4	22	16	484	88
11	3	25	9	625	75
12	3	29	9	841	87
13	4	33	16	1089	132
14	3	30	9	900	90
15	4	29	16	841	116
16	3	29	9	841	87
17	3	25	9	625	75
18	4	25	16	625	88
$\Sigma$	58	471	196	12465	1511

Dari perhitungan tabel diatas diperoleh hasil dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$\begin{array}{llll} N & = 18 & Y & = 471 & Y^2 & = 12465 \\ X & = 58 & X^2 & = 196 & XY & = 1511 \end{array}$$

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1511}{\sqrt{(196)(12465)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1511}{\sqrt{2443140}}$$

$$r_{xy} = \frac{1511}{1563}$$

$$r_{xy} = 0,966$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus product moment diatas, maka hasil hitungan uji validitas setiap butir angket film kartun dapat diuraikan sebagai berikut:

#### Hasil Nilai r Butir Angket Film Kartun

Butir Angket	Nilai r	Tarf Signifikan	
		5%= 0,632	1%= 0,765
1	0,966	Valid	Valid
2	0,975	Valid	Valid
3	0.959	Valid	Valid
4	0.793	Valid	Valid

5	0.976	Valid	Valid
6	0.976	Valid	Valid
7	0.955	Valid	Valid
8	0.938	Valid	Valid
9	0.951	Valid	Valid
10	0.990	Valid	Valid

Hasil Uji Validitas Butir Angket Perilaku

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

**Tabel Hasil Perhitungan Product Moment Item 1**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	3	29	9	841	87
2	4	29	16	841	116
3	4	30	16	900	120
4	4	29	16	841	116
5	4	28	16	784	112
6	3	23	9	529	69
7	4	26	16	676	104
8	4	27	16	729	96
9	3	23	9	529	69
10	3	25	9	625	75
11	4	26	16	676	104
12	4	28	16	784	112
13	4	30	16	900	120
14	3	28	9	784	84
15	4	31	16	961	124
16	4	26	16	676	104
17	4	29	16	841	116
18	4	27	16	729	96
∑	67	494	253	13646	1824

Dari perhitungan tabel diatas diperoleh hasil dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$\begin{array}{llll}
 N & = 18 & Y & = 494 & Y^2 & = 13646 \\
 X & = 67 & X^2 & = 253 & XY & = 1824
 \end{array}$$

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

$$r_{xy} = \frac{1824}{\sqrt{(523)(13646)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1824}{\sqrt{7164150}}$$

$$r_{xy} = \frac{1824}{2676}$$

$$r_{xy} = 0.681$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus product moment diatas, maka hasil hitungan uji validitas setiap butir angket film kartun dapat diuraikan sebagai berikut:

#### Hasil Nilai r Butir Angket Perilaku

Butir Angket	Nilai r	Tarf Signifikan	
		5%= 0,632	1%= 0,765
1	0,681	Valid	Valid
2	0,775	Valid	Valid
3	0.759	Valid	Valid
4	0.793	Valid	Valid
5	0.776	Valid	Valid
6	0.776	Valid	Valid
7	0.755	Valid	Valid
8	0.738	Valid	Valid
9	0.751	Valid	Valid
10	0.690	Valid	Valid

## Dokumentasi



**Gambar 1. Menjelaskan Cara Pengisian Angket Kelas IVa**



**Gambar 2 . Membagikan Soal Angket Kelas IVa**



**Gambar 3. Proses Pengisian Angket Kelas IVa**



**Gambar 4. Membagikan Angket Kelas IVb**



Gambar 5. Kegiatan Pengisian Angket Kelas IVb



