

**ANALISIS TAYANGAN FILM KARTUN TERHADAP
PERILAKU MENIRU PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI DESA BLOK 15 KEC. GUNUNG MERIAH
KAB. ACEH SINGKIL**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana pendidikan

Oleh:

Ester Debora S.M

1711070030



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD)
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021**

PENGESAHAN KELULUSAN

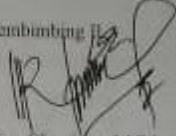
Skripsi dengan judul *Analisis Tayangan Film Kaenun Terhadap Perilaku Menurut Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Blok 15 Kec. Gunung Meriah Kab. Aceh Singkil* telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Ester Deboni S.M, 1711070030. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Bina Bangsaa Getsempena pada hari Jumat, 21 Mei 2021.

Menyetujui,

Pembimbing I,


Yenni Mutiawati, M.Pd
NIDN. 13288108001

Pembimbing II,


Riza Oktariana, M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui,

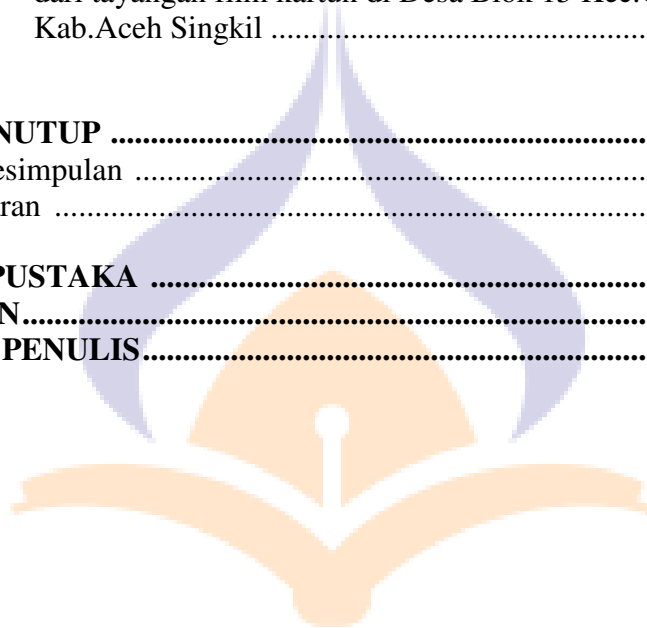
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Fitriah Hayati, M.Ed
NIDN. 0128038801

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	8
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 10
2.1. Pengertian anak usia dini	10
2.1.1 Anak-anak menurut para ahli	11
2.1.2 Pendidikan anak usia dini (PAUD)	13
2.1.3 Pengertian film kartun	14
2.1.4 Sejarah film kartun	15
2.2 Jenis film kartun yang cocok untuk anak usia dini	17
2.2.1 Jenis film kartun untuk anak usia dini	17
2.2.2 Film kartun yang disukai anak	20
2.3 Perilaku yang ditiru oleh anak dalam film kartun	21
2.3.1 Defenisi Perilaku	21
2.3.2 Perilaku meniru/imitasi	23
2.3.3 Perbedaan perilaku anak laki-laki dan perempuan	25
2.3.4 Karakteristik anak usia 4-5 tahun	28
2.3.5 Perilaku yang ditiru anak dalam film kartun	33
2.4 Dampak perilaku meniru dari film kartun terhadap perkembangan anak	35
2.4.1 Untuk mengatasi dampak negatif dari tayangan film kartun	38
2.5 Kerangka Berpikir	39
 BAB III METODE PENELITIAN	 42
3.1 Rancangan Penelitian	42
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	43
3.3 Subjek Penelitian	45
3.4 Instrumen penelitian	45
3.5 Teknik Pengumpulan data	48
3.6 Teknik Analisis Data	50
3.7 Pedoman Penulisan	52
3.8 Indikator Keberhasilan.....	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	54
4.2 Hasil Penelitian.....	56
4.2.1 Hasil Wawancara Dengan Orang Tua Anak.....	57
4.3 Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	79
4.3.1 Dampak Perilaku Meniru Pada Anak Usia 4-5 Tahun dari Tayangan Film Kartun di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil	79
4.3.2 Dampak Negatif dalam perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil	82
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	88
BIODATA PENULIS.....	93



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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

Pergaulan sehari-hari anak-anak sering berinteraksi dengan teman sebaya, anak-anak akan mengekspresikan segala sesuatu yang ia lihat sebelumnya, contohnya meniru kebiasaan orang-orang disekelilingnya, misalnya cara bertingkah laku. Tingkah laku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan

kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Tingkah laku manusia pada dasarnya terdiri dari komponen pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) atau tindakan.

Seiring dengan perkembangan teknologi semakin maju di Era Globalisasi pada saat ini. Dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada di Indonesia yang dapat mempermudah suatu kegiatan manusia, salah satu bagian dari hasil teknologi ialah adanya televisi. Dimana televisi salah satu media elektronik yang hampir seluruh masyarakat dapat menikmatinya, dan televisi menyediakan berbagai macam hiburan yang banyak diminati kalangan masyarakat, penayangan televisi selalu menjadi hiburan dan dikatakan dapat menambah pengetahuan, dan film yang dapat menarik perhatian anak-anak ialah film kartun, seperti diketahui banyak film kartun yang rutin tayang setiap harinya dan menyajikan daya tarik khusus buat anak-anak. Ada film kartun yang bersifat menghibur, bernuansa romantis, pengetahuan dan hal yang beradegan perkelahian.

Dapat diketahui film adalah suatu media komunikasi masa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak. Film dapat diartikan sebagai hasil budaya dan alat eksperimen kesenian. Film sebagai komunikasi masa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti foto grafi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni

teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Dan film kartun sendiri media yang digemari anak-anak.

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

Pada umumnya ada beberapa nama film kartun yang digemari kalangan anak-anak Upin&Ipin, Bo Boboy, dan lain-lain. Semua terkaji dengan menarik untuk disaksikan terutama untuk anak-anak dan tidak jarang anak-anak mengikuti gaya dan peran tokoh film kartun misalnya saja pada film kartun Upin&Ipin, anak-anak yang mengidolakan tokoh Upin&Ipin, Bo boboy, dan Ultrament. Dalam film, tak jarang meminta jenis pakaian yang digunakan adalah pakaian yang minimalis atau cenderung gambar Upin&Ipin. Kemudian pada kartun dan Bo boboy, anak-anak cenderung mengikuti aksi kekerasan yang diperankan dalam film kartun tersebut.

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

Masa anak merupakan masa yang akan menentukan tahap-tahap perkembangan berikutnya. Pengelolaan yang baik pada masa anak-anak akan menghasilkan orang dewasa yang baik. Pribadi anak merupakan hasil interaksi antara unsur keturunan dan pengalaman yang diperoleh melalui lingkungan dimana ia berinteraksi. Maka diperlukan suatu pengawasan terhadap anak-anak dan mendidiknya dengan baik. Karena jika tidak terpantau anak-anak akan sulit dikendalikan.

Jika hati dan pikiran anak-anak telah dipengaruhi oleh film-film yang mengandung adegan kekerasan dapat dipastikan hanya sedikit saja nilai-nilai yang baik dalam dirinya. Seperti yang kita ketahui perilaku sejatinya dipersiapkan sebagai prinsip berfikir kritis untuk sampai pada pilihan dan penilaian moral yang dianggap sebagai pikiran dan sikap terebaiknya. Dan apabila anak selalu berhadapan dengan tayangan film kartun dengan berbagai aksi, dan bahasa tentu saja akan mempengaruhi perilaku anak termasuk nilai-nilai kebaikan yang ada

pada anak tersebut. Anak tidak begitu saja begitu saja dapat memahami nilai yang terkandung dalam film kartun, seorang anak membutuhkan arahan secara baik, apabila hal tersebut tidak dilakukan akan dapat mengakibatkan penyimpangan perilaku dan mengganggu proses perkembangan anak tersebut. Dan perkembangan anak-anak juga sangat berpengaruh pada perilakunya. Dimana tiada lagi keraguan-keraguan dalam bertindak kekerasan itu adalah suatu kesalahan yang ada pada anak tersebut.

Menurut Sri Agustin (2019) dengan adanya bermacam-macam film kartun di Indonesia anak-anak mulai mengenal suatu hal yang baru, dimana dengan apa yang dilihat anak-anak itu mengandung perilaku dan bahasa mereka dalam kesehariannya dan juga pada teman sebayanya. Tidak semua anak-anak menyukai film kartun dan terpengaruh oleh aksi film kartun akan tetapi sebagian besar anak-anak akan meniru perilaku dalam film kartun tersebut. Dapat dikatakan setiap orang tua wajib dan bertanggung jawab penuh dalam mengawasi kegiatan anak-anaknya.

Anak-anak memiliki kemampuan yang luar biasa dalam mengamati apa yang akan terjadi disekitar mereka. Mereka adalah pengamat atau observer yang ulung, sebagai pengamat yang ulung. Anak-anak kecil pada umumnya mampu menirukan apa yang mereka tangkap dari lingkungan sekitar mereka atau hasil dari observasi mereka, mereka adalah peniru yang luar biasa. Masa-masa emas seorang anak saat ia berusia 0-3 tahun. Pada usia ini anak cepat merespon apa yang anak dengar dan dilihatnya dilingkungan sekitarnya. Pada saat itu otaknya berkembang sangat cepat sehingga informasi apapun akan cepat diserap olehnya,

tanpa difilter baik dan buruknya. Agar sianak dapat meniru ada beberapa tahap yang mempengaruhi, seperti yang dikemukakan dalam teori Albert Bandura(1925) , yaitu:

1. Attensional Proses (Proses memperhatikan), sebelum sesuatu dipelajari sebagai model ia harus memperhatikan dulu.
2. Retensional Proses (Proses terbentuknya perilaku, proses ini menentukan sejauh mana apa yang telah ia pelajari terjemahan dalam perilaku.
3. Behavioral praductions processes (proses terbentuknya perilaku, proses ini menentukan sejauh mana apa yang telah ia pelajari dapat diterjemahkan dalam perilaku.

Dari beberapa teori diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, untuk dapat meniru seorang anak perlu mengobservasi atau menangkap informasi melalui visual.

Pada fase usia 4-5 tahun, ketika mendekati usia sekolah ini, kemampuan seorang anak dalam menggunakan kalimat, meniru tindakan orang dewasa, berhitung dan kegiatan dasar lainnya sudah semakin matang. Berikut ini adalah perkembangan kognitif yang ditunjukkan oleh anak-anak usia 4-5 tahun Yevie virgiana (2017).

1. Usia 4 tahun dimasa prasekolah biasanya senang mengekspresikan ide dan menjelajah dunia mereka melalui lagu, pakaian, materi seni bahasa dan gerak.

2. Usia 5 tahun dimana bermain kreatif dan imajinasi sangat penting untuk pembelajaran dan perkembangan kreativitas si kecil yang berumur 5 tahun. Kegiatan tersebut membantu memupuk imajinasi, dan juga mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, berpikir dan keterampilan motorik. Pada usia ini anak akan lebih banyak pertanyaan tentang bagaimana segala sesuatu bekerja karena ia siap untuk mengeksplorasi dan mengalami ide, keterampilan, dan informasi baru. Pada usia ini, si kecil akan sering menggunakan permainan bercerita dan memperagakan peran untuk memecahkan masalah, bahkan musik untuk mengkomunikasikan perasaan dan pesan yang ingin ia sampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara orang tua di Desa Blok15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil, Terdapat 13 anak laki-laki dan 11 anak perempuan yang berusia 4-5 tahun, 5 anak yang menyukai film kartun, diantara nya adalah 2 anak menyukai film kartun Upin&ipin, dan 3 anak menyukai film Bo Boboy. Channel dan jam tayang film kartun sebagai berikut.

1. Upin&Ipin merupakan film dari Malaysia yang memiliki cerita petualangan dan fantasi bersama keenam teman-teman nya . Tayangan ini berdurasi 5-7 menit setiap episodenya dan penayangan nya di Channel MNCTV setiap hari pada pukul 07:00, 10:30, 16:30 dan 18.00 WIB.
2. Bo Boboy salah satu film dari Malaysia yang dimana sekelompok alien jahat “The Tengkorak” datang ke bumi untuk mencuri Ochobot. Bo

Boboy beserta teman-temannya memiliki kekuatan yang berbeda-beda untuk menyelamatkan bumi. Tayangan ini berdurasi 20 menit setiap episodenya dan penayangan nya di Channel MNCTV setiap hari pada pukul 13:00.

Di Desa Blok 15 yang terletak di Kecamatan Gunung Meriah yang juga merupakan lokasi yang dimana banyak anak-anak penduduk setempat lebih banyak menghabiskan waktu menonton film kartun di rumah. Mereka sudah terbiasa menggunakan media televisi untuk mengisi waktu luang. Sehingga tidak banyak anak-anak yang bermain di lingkungan sekitar masyarakat karena menonton televisi.

Pada saat peneliti mengamati anak bermain dengan teman sebayanya anak-anak akan meniru bagaimana gerakan dan tata bahasa film kartun tersebut. Contoh ia akan memukul temannya seperti adegan di film Bo Boboy sesekali anak tersebut mengeluarkan jurus “Seribu Bayangan” seperti yang diucapkan oleh Bo boboy, dan ada juga yang menirukan bagaimana Logat Upin&Ipin berbicara bahasa Malaysia.

Berdasarkan hasil Observasi awal pada tanggal 27 juni sampai 30 juni 2020. Dimana anak-anak di Desa Blok 15 kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh singkil lebih banyak menghabiskan waktu menonton televisi, sehingga anak-anak ketika berinteraksi dengan teman-temannya mereka meniru gerakan dan juga perkataan dari tayangan film kartun yang mereka lihat seperti film kartun Upin&Ipin anak-anak yang menyukai film kartun Upin&Ipin tidak jarang menggunakan bahasa melayu pada saat berkomunikasi dan juga terdapat sisi

positif dalam film Upin&Ipin seperti moral agama anak-anak tidak lupa untuk sholat, berdoa sebelum makan, dan mau membantu orang tua. Ada juga perilaku negatif Ketika anak sedang bermain dengan temannya ia memukul teman nya, menendang dan menganggap temannya monster/penjahat yang harus dikalahkan.

Terbiasanya anak-anak bermain dengan bersikap kekerasan seperti yang mereka contoh dari film kartun mereka menganggap bahwa hal itu yang biasa namun dampak dari itu sangatlah fatal mulai dari tercedera dan bahkan dapat membuat sosial emosional anak terganggu.

Oleh sebab itu, setiap orang tua wajib dan bertanggung jawab penuh dalam mengawasi kegiatan anak-anaknya. Dan kebanyakan orang tua yang lama menginap dikebun sehingga anak-anak dirumah bersama kakaknya atau abang nya. Dan harus dibuat pengawasan yang ekstra dalam menunjukkan tindakan maupun cara bicara dan perilaku yang bercerminkan hal yang positif. Mendidik anak dengan cara yang keras ataupun dengan kata-kata yang kasar merupakan cara mendidik anak yang salah, jikalau anak merasa tertekan dan mengalami ketakutan disaat emosi anak telah mencapai titik final maka bukan hal yang tidak mungkin anak akan menjadi agresif dan dapat bertindak kasar sehingga itu diperlukan pengawasan serta bimbingan terhadap anak untuk membentuk perilaku yang baik. Maka peneliti mengobservasi orang tua anak Di desa Blok 15 untuk mengetahui perilaku meniru pada tayangan film kartun.

Berdasarkan latar belakang diatas dan keinginan untuk mengetahui bagaimana pengaruh tayangan film Kartun pada perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun. Maka peneliti tertarik untuk melakukan peneliti tentang Tingkah laku

meniru dengan judul “Analisis Tayangan Film Kartun Terhadap Perilaku Meniru Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Blok 15 Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka perlu difokuskan penelitian ini agar tidak meluas dan melebar pada hal-hal diluar tema penelitian penelitian ini difokuskan pada perilaku meniru terhadap film kartun pada anak.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana dampak perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun Di Desa Blok 15 Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil?
2. Apa saja dampak negatif dalam perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun Di Desa Blok 15 Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun Di Desa Blok 15 Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil

2. Untuk mengetahui Apa saja dampak negatif dalam perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun Di Desa Blok 15 Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil.

1.4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan bagi para pembaca yang tertarik dengan bidang anak usia dini (AUD) atau pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang terkait tentang perilaku meniru terhadap film kartun Di Desa Blok 15 Kecamatan Gunung Meriah

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah dan memperluas pengetahuan penulis mengenai Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Perilaku Meniru Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Desa Blok 15 Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil.

b. Bagi Orangtua

Dapat digunakan sebagai pertimbangan/saran bagi orang dewasa disekitar anak (Orangtua/pendidik) agar dapat memberikan pengawasan dan bimbingan dalam pemanfaatan televisi, Seperti membatasi jumlah jam menonton, mengawasi atau memeriksa terlebih dahulu program yang akan ditonton anak, dan mendampingi saat anak menonton televisi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Analisis Film Kartun Yang Disukai Oleh Anak

2.1.1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini diartikan mereka yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Dalam permendikbud RI Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar PAUD dijelaskan bahwa anak-anak ini merupakan anak yang baru saja lahir hingga usia enam tahun yang masih diberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan.

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

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

Psikologi anak sendiri merupakan bagian dari cabang ilmu psikologi lainnya, yaitu psikologi perkembangan yang mempelajari pertumbuhan manusia semenjak lahir sampai menjadi dewasa. Psikologi perkembangan sendiri mempelajari bagaimana dan mengapa manusia berubah dalam setiap tahapan hidupnya.

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

2.1.2 Anak-Anak Menurut Para Ahli

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

- a. Fase kecil (0 sampai 7 tahun : Masa bermain)
- b. Fase anak sekolah (7 sampai 14 tahun : Masa anak sekolah rendah)

c. Fase remaja (14 sampai 21 tahun : Masa peralihan).

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

1. Periode sensorimotor (usia 0-2 tahun)
2. Periode Praoperasional (usia 2-7 tahun)
3. Periode operasional (usia 7-11 tahun)
4. Periode Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

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

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

Berdasarkan pada penerapan ilmu-ilmu tersebut, psikologi pendidikan lalu dimanfaatkan untuk berbagai macam penggunaan dalam dunia pendidikan seperti

desain intruksional, pengembangan kurikulum, pendidikan saling terkait dan berkontribusi kepada ilmu kognitif dan ilmu mengajar.

2.1.3 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan 6 perkembangan: Agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang standar Nasional PAUD (menggantikan permendiknas 58 tahun 2009).

Rentangan anak usia dini melalui pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya dibeberapa Negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas). Ruang lingkup pendidikan anak usia dini diantaranya: bayi (0-1

tahun), balita (2-3 tahun), kelompok bermain (3-6 tahun), dan sekolah dasar kelas awal (6-8 tahun).

2.1.4. Pengertian Film Kartun

Film adalah gambar hidup yang sering disebut movie. Film secara kolektif disebut sinema. Secara harafiah film yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = grhap (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus dengan menggunakan alat khusus yaitu kamera. Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam persekian detik.

Film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat *cultural aducation* atau pendidikan budaya. Meski pada awalnya film diperlukan sebagai komoditi yang diperjual-belikan sebagai media hiburan, namun pada perkembangannya film juga kerap digunakan sebagai media propaganda, alat penerangan bahkan pendidikan. Dengan demikian film juga efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya. Definisi film menurut UU 33/2009, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya, dengan tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan syistem proyeksi mekanik, elektronik dan lainnya.

2.1.5. Sejarah Filim kartun

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

Pada awalnya kartun dibuat untuk mambantu dalam pembuatan *fresco*, yakni seni gambar dikaca dengan warna-warna yang indah dan mengilustrasikan suatu lagenda atau mitos pada masyarakat Eropa. Bukti arkeologis telah menemukan gambar kartun atau karikatur sudah ditemukan pada dinding-dinding atau jambangan bunga pada jaman mesir kuno dan yunani kuno (instisari, januari 1992).

Masa Renaissance yakni pada abad ke-16, Michaelangelo bou narotti memakai kartun dalam mengerjakan karya Fresco tentang kisah penciptaan manusia yang sangat terkenal dan sampai sekarang dapat dilihat di kapel sistine. (marianto dalam Indarto, 1993:130. Leonardo da vinci dalam karyanya yang berjudul *The Virgin and Child With St. Anne and St. Jhon the Baptist*, adalah sebuah kartun yang dibuat oleh Leonardo da Vinci dalam makna yang asli. Sebuah kartun dengan ukuran penuh yang digamabr diatas kertas sebagai studi untuk proses lebih lanjut sebuah karya seni, seperti lukisan atau permadani, koleksi kartun kelas dunia karya Peter Rubens untuk sebuah permadani yang besar sebuah koleksi dari Jhon and Mable Ringling dapat disaksikan dalam Museum Of Art di Sarasota, Florida.

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

Fresco sendiri adalah seni menggambar di kaca dengan warna-warna yang indah dan mengilustrasikan suatu legenda atau mitos pada masyarakat Eropa. Konsep ini mulai dipakai dari tahun 1843 ketika majalah Punch menerapkan istilah untuk gambar sindiran dalam salah satu halamannya, terutama sketsa yang dibuat oleh Jhon Leech. Awal parody sebuah kartun dilihat pada fresco bersejarah di New Of Westminster. Judul asli untuk gambar yang dibuat oleh tukang pensil (ilustrator) majalah Punch dan judul baru “Cartoon” dimaksudkan untuk sesuatu yang bersifat ironis, dengan referensi pada sikap memperkaya diri para politisi barat.

Tahun 1900 kartunis editorial, Sir David Low dari Skotlandia baru membuat karakter pada diri “kolonel Blimp”, yakni sosok militer tua yang reaksioner, low

memulai karir sebagai kartunis pada tahun 1914 dan pada tahun 1919, ia pindah ke Inggris. Terkait dengan perkembangan kartun secara kronologis, tahun 1930-1940 adalah masa popularitas buku-buku komik, sedangkan tahun 1935-1945 (pasca perang dunia II) merupakan masa popularitas komik-komik humor.

Teknis masa lalu dalam menerbitkan kartun (sebelum perkembangan cetak dan separasi warna) adalah dengan cara muncul manual dimana kartunis langsung menggambar diatas blok kotak kayu, setelah menggambar pasti bisa dengan pensil atau pena, pengukir lantas mengukirnya sesuai garis coretan, proses ini membutuhkan waktu kurang lebih 24 jam. Semakin berkembangnya teknik cetak proses pembuatan kartun menjadi lebih efektif dan efisien terlebih lagi setelah berkembangnya teknik digital. Seiring dengan kemajuan zaman para kartunis mengadakan inovasi terhadap kartun, yang kemudian dimunculkan film kartun.

2.2 Jenis Film Kartun Yang Cocok Untuk Anak Usia Dini

2.2.1 Jenis Film Kartun Untuk Anak Usia Dini

Di Indonesia sendiri sekarang ini banyak sekali industri pertelevisian antara lain mulai dari stasiun televisi tertua TVRI, RCTI, MNCTV, SCTV, ANTV, Indosiar, Trans7, Trans TV, TV One dan Global TV dari masing-masing stasiun televisi tersebut semua menyuguhkan program-program yang menarik untuk khalayaknya. Diantaranya stasiun televisi diatas ada sebagian yang sering menayangkan serial animasi atau biasa disebut serial kartun, yaitu Global TV, RCTI dan MNCTV. Serial kartun yang biasa ditayangkan di Global TV antara lain Spongebob, Dora, The Explorer, Calk Zone dan masih banyak lagi.

Semua serial-serial kartun tersebut sangat identik dengan anak-anak karena tokoh-tokohnya yang lucu-lucu dan disukai anak-anak. Tapi tidak semua serial film kartun pantas untuk disaksikan oleh anak-anak karena banyak film kartun yang menampilkan adegan-adegan kekerasan, pornografi yang tidak layak untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Dalam Undang-Undang penyiaran No. 32/2002 pasal 36:3, disebutkan bahwa isi siaran dalam media penyiaran “wajib memberikan perlindungan dan pemberdayaan kepada khalayak khusus yaitu anak-anak dan remaja, dengan menyiarkan mata acara pada waktu yang tepat, dan lembaga penyiaran mencantumkan dan menyebutkan klarifikasi sesuai isi siaran”.

Masalah paling mendasar bukanlah jumlah jam yang dilewatkan si anak untuk menonton televisi, melainkan program-program ini agar dapat membantu kegiatan belajar mereka. Dari hal-hal tersebut maka peran orang tua berperan sangat penting dalam mengawasi anak-anak ketika menyaksikan program-program di televisi.

Namun tidak semua serial animasi atau biasa disebut dengan serial kartun yang ditayangkan di televisi menampilkan hal-hal yang disebutkan di atas. Ada sebagian serial film kartun yang mendidik salah satunya adalah serial animasi Upin & Ipin. Serial ini adalah sebuah serial animasi anak-anak yang dibuat oleh Nizam Abdul Razak yang awalnya dibuat untuk mendidik anak-anak agar bisa menghayati dan melaksanakan bulan Ramadhan.

a. Tayangan film kartun yang mendidik anak usia dini

1. Adit sopo dan jarwo

Adit sopo dan jarwo (2014:2015), Film yang diproduksi MD Animation ini menceritakan kisah persahabatan antara empat orang kawan yaitu Adit, Dennis, Mitha dan Adely.

Kehidupan mereka senantiasa diwarnai oleh petualangan-petualangan tak terduga. Salah satu tantangan yang mereka hadapi adalah ulah dari sopo dan jarwo yang sering mengganggu dan berseteru dengan mereka. film ini mewarnai layar kaca tanah air dan mendapat respon positif.

2. Kung Fu Panda

Film ini mengisahkan panda lucu bernama Po. Dibalik kelucuannya Po, ia memiliki kekuatan luar biasa. Tak hanya memiliki kekuatan fisik, Po juga memiliki impian serta kemauan untuk bekerja keras agar bisa menjadi sosok yang luar biasa.

3. Upin & Ipin

Film yang menceritakan Sikembar yang dibesarkan oleh Opah dan kakaknya. Memiliki teman-teman yang mau saling tolong menolong dan menghormati orang tua. Film ini banyak sekali mengandung nilai moral agama yang dapat ditiru oleh anak.

4. Nussa dan Rara

Film yang menceritakan kakak beradik yang selalu bersama dan banyak sekali yang mengandung nilai moral agama, yang dapat diambil oleh sianak

2.2.2. Film Kartun Yang Disukai Oleh Anak

Hasil Observasi di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil. Dari angket yang telah diberikan kepada orang tua anak, Terdapat 2 anak yang suka menonton film kartun. Yang dimana pada setiap karakter film kartun tersebut sudah menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak usia 4-5 tahun. Pada film kartun memiliki daya tarik antaranya yaitu bahasa yang digunakan dalam karakter tersebut, semua karakter dalam film kartun memiliki karakter dan ciri khas yang berbeda-beda.

Dari ketertarikan tersebut kini anak-anak yang usia 4-5 tahun menjadi banyak yang menirukan keunikan yang dilakukan oleh berbagai film kartun yang disukai oleh anak. Setiap hari anak-anak menonton film animasi kartun kesukaan mereka, sehingga anak-anak hafal yang dilakukan karakter pada tokoh film kartun tersebut. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak menirukan gaya bahasa dari Karakter. Bukan hanya itu anak-anak setempat juga melakukan kekerasan pada teman sebayanya pada saat bermain seperti memukul, menendang, dan melemparkan benda-benda yang ada ditangannya. Mereka menirukan bagaimana tokoh pada film kartun pada saat berantam/melawan musuh.

Setiap tokoh pada film kartun memiliki keunikan masing-masing yang membuat anak-anak memiliki ketertarikan untuk meniru. Bukan hanya ekspresi dan cara berbicara, bahkan anak-anak juga tak jarang meminta baju dan barang-barang kesukaan seperti yang ada dalam film kartun.

2.3 Perilaku Yang Ditiru Oleh Anak Dalam Film Kartun

2.3.1 Defenisi Perilaku

Perilaku adalah serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, system, atau entitas buatan dalam hubungannya dengan dirinya sendiri atau lingkungannya. Perilaku diatur oleh prinsip dasar perilaku yang menjelaskan bahwa ada hubungan antara perilaku manusia dengan peristiwa lingkungan. Perubahan perilaku dapat diciptakan dengan merubah peristiwa didalam lingkungan yang menyebabkan perilaku tersebut. Perilaku dapat bersifat *cover* ataupun *overt*. *Overt* artinya nampak (dapat diamati dan dicatat) sedangkan *covert* artinya tersembunyi (hanya dapat diamati oleh orang yang melakukan nya).

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

1. Analisa artinya mengidentifikasi hubungan fungsional antara lingkungan dengan perilaku tertentu untuk memahami alasan suatu perilaku terjadi.
2. Pengubahan berarti mengembangkan dan mengimplementasikan produser pengubahan perilaku untuk membantu orang mengubah perilakunya (mengubah peristiwa-peristiwa lingkungan yang terencana dan sistematis dari prinsip belajar yang telah ditetapkan untuk mengubah perilaku maladatif. Maladatif adalah perilaku yang mempunyai ciri sebagai berikut : Menimbulkan akibat yang tidak menyenangkan bagi

perilaku maupun lingkungannya tidak sesuai dengan stimulasi yang dimunculkan oleh lingkungannya.

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

2.3.2. Perilaku Meniru / Imitasi

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, perilaku diartikan sebagai tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Menurut *Skinner*, seperti yang dikutip oleh *Notoadmodjo* merumuskan bahwa perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulasi atau rangsangan dari luar. Menurut *Albert Bandura* (1925), *modelling* yang artinya meniru, dengan kata lain juga merupakan proses pembelajaran dengan melihat dan memperhatikan perilaku orang lain. Menurut *Ivan Petrovich Pavlo* (1849-1936), perilaku meniru adalah seseorang dengan cara melihat dan memperhatikan perilaku orang tua secara langsung baik dari tingkah laku ataupun perbuatan.

Bandura menyatakan jika teori social learning tidak diciptakan untuk mengganti classical dan operant namun sebagai penyempurna kedua teori yang sudah ada karena *classical* dan *operant conditioning* bisa terjadi selama proses meniru tersebut sedang terjadi. Teori *social learning* ini juga disebut dengan *observational learning* yang memiliki arti sama. *Determinisme resiprokal*

merupakan orang yang saling meniru perilaku ketika sedang berinteraksi. Pada saat seseorang ada dalam lingkungan, maka ia akan beradaptasi dengan lingkungan tersebut.

Imitasi atau meniru merupakan suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan atau aksi seperti yang dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima stimulus atau rangsangan dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengelola informasi dari stimulus atau rangsang tersebut dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik. Proses ini melibatkan kemampuan kognisi tahap tinggi karena tidak hanya melibatkan bahasa, namun juga pemahaman terhadap pemikiran orang lain, individu harus menggunakan inderanya, seperti mata, telinga, dan pikiran yang terpusat pada model.

Imitasi juga suatu bentuk pembelajaran sosial yang membawa pada perkembangan tradisi dan pada akhirnya menjadi budaya individu. Hal ini memungkinkan untuk melakukan transfer informasi, baik berupa perilaku, kebiasaan, dan bahasa antara individu dan generasi berikutnya kebawah tanpa kebutuhan untuk pewarisan genetik. Melalui imitasi, dengan mudah dihasilkan suatu replikasi yang dapat menjadi budaya bagi generasi berikutnya.

Kata imitasi dapat diterapkan dalam banyak konteks, imitasi yang digunakan dalam konteks ini adalah bagi anak. Selain itu, imitasi saat ini dipelajari dari berbagai sudut pandang ilmu seperti psikologi, neurologi, kognitif, studi hewan (animal study), antropologi, ekonomi, sosiologi dan filsafat. Hal ini berkaitan dengan fungsi imitasi pada pembelajaran terutama pada anak, maupun kemampuan manusia untuk berinteraksi secara sosial sampai dengan pewarisan

budaya pada generasi selanjutnya. Imitasi harus dibedakan dengan peniruan gerakan yang sama saja (mimikri) maupun peniruan tujuan (emulasi), namun pada proses imitasi manusia melakukan prinsip peniruan suatu aksi dengan memahami tujuan aksi dan diarahkan oleh pencapaian target tujuan (goal). Selain itu dengan imitasi dikatakan bahwa anak membentuk teori pemikirannya (theory of mind) melalui imitasi terhadap aksi orang lain maupun persepsi terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Menurut Davidoff imitation disebut juga modeling, observational learning, atau social learning (dalam purawanta, 2012: 28). Dasar dari imitasi adalah teori belajar sosial. Teori ini dikembangkan oleh Albert Bandura 1925. Tujuan imitasi adalah individu dapat lebih banyak menguasai respon baru dengan mengamati perilaku orang lain atau model, karena individu tidak harus bereksperimen dengan cara trial and error untuk menghasilkan konsekuensi yang diinginkan dan membuang yang tidak produktif. Selain itu, dengan menerapkan teori ini individu akan cepat menampilkan perubahan sesaat setelah mengamati perilaku orang lain, walaupun pada sebagian besar individu menunjukkan perubahan pada jangka waktu yang lama atau bahkan tidak terjadi perubahan. Teori ini membuktikan bahwa adanya hubungan resiprokal yaitu perilaku, lingkungan, dan individu bukanlah objek dari perubahan perilaku melainkan juga berperan dalam perubahan perilaku sebagai subjek yang mempunyai potensi untuk memilih yang terbaik bagi dirinya.

Tujuan imitasi adalah bahwa individu akan mengarahkan perilakunya pada tujuan-tujuan yang ingin dicapainya (*self-efficacy*). Misalnya seorang anak ingin

seperti tokoh pada film kartun Upin&Ipin maka dia akan berusaha mengikuti gerakan serta tata bahasa dalam film kartun tersebut dan memperagakan nya dalam kehidupan sehari-hari.

2.3.3 Perbedaan Perilaku Anak Laki-Laki Dan Perempuan

Menurut Davidoff (1991), sikap atau *attitude* didefinisikan sebagai konsep evaluasi yang telah dipelajari dan dikaitkan dengan pola pikiran, perasaan, dan perilaku kita. Misalkan saja unsur pikiran (kognitif dan intelektual). Pikiran seseorang tentang objek dari sikap mereka biasanya terpengaruh oleh pengalaman dan informasi. Mereka akan mengadakan pengamatan secara perlahan-lahan, kemudian merumuskan pemikirannya secara umum.

Jenis kelamin berbeda dengan gender. Gender merujuk pada perbedaan antara perempuan dan laki-laki sejak lahir, tumbuh kembang, dan besar melalui proses sosialisasi dilingkungan keluarga dan masyarakat. Lingkungan sosial mereproduksi pembedaan peran melalui pemisahan kepantasan untuk perempuan kepantasan untuk laki-laki. Pembedaan peran gender tidak bersifat universal, tetapi berbeda antara satu kebudayaan dengan kebudayaan lainnya dan dapat berubah seiring dengan perkembangan zaman (Marni, 2013).

Berdasarkan uraian di atas terdapat perbedaan antara perilaku anak laki-laki dan perempuan

a. Anak laki-laki

1. Anak laki-laki menyukai gerak-gerik

Psikolog dari universitas of Cambridge di Inggris menuturkan anak laki-laki lebih memilih melihat gerakan mekanik dari suatu barang dibandingkan dengan gerakan manusia, misalnya ia senang melihat gerakan wiper mobil atau benda lain. Hal inilah yang membuat anak laki-laki lebih cepat tahu asal dari suatu gerakan misalnya bola yang bergelinding dibawah meja.

2. Anak laki-laki senang bergerak

Ada anggapan anak laki-laki lebih cepat berjalan dibanding anak perempuan, anggapan ini mungkin timbul karena anak laki-laki senang bergerak seperti menendang dan bergoyang dibanding perempuan. Tidak jarang anak laki-laki lebih banyak masuk ke UGD akibat cedera.

3. Anak laki-laki lebih menyukai keramaian

Hal ini karena anak laki-laki lebih suka melihat beberapa wajah dalam satu kelompok dibandingkan dengan individu.

4. Anak laki-laki relative tak kenal takut

Anak laki-laki mengekspresikan rasa takutnya lebih sedikit dibandingkan dengan anak perempuan. Ketika ibu menunjukkan wajah menakutkan pada bayi laki-laki, maka ia akan mengabaikan ibunya dan tetap bermain dengan mainannya.

b. Anak Perempuan

1. Anak perempuan senang meniru

Dalam sebuah penelitian diketahui bahwa anak perempuan yang baru lahir akan lebih baik menyalin gerakan jari dibanding anak laki-laki. Hal ini menunjukkan anak perempuan lebih senang meniru interaksi manusia sedangkan anak laki-laki meniru gerakan mesin seperti robot-robotan.

2. Anak perempuan lebih baik dalam menggunakan tangannya

Ketika diberikan tugas yang berhubungan dengan motorik halus seperti memanipulasi mainan, menggunakan peralatan makan dan menulis.

3. Anak perempuan akan lebih cepat berbicara

Berdasarkan penelitian yang melibatkan anak usia 8-30 bulan, diketahui bahwa anak perempuan lebih memahami apa yang orang lain katakan. Mulai berbicara lebih awal (sekitar usia 12 bulan dan anak laki-laki usia 13-14 bulan) dan pada usia 16 bulan sudah bisa mengucapkan 100 kata sedangkan anak laki-laki hanya sekitar 30 kata.

2.3.4 Karakteristik Anak Usia 4-5 Tahun

Pembahasan tentang perkembangan anak dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan, seperti pendekatan umur (*age-stage approach*), pendekatan jangka hidup (*lif-span approach*), dan pendekatan ekologi (*ecological approach*) (Anita Yus, 2011:9). Pendekatan umur (*age-stage approach*), merupakan pendekatan yang sering digunakan untuk menjelaskan tentang perkembangan anak. Secara sederhana, perkembangan anak dapat diketahui dari usia, tingkah laku, dan kondisi fisik atau yang lainnya. Karakteristik perkembangan pada usia tertentu menurut beberapa ahli, diantaranya adalah:

1. Montessori (1870-1952), mendeskripsikan perkembangan pada periode-periode sensitif. Rentang perkembangan anak usia anak dini menurut Montessori akan terlihat.

- a. Masa penyerapan total (*absorbed mind*), pengenalan dan pengalaman sensoris/pancaindra sekitar usia 1,5 tahun.
- b. Perkembangan bahasa 1,3-5 tahun.
- c. Perkembangan dan koordinasi antara mata dan otot-ototnya, serta mulai menaruh perhatian pada benda-benda kecil 1,4-5 tahun.
- d. Perkembangan dan penyempurnaan gerakan-gerakan; menaruh perhatian yang besar pada hal-hal yang nyata dan mulai menyadari urutan waktu dan ruang 2-4 tahun.
- e. Penyempurnaan penggunaan pancaindra/peneguhan sensoris 2,5-6 tahun.
- f. Peka/sensitif terhadap pengaruh orang dewasa 3-6 tahun.
- g. Mulai mencoret-coret, persiapan menulis 3-5 tahun.

2. Jean Piaget (1896-1980) mengidentifikasi perkembangan individu dalam empat tahap, yaitu:

- a. usia 0-2 tahun dikenal dengan tahap sensori motor. Pada masa ini perkembangan tertuju pada gerak refleks sebagai bukti adanya kemampuan menyadari ada sesuatu didekatnya.

- b. Usia 2-7 tahun dikenal dengan tahap praoperasional. Pada masa ini muncul ciri yang disebut dengan egosentris, yaitu kemampuan mengasosiasi sesuatu dengan dirinya.
- c. Usia 7-8 tahun dikenal dengan tahap operasional konkret. Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk mengenali urutan hierarki.
- d. Usia 18 tahun keatas dikenal dengan tahap operasional. Pada masa ini terbentuk kemampuan berpikir proporsional dan berpikir deduktif. (Anita Yus,2011: 12).

Pada beberapa karakteristik tersebut menggambarkan, bahwa perkembangan anak dilakukan secara bertahap dan menuju pada keadaan yang lebih sempurna. Pada saat anak melalui tahapan tersebut dengan baik, maka aspek-aspek perkembangan pada diri anak pun dapat terarah dengan baik pula.

Perkembangan anak dapat ditinjau dari aspek masa atau umur tertentu, yaitu meliputi perkembangan fisik-motorik, sosial-emosional, moral keagamaan, dan perkembangan kognitif. Arthur mengidentifikasinya ada empat dimensi perkembangan anak, yaitu perkembangan sosial dan emosional, perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan bahasa. Sedangkan Gardner mengidentifikasikailah ada delapan dimensi kecerdasan, yaitu linguistik, logik matematika, spasial visual, kinetik jasmani, musikal, intrapersonal, interpersonal dan natural (Anita Yus 2011: 21-22).

Masa anak juga merupakan rentang waktu anak berada dalam masa peka. Anak sensitif untuk menerima berbagai rangsangan sebagai upaya pengembangan

seluruh potensi anak. Kondisi ini sebagai acuan dalam merancang, pembelajaran kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal, salah satunya melalui keterampilan pembelajaran.

a. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

1. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan hal dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya tanpa bantuan dari orang lain. Perkembangan fisik bagi anak-anak melibatkan dua wilayah koordinasi motorik penting. Pertama, motorik kasar yaitu gerakan yang dikendalikan oleh otot-otot besar tersusun dari otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, menarik naik turun tangga. Kedua motorik halus yaitu gerakan yang dikendalikan oleh otot-otot kecil. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, mengikat, menggambar, serta memainkan benda-benda atau alat mainan.

- a. Tinggi dan berat badan rata-rata anak bertambah tinggi sebanyak 5cm dan berat badannya naik antara 2-3 kg pertahun selama masa kanak-kanak awal. Namun anak-anak prasekolah, persentase kenaikan tinggi dan berat badan menurun setiap tahun (Jhon W.Santrock, 2011: 7).

b. Otak

Pertumbuhan, khususnya otak, terjadi lebih cepat selama perkembangan prakelahirannya dan tahun pertama dibandingkan selama fase yang lain. Pada saat anak-anak mencapai usia 3 tahun, otak berukuran tiga perempat dari ukuran otak dewasa. Pada usia 6 tahun, otak telah mencapai sekitar 95% dari volume otak dewasa (Jhon W.Santrock, 2011: 8).

2. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik berarti perkembangan penegndalian gerak jasmanimelalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang kemampuan anak untuk bergerak dan mengendalikan bagian tubuhnya.

Perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik, sesuai dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang. Gerakan-gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan dan minatnya, serta cenderung menunjukkan gerak atau *over activity*. Oleh karena itu, usia dini merupakan masa kritis bagi keterampilan motorik. Ada beberapa fungsi perkembangan motorik pada anak antara lainnya adalah :

- 1) Memiliki kesehatan yang baik.
- 2) Katarsis emosional.

- 3) Membangun kemandirian dan rasa percaya diri anak.
- 4) Sebagai bentuk hiburan.
- 5) Memupuk jiwa sosial.
- 6) Membangun konsep diri yang baik.

Adapun cara yang digunakan anak untuk mempelajari suatu keterampilan motorik untuk memperoleh kualitas keterampilan yang dipelajari adalah:

1. Belajar coba dan Galat (Trial and error), tidak adanya bimbingan dan model untuk ditiru, menyebabkan anak melakukan tindakan yang berbeda secara acak. Cara tersebut biasanya menghasilkan keterampilan dibawah kemampuan anak.
2. Meniru, belajar dengan meniru atau mengamati suatu model, lebih cepat dibandingkan belajar dengan coba dan ralat, tetapi dibatasi oleh kesalahan yang terdapat dalam model tersebut. Sebagai contoh, anak tidak dapat belajar berenang dengan baik, kalau yang ditirunya adalah perenang yang jelek. Bahkan anak tersebut tidak mungkin menjadi pengamat yang efisien meskipun modelnya baik.
3. Pelatihan, belajar dengan bimbingan atau supervisi, pada waktu model memperlihatkan keterampilan dan memperlihatkan bahwa anak menirunya dengan tepat sangat penting dalam tahap awal belajar.

2.3.5. Perilaku Yang Ditiru Anak Dalam Filim Kartun

Dari ketertarikan tersebut kini anak- anak di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab. Aceh singkil lebih banyak menonton televisi dirumah bukan hanya

meniru moral yang dianut dalam film kartun bahkan anak meniru gaya bahasa dan juga karakter pada film kartun.

Perilaku yang ditiru oleh anak dalam film kartun Sinta Ronauli Sitinjak (2017):

1. Bahasa dalam film kartun. Anak-anak akan mengikuti bahasa dalam karakter film yang mereka tonton di televisi, seperti pada film kartun upin&Ipin dimana anak-anak akan mengikuti dengan berbahasa sehari-hari dengan bahasa Melayu.
2. Melakukan kekerasan saat bermain pada teman-teman mengikuti karakter film kartun yang mereka tonton. Memukul, melempar bahkan berkata kasar anak-anak menganggap bahwa apa yang dia lakukan adalah benar untuk menyelamatkan bumi seperti yang ada pada film kartun Bo Boboy dan Power Rangers.
3. Tidak jarang anak-anak memukul teman nya sampai nangis, dan tertawa “haha...haa..haa... akhirnya saya mengalahkan mu penjahat”.

Berikut perilaku yang ditiru anak menurut beberapa peneliti yang telah meneliti tingkah laku anak meniru film kartun

1. Jevy Nor Kahvi Hidayat (2019). Dimana anak-anak sering menonton film kartun Upin&Ipin sehingga anak-anak hafal serta menirukan gaya

berbahasa melayu dari karakter film kartun Upin&Ipin dalam kehidupan sehari-hari.

2. Yefie virgiana (2017) . Melalui film kartun kesukaannya sampai saat ini anak-anak masih mewujudkan peniruannya terhadap film Bo boboy yang selalu ditonton seperti memukul, menendang, melempar barang, memerintah, mengeluarkan jurus “Seribu bayangan”, mengikuti Bahasa melayu dalam film Bo Boboy, dan memerintah. Perilaku meniru ini yang termasuk kedalam kekerasan sering dilakukan anak ketika sedang bermain dengan teman-temannya.
3. Sinta Ronauli Sitinjak (2017). Film ultrament yang banyak disukai anak laki-laki sehingga anak-anak sering meniru adegan yang ada pada film kartun tersebut seperti, anak-anak seolah-olah berubah wujud menjadi ultrament untuk menyelamatkan bumi dari monster-monster jahat, melempar barang ketubuh teman, mengancam seperti “Saya akan melenyapkanmu monster jahat”, memukul berkelahi dengan teman-teman, dan juga menirukan bagaimana cara ultrament bergerak.

Dari Tiga peneliti tersebut dapat diambil kesimpulan beberapa perilaku meniru anak melalui film kartun, Didalam film kartun tidak hanya dampak negatif yang ditiru oleh anak, ada juga dampak positif yang kerap ditunjukkan anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari, perilaku meniru tersebut sebagai berikut: Bahasa melayu, memukul, menendang, berkelahi, melepar barang kepada teman,

menendang, mengeluarkan jurus “Seribu bayangan” seperti dalam film kartun Bo Boboy, memerintah, mengancam, mengikuti gerakan pada film kartun.

2.4 Dampak Perilaku Meniru Dari Film Kartun Terhadap Perkembangan Anak

Menurut peneliti yang telah meneliti dampak dari film kartun terhadap perilaku meniru pada perkembangan anak adalah sebagai berikut :

- a. Menurut peneliti Yefie Virgiana 2017 jurnal *“Perilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan”* Peneliti ini meneliti dampak paparan televisi bagi anak-anak usia dini di Perum Griya yang dimana televisi berdampak baik positif maupun negatif. Jika terjadi pada anak usia dini, yang akan terjadi adalah berdampak tertentu terhadap pertumbuhan dan perkembangannya yang tergantung pada besar intensitasnya, dan juga berpengaruh terhadap fisik anak, perilaku, perkembangan sosial, masalah konsentrasi, bahasa, dan berbagai pengaruh lainnya.
- b. Menurut Ira Angreani (2016) jurnal *“ Pengaruh Tayangan Film Kartun Upin&Ipin Terhadap Perkembangan Bahasa Anak”* Film animasi Upin&Ipin memberikan pesan moral agama dan nilai-nilai adukasi yang baik bagi anak-anak, film animasi Upin&Ipin juga memberikan pengaruh terhadap anak-anak bukan saja soal pengetahuan saja, melainkan sudah merambah ke ranah Bahasa. Anak-anak begitu hapal dengan adegan film kartun ini diluar kepala.

- c. Sri Agusrina(2019)Jurnal “ *Pengaruh Menonton Televisi Kartun Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak*”adanya film kartun di Indonesia bukan berarti selalu berdampak buruk, namun ada hal yang salah diartikan oleh anak. Yang dimana anak meniru dari pengalaman dan proses belajar. Pengaruh dari Menonton Televisi kartun anak mengikuti tingkah dan karakter dalam film kartun seperti dia akan memukul teman nyaseperti dalam tayangan film kartun. Ada pula ia akan bekerja sama seperti film kartun yang ia tonton.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tentang dampak film kartun terhadap perilaku meniru anak maka dapat ditarik kesimpulan.Dari ketertarikan tersebut kini anak-anak yang usia 4-5 tahun menjadi banyak yang menirukan keunikan yang dilakukan oleh setiap tokoh-tokoh pemain filim animasi kartun yang mereka gemari. Hampir setiap hari anak-anak menonton filim animasi kartun kesukaan mereka. Sehingga anak-anak usia 4-5 tahun ini hafal yang dilakukan oleh karakter filim animasi kartun mereka. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari anak usia 4-5 tahun ini berdampak pengaruhnya menirukan gaya bahasa dari karakter tokoh animasi kartun.

Dari dampak pengaruh yang mengakibatkan anak-anak tersebut menirukan gaya maupun bahasa karena tayangan filim animasi kartun setiap episode diputar berulang-ulang sehingga anak-anak menjadi hafal diluar kepala. Pada filim animasai kartun ini menjadi hampir semua anak sering tidak melewatkan filim animasi. Maka dampak pengaruhnya anak-anak usia 4-5 tahun lebih sering

menirukan gaya bahasa, dan juga gerakan tokoh kartun kesukaan mereka dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitarnya.

Ada banyak peneliti yang membuktikan bahwa kecanduan kartun mempengaruhi kekuatan imajinasi anak-anak. Mereka akan sulit membedakan dunia nyata dan dunia kartun semata. Berikut beberapa dampak buruk dari menonton kartun berlebihan pada anak.

1. Pengembangan Bahasa Miskin

Sebagian besar kartun tidak menggunakan kosakata yang tepat. Ini akan membuat anak-anak mengikuti cara berbicara dan juga akan membuat suara seperti karakter kartun favorit mereka. Ini salah satu cara bagaimana kartun mempengaruhi anak-anak.

2. Masalah penglihatan

Paparan cahaya terang dari komputer atau tablet terus menerus tidak baik untuk mata anak. Menghabiskan terlalu banyak waktu didepan layar ini akan mempengaruhi penglihatan pada si anak.

3. Masalah perilaku

Menghabiskan terlalu banyak waktu di depan kartun merupakan salah satu akar penyebab untuk isolasi dan ketidakpedulian pada anak-anak. Mereka tidak akan dipertimbangkan tentang apa yang terjadi disekitar mereka. Hal ini akan mempengaruhi perilaku sosial mereka.

4. Kekerasan

Anak-anak yang suka menonton film kartun yang didasarkan pada kekerasan seperti film kartun Bo boboy dan power rangers yang banyak mengandung adegan pertengkaran yang mengakibatkan anak meniru bagaimana tokoh film animasi kartun tersebut bertengkar. Dan pada saat berada dilingkungan sosial anak tersebut akan memperagakan yang ia lihat di televisi kepada teman nya.

2.4.1 Untuk Mengatasi Dampak Negatif Dari Tayangan Film Kartun

Untuk mengantisipasi dampak negatif yang ditimbulkan tayangan yang disiarkan televisi, alex sobur (1985:55) mengatakan bahwa sejauh ini pengaruh televisi pada anak-anak masih pada taraf imitasi dan perubahan pengetahuan. Walau demikian kewaspadaan orang tua tetap mendampingi anak masih diperlukan, sehingga anak terbiasa untuk melakukan imitasi yang tidak semestinya dan televisi sebagai salah satu faktor luar yang cukup besar pengaruhnya dalam perubahan perilaku sosial anak-anak.

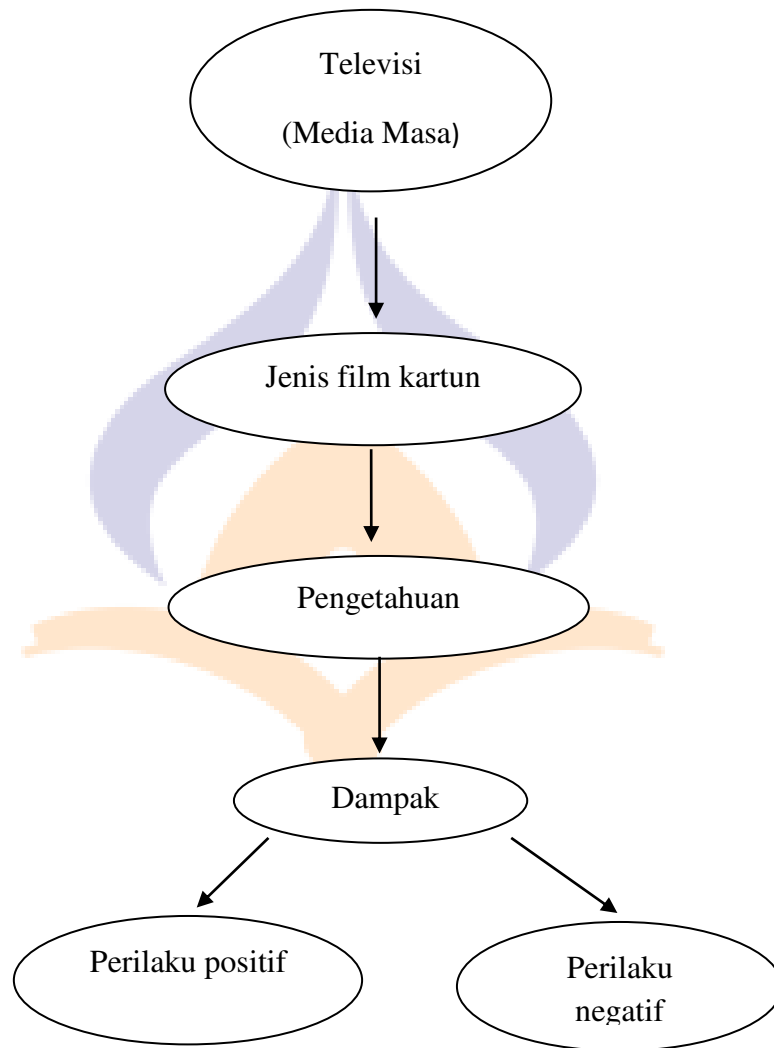
Dan keterlibatan masyarakat dalam berbagai tayangan film kartun animasi dibuat dengan filter untuk mencegah negatif materi tayangan televisi. Selain itu kualitas informasi juga menjadi tolak ukur memantau sampai sejauh mana informasi tersebut benar-benar memiliki arti penting bagi hidup manusia secara moral maupun edukasi.

2.5 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah “suatu konsep yang memberikan hubungan kausal hipotesis antara dua variabel atau lebih dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti”. Adapun kerangka berfikir yang penulis sajikan dalam penelitian ini adalah : Apabila film kartun yang ditayangkan di televisi mengandung nilai karakter yang baik, maka akhlak anak akan baik. Apabila film kartun yang ditayangkan di televisi tidak memiliki unsur karakter yang baik dapat merusak akhlak anak, karena anak adalah kertas kosong apa yang dilihat oleh anak ia akan meniru.

Perilaku meniru merupakan perilaku seseorang dengan cara melihat dan memperhatikan perilaku orang lain secara langsung, baik dari tingkah laku maupun perbuatan. Menurut Psikologi Albert Bandura (1925) perilaku meniru merupakan proses seorang anak belajar dengan cara meniru apa yang anak tersebut lihat. Sejalan dengan pemikiran Bandura, Hurlock juga beranggapan bahwa meniru merupakan cara anak untuk belajar suatu keterampilan tertentu. Menurut Hurlock (2013 : 158), meniru termasuk dalam cara umum anak mempelajari keterampilan motorik. Anak merasa bahwa belajar dengan meniru atau mengamati suatu model (orang tua/saudara lebih tua) jauh lebih cepat dibanding dengan coba dan ralat (*trial and error*), meski masih dibatasi kesalahan model.

Berdasarkan judul yang diteliti dengan acuan teori jarum hipodermik, maka peneliti dapat memberikan gambaran mengenai kerangka pikir penelitian, gambaran tersebut sebagai berikut:



Gambar 1

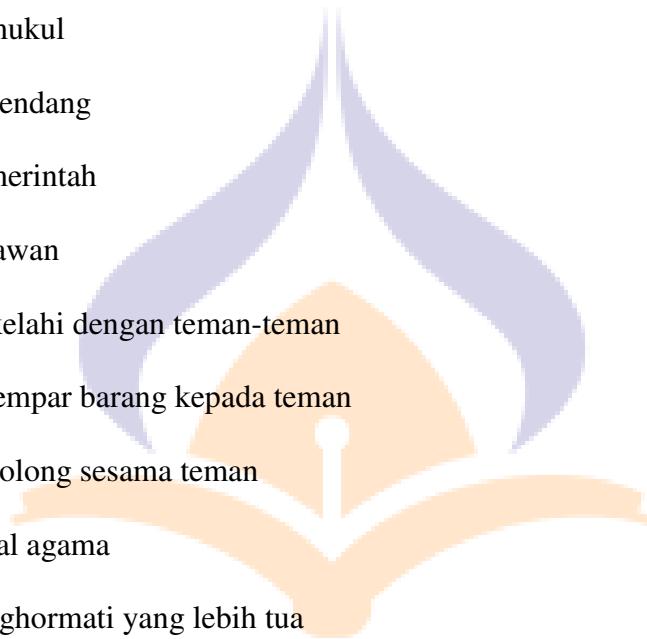
Kerangka Pikir Penelitian

Berikut perilaku yang ditiru anak menurut beberapa peneliti yang telah meneliti tingkah laku anak meniru film kartun

1. Jevy nor kahvi hidayat (2019). Dimana anak-anak sering menonton film kartun Upin&Ipin sehingga anak-anak hafal serta menirukan gaya berbahasa melayu dari karakter film kartun Upin&Ipin dalam kehidupan sehari-hari.
2. Yefie virgiana (2017). Melalui film kartun kesukaannya sampai saat ini anak-anak masih menunjukkan peniruannya terhadap film Bo boboy yang selalu ditonton seperti memukul, menendang, melempar barang, memerintah, mengeluarkan jurus “Seribu bayangan”, mengikuti Bahasa melayu dalam film Bo Boboy, dan memerintah. Perilaku meniru ini yang termasuk kedalam kekerasan sering dilakukan anak ketika sedang bermain dengan teman-temannya.
3. Sinta Ronauli Sitinjak (2017). Film ultrament yang banyak disukai anak laki-laki sehingga anak-anak sering meniru adegan yang ada pada film kartun tersebut seperti, anak-anak seolah-olah berubah wujud menjadi ultrament untuk menyelamatkan bumi dari monster-monster jahat, melempar barang ketubuh teman, mengancam seperti “Saya akan melenyapkan mu monster jahat”, memukul berkelahi dengan teman-teman, dan juga menirukan bagaimana cara ultrament bergerak.

Dari peneliti diatas ada beberapa perilaku yang muncul pada anak Di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil, yang menyukai film kartun dan meniru perilaku dalam tayangan film kartun sebagai berikut:

1. Berbahasa seperti dalam film kartun
2. Mengikuti gerakan pada film kartun
3. Memukul
4. Menendang
5. Memerintah
6. Melawan
7. Berkelahi dengan teman-teman
8. Melempar barang kepada teman
9. Menolong sesama teman
10. Moral agama
11. Menghormati yang lebih tua



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah menggambarkan secara sistematis dan akurat, fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu (Sutrisno Badria, 2021:13). Penggunaan jenis penelitian deskriptif ini karena bersifat memaparkan, menuturkan, menafsirkan data yang ada dan pelaksanaannya melalui pengumpulan, penyusunan, analisis dan interpretasi data yang telah diteliti pada masa sekarang.

Penelitian yang akan dilakukan, jika dilihat dari kategori metode yang digunakan, yaitu termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian dilakukan pada objek secara alami tanpa melakukan tindakan untuk mengubah objek seperti pada penelitian eksperimen. Penelitian kualitatif akan melibatkan data verbal yang banyak, yang harus ditranskripsikan, objek-objek, situasi, ataupun aktor dengan peran yang sama atau bahkan sama sekali berbeda (Muhammad Idrus, 2002:147). Penelitian akan dilakukan secara menyeluruh dari latar belakang yang ada pada objek penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka melalui penelitian ini peneliti akan menganalisis dan menjelaskan Analisis Tayangan Film Kartun Terhadap Perilaku Meniru Pada anak usia 4-5 tahun di desa Blok 15 Kec. Gunung Meriah Kab. Aceh Singkil.

Teknik pengambilan subjek purposive sampling adalah salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Berdasarkan penjelasan purposive sampling tersebut ada dua hal yang sangat penting dalam menggunakan teknik sampling tersebut yaitu non random sampling dan menetapkan ciri-ciri khusus sesuai tujuan penelitian oleh peneliti itu sendiri. Sampelnya adalah 3 orang anak menyukai Bo BoiBoy dan 2 anak menyukai film Upin&Ipin.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan di tempat tinggal anak-anak berusia 4-5 tahun di Desa Blok 15 kec. Gunung Merih Kab. Aceh Singkil. Tempat tersebut dipilih sebagai tempat penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain karena kegiatan menonton televisi banyak dilakukan di rumah serta pertimbangan jarak lokasi dengan peneliti.

Pengambilan data penelitian ini dilakukan mulai bulan 27 Agustus 2020 menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi dan wawancara. Pengumpulan data dengan wawancara dilakukan mulai dari orang tua, anggota keluarga, dan anak yang meniru perilaku film kartun tersebut. Observasi dilakukan ketika anak berada di rumah dan ketika bermain bersama teman-temannya. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 27 Juni hingga 30 Juni 2020.

3.3. Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di Di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh singkil dengan subjeknya 5 orang (ibu) yang memiliki anak berusia 4-5 Tahun. Yang suka menonton film kartun dalam penelitian ini adalah tayangan film kartun berperilaku meniru terhadap anak yang ada di Desa Blok 15 kec. Gunung Merih Kab. Aceh Singkil.

Teknik pengambilan subjek purposive sampling adalah salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Berdasarkan penjelasan purposive sampling tersebut ada dua hal yang sangat penting dalam menggunakan teknik sampling tersebut yaitu non random sampling dan menetapkan ciri-ciri khusus sesuai tujuan penelitian oleh peneliti itu sendiri. Sampelnya adalah anak usia 4-5 tahun 5 orang anak yang menyukai film kartun, diantaranya adalah 3 orang anak menyukai Bo BoiBoy dan 2 anak menyukai film Upin&Ipin.

3.4. Instrument Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrument untuk mengumpulkan data-data yang valid. Instrument penelitian utama adalah peneliti sendiri. Adapun jenis-jenis instrument lain untuk membantu peneliti dalam pengumpulan data adalah menggunakan metode Observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian dengan mengisi lembar yang disediakan. Dalam penelitian ini penulis akan menyiapkan lembar pengamatan (observasi) dengan pramater penilaian tingkah laku tertentu.
2. Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dengan informal yang berpedoman pada lembar wawancara yang telah disediakan, wawancara dilakukan yaitu semi terstruktur agar peneliti bisa mengembangkan pertanyaan ketika berdialog dengan informan (narasumber).
3. Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mencatat data penelitian yang terdapat dalam buku-buku catatan, arsip dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini ada banyak data yang terhimpun baik berbentuk arsip atau dokumen.

3.5 Teknik dan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang nyata atau sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan.

1. Observasi peneliti berada ditempat terjadinya kejadian yang diamati pengamatan ini bersifat terbuka dengan mengamati langsung ketempat penelitian. Adapun cara melakukan penelitian ini dengan teknik observasi dilakukan di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil yang

diamati ketika anak sedang menonton televisi kartun dirumah dan sedang bersosialisai dengan teman sebaya nya.

2. Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dengan informal yang berpedoman pada lembar wawancara yang telah disediakan, wawancara dilakukan yaitu semi terstruktur agar peneliti bisa mengembangkan pertanyaan ketika berdialog dengan informan (narasumber). Untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dengan cara bertanya langsung kepada orang tua anak untuk mendapatkan informasi tentang dampak perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun ketika menonton televisi kartun kesukaannya.

3.1 Lembar Wawancara orang tua

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Respon
1. Bagaimana dampak perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun Di Desa Blok 15 Kecamatan	1. Bagaimana dampak tayangan film kartun terhadap perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun? 2. Apakah anak sering menirukan gerakan pada tayangan film kartun?	

Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil?	3. Bagaimana kebiasaan anak dalam menonton tayangan film kartun? 4. Bagaimana pendampingan orangtua dalam mendampingi anak menonton tayangan film kartun? 5. Bagaimana respon anda pada saat melihat perilaku meniru anak terhadap perkembangan tayangan film kartun ditelevisi?	
--	---	--

2. Apa saja dampak negatif dalam perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun Di Desa Blok 15 Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil?	1. Perilaku apa yang ditiru anak dalam tayangan film kartun? 2. Bagaimana dampak negatif dalam perilaku meniru anak ketika menonton tayangan film kartun? 3. Berapa jam waktu yang digunakan anak untuk menonton tayangan film kartun? 4. Apakah film kartun dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan sianak? Jelaskan? 5. Upaya apa yang dilakukan ketika anak meniru adegan kekerasan dalam tayangan film kartun?	
--	---	--

3. Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mencatat data penelitian yang terdapat dalam buku-buku catatan, arsip dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini ada banyak data yang terhimpun baik berbentuk arsip atau dokumen.

3.6 Teknik Analisi Data

Adapun teknik analisi data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini penulis menggunakan kata-kata untuk menjelaskan dan menggambarkan kegiatan-kegiatan dan hasil kegiatan yang terjadi terhadap perilaku meniru anak pada film kartun di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil.

3.7 Sumber Data

Dalam pengumpulan data, Penulis menggunakan penelitian observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mendapatkan data-data penelitian penulis pengumpulan bahan yang berkaitan dengan analisis tayangan film kartun terhadap perilaku meniru pada anak. Sumber data dalam peneliti ini ada dua yaitu sumber data primer dan data sekunder.

- a. Sumber data primer, yaitu data yang dikumpulkan peneliti dari sumber pertama adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah kedua orang tua dan anak, melalui wawancara dan observasi.
- b. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk Gambar dan video.

3.8 Pedoman Penulisan

Dalam penelitian proposal ini penulis menggunakan buku pedoman penyusunan skripsi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh Yang diterbitkan tahun 2020.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Desa Blok 15 merupakan salah satu desa yang berada di Kec.Gunung Meriah, Kab.Aceh Singkil. Desa Blok 15 ini memiliki area perkebunan sawit PT.Socfindo yang sangat potensial, strategis, mudah dijangkau, dan subur. Area perkebunan sawit lebih mendominasi dibandingkan dengan persawahan. Jarak dengan ibu kota pemerintah Aceh 638,8 Km, Desa Blok 15 terletak 42 Km dengan pusat kota Singkil atau pusat kabupaten, dimana sebelah utaranya berbatasan dengan Desa Sangga beru, sebelah selatan nya berbatasan dengan perkebunan sawit PT.Socfindo dengan Kampung Rimo, sebelah timurnya berbatasan dengan perkebunan sawit PT.Socfindo. Penduduk desa Blok 15 mayoritasnya bermata pencarian sebagai karyawan di PT.Socfindo. Keadaan geografis Desa Blok 15 merupakan dataran rendah dan sebagian kecil dataran tinggi yaitu pemukiman masyarakat, area persawahan dan perbukitan.



Desa Blok 15 termasuk dalam wilayah kemukiman Sanggaberu Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil dengan luas $\pm$ 50 Ha. Secara administrasi dan geografis desa Blok 15 terbagi menjadi

1. Keadaan Penduduk Desa Blok 15

Jumlah penduduk di desa Blok 15 terdapat 58 KK 270 jiwa, terdiri dari laki-laki 132 jiwa dan perempuan 138 jiwa.

Tabel 4.1 jumlah penduduk berdasarkan usia

No	Kel Usia	L	P	Jumlah	Persentase (%)
1	0-4	5	3	8	3%
2	5-9	8	10	18	7%
3	10-14	12	9	21	8%
4	15-19	11	13	24	9%
5	20-24	14	17	31	11%
6	25-29	17	21	38	14%
7	30-39	20	21	41	15%
8	40-49	26	29	55	20%
9	50-59	12	10	21	8%
10	>60	6	8	13	5%
Jumlah		131	141	270	100%

Sumber :Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil 2021

2. Keadaan Pendidikan Di Desa Blok 15

Pendidikan adalah satu hal penting dalam memajukan tingkat kesadaran masyarakat pada umumnya dan tingkat perekonomian pada khususnya, dengan tingkat

pendidikan yang tinggi maka akan mendorong tingkat kecakapan. Tingkat kecakapan juga akan mendorong tumbuhnya keterampilan kewirausahaan.

Pendidikan adalah satu hal penting dalam memajukan tingkat kesadaran masyarakat pada umumnya dan tingkat perekonomian pada khususnya, dengan tingkat pendidikan yang tinggi maka akan mendorong tingkat kecakapan. Tingkat kecakapan juga akan mendorong tumbuhnya keterampilan kewirausahaan.

Untuk melihat taraf/tingkat pendidikan penduduk Desa Blok 15, serta jumlah sekolah dan siswa menurut jenjang pendidikan, dapat dilihat di tabel di bawah ini:

4.2 sarana dan prasarana pendidikan guru dan murid

No	Sarana dan Prasarana Pendidikan	Volume	Status	Lokasi	Jumlah	
					Guru	Murid
1	PAUD	-				
2	TK	1 unit	Pribadi	Desa Blok15	2	18
3	SD	-				
4	SMP	-				
5	SMA	-				
Jumlah					2	18

Sumber :Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil 2021

4.2 Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil pada hari Kamis 25 Februari 2021 dengan menggunakan instrumen wawancara yang ditunjukkan kepada lima orang tua anak sebagai responden adapun hasil wawancara sebagai berikut:

4.2.1 Hasil Wawancara Dengan Orang Tua Anak

Tabel 4.3 Hasil Wawancara Dengan Orang tua Anak

Pertanyaan
1) Bagaimana dampak tayangan film kartun UpinIpin dan Bo Boiboy terhadap perilaku meniru pada anak ibu?
Jawaban
Responden 1 : Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 seperti yang saya lihat anak saya menjadi malas, dan menjadi suka meniru karakter film kartun Bo Boboy seperti: memukul, melompat, meniru bahasa seperti “jurus seribu bayangan” kalo Upin&Ipin anak saya lebih suka meniru bahasa seperti : “Jom...lah kita pergi main.
Responden 2 : Menurut ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 Jika saya perhatikan anak saya jadi sering menirukan gerakan dalam film kartun baik dia saat bermain dengan temannya maupun sendirian seperti Bo Boiboy meniru Bo BoiBoy berkelahi sambil mengeluarkan jurusan, dan Upin&Ipin anak saya sering mengatakan Betul...betul..betul.

Responden 3 : Menurut ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 Anak saya jadi tidak ingat belajar kalo sudah menonton tayangan film kartun Upin&Ipin, dampaknya anak saya jadi sering menirukan bahasa film upin&ipin pada saat berbicara pada saya dan teman-teman lainnya, dan begitu juga dengan Bo BoiBoy anak saya sering berkelahi dengan teman nya dan mengatakan dia adalah Bo BoiBoy.

Responden 4 : Menurut ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 dampak nya keperilaku meniru anak saya dia jadi sering menirukan karakter film kartun seperti Bo BoiBoy berbahasanya bahasa Malaysia, suka melempar barang sambil berkata “Ayo kita serang dia, dia adalah penjahat”, dan main kejar-kejaran, begitu juga dengan Upin&Ipin ketika saya masak anak saya sering berbicara kepada saya “ Ape tuh,,mak...ayam goreng kah..”

Responden 5 : Menurut ibu E salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 dampak nya dia jadi ingat dan sering meniru adegan dalam film kartun itu dan dampak nya ketika dipasar anak saya melihat baju atau mainan yang ada gambar kartun Upin&ipin dia pasti minta “Saye nak itu” kalo tidak dikasih dia akan menangis, dampak nya pada film Bo BoiBoy dia sering bermain menangkap penjahat Alien.

Temuan

Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang dampak tayangan film kartun terhadap perilaku meniru anak adalah anak meniru setiap tayangan film kartun yang di tonton. Baik itu dampak negatif maupun positif. Selain itu peneliti juga menemukan anak-

anak yang asik bermain dengan teman-temannya menirukan adegan pada tayangan film kartun Bo-Boboy seperti memukul, menendang, dan juga berkata kasar, dan pada film Upin&Ipin anak-anak sering menirukan bahasa melayu (Malaysia).

Kesimpulan

Dari wawancara dengan keseluruhan responden dapat disimpulkan bahwa dampak tayangan film kartun terhadap perilaku meniru anak adalah anak akan meniru setiap adegan yang dia tonton dalam tayangan film kartun, baik itu negatif maupun positif, perilaku meniru yang dilakukan di rumah mau pun di lingkungan sosial seperti, berbahasa seperti karakter film kartun Bo BoiBoy, memukul, menendang berlari-lari dan melompat-lompat, sedangkan Upin&pin Anak menirukan bahasa Malaysia.

Film kartun sendiri terdapat berbagai dampak yang bisa berpengaruh bagi anak-anak. Namun, kebanyakan anak-anak di Desa ini meniru dan mempraktekkan adegan-adegan yang terdapat dalam adegan film kartun tersebut. Misalnya dalam film Boboiboy yang merupakan produksi negeri Melayu (Malaysia), dalam film tersebut terjadi perseteruan antara Gaganas dan Boboiboy dan cara mereka melakukan penyelesaian masalah dengan berkelahi dan dendam satu sama lain. Tentu ini sangat tidak baik bagi pertumbuhan pola pikir anak-anak, karena kebiasaan sikap anak-anak suka meniru apa yang ia lihat seperti di lakukan dalam tayangan film kartun.

Menurut *Skinner*, seperti yang dikutip oleh *Notoadmodjo* merumuskan bahwa perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulasi atau rangsangan dari luar. Menurut *albert Bandura* (1925), *modelling* yang artinya meniru, dengan kata lain juga merupakan proses pembelajaran dengan melihat dan memperhatikan perilaku orang lain.

Pertanyaan
2) Apakah anak ibu sering menirukan gerakan pada tayangan film kartun Upin&Ipin dan Bo BoiBoy?
Jawaban
Responden 1 : Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 ia, anak saya sering menirukan gerakan pada tayangan film kartun upin&ipin seperti berbicara bahasa Malaysia, BOboboy Berlari-lari, memukul, dan melempar barang mainan.
Responden 2 : Menurut Ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 Sering pada saat anak saya bermain dengan teman-temannya anak saya sering meniru Upin&Ipin Berbicara Malaysia, dan juga Bo BoiBoy anak saya sering bermain menirukan jurusan Seribu bayangan.
Responden 3 : Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 Sering pada saat anak saya bermain sendiri dikamar dia melompat-lompat seperti tayangan film Bo BoiBoy, kadang dia berbicara sendiri seperti “ Ayo kita lawan dia”, dan juga berkelahi dengan teman nya. Kalo Upin&Ipin Anak saya sering berbicara Malaysia.
Responden 4 : Menurut Ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15

ia, anak saya sering sekali meniru, apalagi anak-anak cepat sekali ingat yang dia lihat dalam tayangan film kartun. Seperti film Upin&Ipin pada saat makan dia pasti bilang “sedap nye ayam goreng” dan Bo BoiBoy dia meniru suka melempar barang sambil berkata “Ayo kita serang dia, dia adalah penjahat”

Responden 5 : Menurut Ibu E salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 ia, anak saya sering menirukan gerakan film Bo BOboy, seperti mau menangkap penjahat, berbicara kasar, dan melempar barang, kalo Upin&Ipin dia suka bilang “Betul...Betul...Betul....”

Temuan

Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang Apakah anak sering menirukan gerakan pada tayangan film kartun adalah ia, anak sering meniru adegan dalam tayangan film kartun baik bermain dengan teman-temannya maupun sendiri anak menirukan gerakan pada tayangan film kartun Bo BoiBoy yang banyak memiliki unsur kekerasan seperti berkelahi, memukul, menendang, melempar barang begitu juga dengan Upin&Ipin anak-anak suka berbahasa seperti karakter film Upin&Ipin

Kesimpulan

Dari wawancara dengan keseluruhan responden dapat disimpulkan bahwa anak sering menirukan gerakan pada tayangan film kartun. Perilaku meniru anak diyakini muncul akibat tayangan televisi yang ditontonnya yang kemudian dilakukan di rumah dan pada saat bermain dengan teman-teman lainnya seperti Bo BoiBoy berkelahi, memukul, menendang, melempar barang begitu juga dengan Upin&Ipin anak-anak suka berbahasa seperti karakter film Upin&Ipin.

Imitasi atau meniru merupakan suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan atau aksi seperti yang dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima stimulus atau rangsangan dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengelola informasi dari stimulus atau rangsang tersebut dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik. Proses ini melibatkan kemampuan kognisi tahap tinggi karena tidak hanya melibatkan bahasa, namun juga pemahaman terhadap pemikiran orang lain, individu harus menggunakan inderanya, seperti mata, telinga, dan pikiran yang terpusat pada model.

Pertanyaan :

3) Bagaimana kebiasaan anak ibu pada saat menonton tayangan film kartun UpinIpin dan Bo BoiBoy?

Jawaban:

Responden 1: Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 kebiasaan anak saya saat menonton tayangan film kartun dia fokus menonton setelah film iklan dia langsung meniru adegan seperti dalam tayangan film kartun Bo BoiBoy “jurus seribu bayangan”, dan Upin&Ipin “Seronok nye”.

Responden 2: Menurut Ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 anak saya, dia tidak berhenti berbicara pada saat adegan berkelahi dia langsung Refleks mengikuti gerakan seperti film kartun Bo BoiBoy, begitu juga dengan Upin&Ipin dia mengikuti Upin&Ipin berbicara.

Responden 3: Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 kalo anak saya saat menonton dia hanya fokus melihat, pada saat siaran diganti

dia akan menangis

Responden 4: Menurut Ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15, anak saya kalo sudah menonton tayangan film kartun dia tidak mau mengganti siaran televisi

Responden 5: Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 kebiasaan anak saya langsung meniru gerakan seperti film Bo BoiBoy, maupun bahasa Film Upin&Ipin

Temuan :

Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang Bagaimana kebiasaan anak pada saat menonton tayangan film kartun adalah ketika anak sedang menonton tayangan film kartun anak terlihat fokus dan tidak mau mendengarkan ketika diajak berbicara, ketika siaran televisi diganti anak akan menangis keras. Ada juga anak ketika lagi menonton tayangan film kartun seperti Boboiboy dia langsung menirukan gerakan nya, dan Upin&Ipin anak mengikuti setiap Upin&Ipin Berbicara.

Kesimpulan:

Dari wawancara dengan keseluruhan responden dapat disimpulkan bahwa kebiasaan anak pada saat menonton tayangan film kartun adalah ketika anak akan meniru sesuatu anak akan terlebih dahulu fokus memperhatikan dan setelah itu dia langsung menirukan gerakan yang dia lihat dalam tayangan film kartun seperti Bo BoiBoy, memukul, menendang, dan berkata kasar, begitu juga Upin&Ipin dia mengikuti Upin&Ipin berbicara.

Tujuan imitasi adalah bahwa individu akan mengarahkan perilakunya pada tujuan-tujuan yang ingin dicapainya (*self-efficacy*). Misalnya seorang anak ingin seperti tokoh pada film kartun Upin&Ipin maka dia akan berusaha mengikuti gerakan serta tata bahasa dalam film kartun tersebut dan memperagakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pertanyaan 4) Bagaimana pendampingan ibu pada saat mendampingi anak menonton tayangan film kartun?
Jawaban Responden 1: Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 anak saya kalo menonton tidak saya damping, dia biasa menonton televisi sendiri dan juga bersama teman-temannya
Responden 2: Menurut Ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 saya jarang mendampingi anak saya menonton tayangan film kartun
Responden 3: Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 anak saya tidak saya damping saat menonton biasanya dia menonton sendiri atau sma kakak dan abangnya
Responden 4: Menurut Ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 saya tidak mendampingi anak saya menonton. saya membiarkan anak saya menonton sendiri, saya mengerjakan pekerjaan rumah
Responden 5: Menurut Ibu E salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 pada saat saya mendampingi anak saya menonton apabila ada kekerasan pada

film kartun, saya langsung memberi nasehat, kalo yang seperti itu tidak boleh diikuti karena berbahaya

Temuan

Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang Bagaimana pendampingan pada saat mendampingi anak menonton tayangan film kartun adalah dari lima responden hanya ada satu orang tua yang mendampingi anak menonton televisi, ketika ada adegan dalam tayangan film kartun orang tua memberi nasehat agar tidak meniru karena berbahaya

Kesimpulan

Dari wawancara dengan keseluruhan responden dapat disimpulkan bahwa pendampingan pada saat mendampingi anak menonton tayangan film kartun kebanyakan dari orang tua anak tidak mendampingi anak menonton karena orang tua beranggapan anak bisa menonton televisi dan tidak perlu didampingi, akan tetapi ada salah satu orang tua yang tetap mendampingi anak dan memberi nasehat ketika terdapat adegan kekerasan yang tidak boleh ditiru oleh anak.

Bimbingan orang tua saat anak menonton film kartun merupakan salah satu fungsi orang tua mengarahkan anak dalam perkembangan yang terdiri dari informasi dan nasehat untuk membiasakan anak-anak untuk tidak berperilaku tidak pada tempatnya. Perilaku anak merupakan sifat yang sederhana dan kompleks yang sering diperbaharui oleh lingkungan keluarga, teman dan masyarakat.

Orangtua dapat membantu anak belajar berbagai perilaku serta pelajaran lain melalui televisi. Semua itu bergantung pada pendampingan yang dilakukan oleh orangtua ketika menonton televisi bersama dengan anak. Pemilihan program yang sesuai dengan usia anak, penggunaan peraturan tentang menonton televisi seperti peraturan waktu untuk menonton televisi, serta berdiskusi dan memberikan pesan mengenai hal baik dan buruk dalam tayangan televisi. Cara pendampingan tersebut dapat digunakan untuk mengurangi dampak negatif dari tayangan televisi.

Namun, pada kenyataannya banyak orang dewasa atau orangtua biasanya menyalakan televisi ketika istirahat malam, bahkan ketika makan malam biasanya dilakukan sambil menonton televisi. Acara yang dipilih ketika menghidupkan tombol televisi pun dilakukan secara spontan dan dipilih sesuai keinginan. Anak usia dini biasanya bertemu atau berkumpul dengan keluarga ketika malam hari, seperti ketika dalam kegiatan menonton televisi sebelum tidur. Ketika melihat tayangan televisi, banyak orangtua yang jarang mengajak anak untuk mendiskusikan acara yang dilihat dengan anak mereka. Ketika anak menonton televisi dengan orangtua, pembicaraan yang terjadi biasanya hanya sedikit karena masing-masing berfokus pada tayangan televisi (Wilson. 2008: 105).

Pertanyaan
5) Bagaimana Respon ibu Pada saat melihat perkembangan anak terhadap tayangan film kartun?
Jawaban
Responden 1: Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 Respon saya yaa itu hal yang wajar karena anak meniru apa yang dia lihat maka

dia langsung menirukan
Responden 2: Menurut Ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 Respon saya agak khawatir anak saya jadi aktif suka meniru jurus seribu bayangan, main pukul-pukulan dengan teman nya sampai temannya nangis.
Responden 3: Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 respon saya ya..itu hal yang wajar saja nama nya juga anak-anak berada dalam masa meniru
Responden 4: Menurut Ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 kalo saya khawatir apalagi anak saya bermain dengan kekerasan, saya saja dipukul merasa kesakitan apalagi teman-temannya yang masih kecil.
Responden 5: Menurut Ibu E salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 Respon saya yah itu bagus untuk perkembangan anak saya dia jadi pandai berbahasa Malaysia, dan juga nilai agama juga banyak yang dia dapat dalam tayangan film kartun yang ditonton.
Temuan Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang Bagaimana Respon orang tua Pada saat melihat perkembangan anak terhadap tayangan film kartun adalah sebagian orang tua khawatir karena berdampak pada anak yang menirukan kekerasan dalam tayangan film kartun. Ada juga orang tua yang menganggap itu hal yang wajar karena anak meniru apa yang dia lihat
Kesimpulan Dari wawancara dengan keseluruhan responden dapat disimpulkan bahwa respon orang

tua terhadap perkembangan anak terhadap tayangan film kartun adalah dimana ada orang tua khawatir terhadap perkembangan anak yang menirukan kekerasan ada juga orang tua melihat perkembangan anak nya itu bagus yang meniru nilai agama dan juga bahasa pada film kartun. Dapat ditarik kesimpulan perkembangan perilaku meniru anak tergantung pada film kartun yang mereka tonton

Sebagaimana diketahui komunikasi masa adalah komunikasi melalui media massa, jadi membahas komunikasi massa tidak akan lepas dari media massa sebagai media utama dalam proses komunikasi masa itu sendiri. Kartun merupakan salah satu tayangan televisi yang menjadi konsumsi anak dibawah umur dalam televisi, anak yang masih duduk di Taman Kanak-kanak (TK). Kartun dapat berisikan lelucon, humor, gambaran kehidupan sehari-hari, hingga nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya.

KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) memutuskan terdapat tayangan anak dan kartun berbahaya dan tidak layak ditonton anak-anak. Tayangan tersebut penuh dengan muatan-muatan yang berdampak buruk bagi perkembangan fisik dan mental anak. Seperti ungkapan KPI mengenai tayangan kartun yang dianggap memiliki unsur-unsur negatif yang tidak diinginkan bisa saja membentuk perilaku anak-anak serta menjadi pola menonton yang tidak diinginkan. Oleh karena itu, peran dan pendampingan orang tua lah yang akan menentukan pola menonton anak tersebut.

Pertanyaan

6) Perilaku apa yang ditiru anak ibu dalam tayangan film kartun UpinIpin dan

Bo BoiBoy?
Jawaban Responden 1: Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 perilaku yang ditiru anak pada film Bo BoiBoy, memukul menendang, berbicara kasar, dan anak saya juga sering menirukan Upin&Ipin pada saat ingin berdoa makan seperti “kite harus berdoa dulu sebelum makan macam Upin&Ipin. Responden 2: Menurut Ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 berbicara bahasa melayu seperti Upin&Ipin, dan juga melempar barang, memukul, dan menangkap penjahat seperti Bo BoiBoy Responden 3: Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 berkelahi dengan abang nya seperti memukul dan mengatakan jurus seribu bayangan seperti Bo BoiBoy, dan juga berbahasa Malaysia seperti “Wah seronok nye, sedap nye” Responden 4: Menurut Ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 biasa anak saya menirukan gerakan dalam film Boboiboy seperti bahasa, mengeluarkan jurus seribu bayangan, dan berlari, dan Upin&Ipin mengatakan Betul...betul...betul Responden 5: Menurut Ibu E salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 mengikuti film Bo BoiBoy memukul, berkelahi, berbicara yang tidak sopan seperti “kau akan saye singkirkan”, dan Upin&Ipin dia memanggil Anggota keluarga dengan karakter yang ada di Upin&Ipin seperti kak ros, Mei-Mei, Upin&Ipin, atuk, opah dan lain-lain.

Temuan

Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang perilaku yang ditiru anak dalam tayangan film kartun Bo BoiBoy adalah perilaku meniru kekerasan yang dimana anak meniru adegan kekerasan dalam tayangan film kartun. Selain itu peneliti juga menemukan anak-anak pada saat bermain dilingkungan bersama teman-temannya anak-anak menirukan gerakan seperti berkelahi, memukul, menendang, dan juga mengeluarkan jurus-jurus seperti dalam tayangan film kartun Boboiboy, sedangkan Upin&Ipin anak-anak lebih menyukai meniru bahasa Upin&ipin yang Unik.

Kesimpulan

Dari wawancara dengan keseluruhan responden dapat disimpulkan bahwa perilaku yang ditiru anak dalam tayangan film kartun terdapat perilaku positif dan negatif perilaku positif yang dimana anak menirukan karakter film upin&ipin pada saat berdoa terdapat nilai moral agama yang ditiru oleh anak berdoa sebelum makan dan juga anak mulai paham bahasa malaysia. Adapun perilaku negatif sianak yang dimana anak menirukan adegan kekerasan dalam tayangan film kartun seperti memukul, menendang, berkelahi dan berkata kasar.

Pada usia dini, anak melakukan perilaku imitasi terhadap model yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain manusia dan benda nyata disekitar anak, model yang dapat ditirukan anak adalah melalui tayangan televisi. televisi dengan program yang mengandung unsur kekerasan dapat menjadi pemicu munculnya perilaku agresif pada anak.

Perilaku agresif dapat didefinisikan sebagai perilaku berbahaya yang dilakukan untuk menimbulkan efek negatif pada target (Kim, 2006: 25). Perilaku agresif dilakukan atau terjadi dengan unsur kesengajaan. Pada anak, perilaku agresif yang sering muncul adalah semacam kelakuan yang dapat mengganggu atau mengusik temannya. Perilaku agresif yang tampak pada anak contohnya adalah meninju, mencubit, memukul, mendorong hingga jatuh, mengejek, dan memberikan panggilan jelek pada temannya.

Pertanyaan

7) Menurut ibu Apa saja dampak negatif atau positif dalam perilaku meniru anak ketika menonton tayangan film kartun UpinIpin dan Bo BoiBoy?

Jawaban

Responden 1: Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 dampak negatifnya banyak yah..anak saya jadi mengikuti adegan kekerasan dalam film kartun. Dampak positif nya ketika menonton film Upin&Ipin banyak nilai agama yang didapat anak

Responden 2: Menurut Ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 dampak negatif nya anak saya jadi sering berkata kasar pada saat berbicara, dampak positif nya seperti menghargai teman, seperti film Upin&Ipin

Responden 3: Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 dampak negatifnya anak saya jadi mengikuti seperti film bobiboy dia berlari-lari dan menangkap penjahat dan memukulinya, dampak positif film Upin&Ipin

yang ditiru anak saya rajin kesekolah, dan pandai berdoa.

Responden 4: Menurut Ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 dampak negatinya dalam film Bo BoiBoy anak saya sering bermain berkelahi dengan temannya memukul, melempar, dan menendang temannya dengan keras sehingga temannya menangis. Dampak positifnya dalam film Upin&Ipin pandai berbahasa Malaysia

Responden 5: Menurut Ibu E salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 dampak negatifnya anak jadi berimajinasi bahwa dia memiliki kekuatan seperti dalam tayangan film kartun Boboiboy. Dampak positif yang ditiru dalam film kartun mau berbagi dan rajin berdoa.

Temuan

Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang dampak negatif atau positif dalam perilaku meniru anak ketika menonton tayangan film kartun. Dampak negatif anak menirukan perilaku kekerasan dalam tayangan film kartun, seperti memukul, menendang, dan berkata kasar. Dampak positif moral agama yang diambil oleh anak, berdoa, berbagi, dan juga rajin kesekolah seperti Upin&Ipin.

Kesimpulan

Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka dapat disimpulkan dampak dalam perilaku meniru, anak akan meniru setiap apa yang dia lihat termasuk dalam tayangan film kartun Bo BoiBoy yang memiliki adegan kekerasan memukul, menendang, berkelahi, dan juga berkata kasar kepada teman yang membuat dampak negatif dalam perilaku anak. Begitu juga dengan film Upin&Ipin

yang memiliki nilai moral agama yang dapat dipetik anak. Oleh karena itu tidak semua tayangan film kartun berdampak Negatif ada juga yang berdampak Positif tergantung dalam tayangan film kartun yang ditonton oleh anak.

Menurut peneliti Yefie Virgiana 2017 jurnal *“Perilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan”* Peneliti ini meneliti dampak paparan televisi bagi anak-anak usia dini di Perum Griya yang dimana televisi berdampak baik positif maupun negatif. Jika terjadi pada anak usia dini, yang akan terjadi adalah berdampak tertentu terhadap pertumbuhan dan perkembangannya yang tergantung pada besar intensitasnya, dan juga berpengaruh terhadap fisik anak, perilaku, perkembangan sosial, masalah konsentrasi, bahasa, dan berbagai pengaruh lainnya.

Pertanyaan

8) Berapa jam waktu yang digunakan anak ibu untuk menonton tayangan film kartun?

Jawaban

Responden 1: Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 biasanya anak saya setelah pulang sekolah dia langsung menonton film kartun hingga sore

Responden 2: Menurut Ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 anak saya menonton itu mulai dari jam 2 siang hingga jam 6 sore

Responden 3: Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15

anak saya biasanya menonton film kartun kurang lebih 4 jam karena siaran film kartun di televisi itu banyak jadi, ketika siaran Boboiboy habis dia akan mencari siaran film kartun yang lainnya.

Responden 4: Menurut Ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 anak saya lebih banyak menghabiskan waktu menonton televisi dari pada bermain diluar. Karena kalo didalam rumah saya masih bisa memantau, kalo sudah bermain keluar dia akan pergi jadi susah.

Responden 5: Menurut Ibu E salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 anak saya kalo menonton tayangan film kartun kurang lebih 4 jam.

Temuan

Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang waktu yang digunakan anak untuk menonton film kartun adalah anak lebih banyak menghabiskan waktu menonton film kartun dibanding dengan bermain diluar. Peneliti juga menemukan anak-anak pada waktu siang dan sore didalam rumah menonton tayangan film kartun.

Kesimpulan

Dari wawancara dengan keseluruhan responden dapat disimpulkan bahwa anak-anak di desa Blok 15 lebih banyak menghabiskan waktu menonton tayangan film kartun orang tua di desa juga tidak memberi batasan kepada anak untuk menonton tayangan film kartun.

Satu-satunya hal yang tak pernah berubah dalam teknologi dan industri komunikasi adalah fakta bahwa teknologi dan industry tersebut terus berubah.

Televisi adalah salah satu bentuk konkret dari perubahan yang kontinu tersebut. Penemuan yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari pada saat ini adalah televisi. Meskipun pada saat ini begitu banyak alat-alat elektronik yang menjadi pengganti teman bermainnya di rumah.

Kartun atau animasi dengan beragam tokoh di Indonesia dianggap konsumsi anak-anak. Hampir semua stasiun televisi menayangkan film kartun yang entah itu berisikan tokoh yang berupa sindiran, lelucon, bahkan mengangkat kegiatan hidup sehari-hari.

Film kartun telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak. Film kartun adalah tayangan yang sangat disukai oleh anak-anak karena karakter gambarnya yang unik dan menarik. Menonton film kartun memang menyenangkan, bahkan pesona film kartun seakan dapat menghipnotis anak-anak untuk menatap televisi sepanjang hari hingga lupa waktu.

Pertanyaan

9) Menurut Ibu apakah film kartun dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak?

Jawaban

Responden 1: Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 ia dapat menghambat, karena anak meniru yang dia lihat maka pertumbuhan dan perkembangan anak dapat terhambat seperti kalo anak-anak bergaul dengan teman-temannya anak akan mengikuti seperti dalam tayangan film kartun

Responden 2: Menurut Ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 menurut saya, tergantung film kartun yang sering ditonton oleh anak apabila

anak menonton tayangan film kartun yang berdampak positif itu tidak akan menghambat seperti film Nusa dan Rara. Akan tetapi apabila anak menonton tayangan film kartun yang memiliki adegan kekerasan itu sangat menghambat pertumbuhan dan perkembangan si anak karena anak akan meniru.

Responden 3: Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 kalo menurut saya terhambat, karena anak suka meniru adegan kekerasan dalam tayangan film kartun

Responden 4: Menurut Ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 menurut saya dapat terhambat, karena anak suka meniru kekerasan dalam film kartun, dan melakukan nya kepada temannya pada saat bermain seperti memukul, dan berkata kasar kepada teman.

Responden 5: Menurut Ibu E salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 menurut saya tidak karena melalui film kartun juga fisik motorik anak saya berkembang karena dia mengikuti gerakan dalam tayangan film kartun

Temuan

Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang apakah film kartun dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak adalah dapat menghambat yang dimana anak meniru setiap adegan kekerasan dalam film kartun yang dapat menghambat perkembangan si anak. Peneliti juga menemukan ibu tersebut menjawab tidak karena melalui film kartun juga fisik motorik anak saya berkembang karena dia mengikuti gerakan dalam tayangan film kartun

Kesimpulan

Dari wawancara dengan keseluruhan responden dapat disimpulkan bahwa film kartun dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan melalui konsentrasi anak yang berkurang karena menonton film kartun, dan juga tingkah laku anak yang menirukan adegan kekerasan dalam tayangan film kartun.

Masa-masa perkembangan anak adalah masa emas sekaligus masa paling penting. Setiap anak sejatinya memiliki tahap pertumbuhan dan perkembangan yang senantiasa memerlukan perhatian dan pola asuh yang teliti dari orang tua untuk mencapai puncak perkembangan yang optimal, terutama pada periode emas perkembangan anak. Orang tua pasti mengkehendaki agar buah hatinya tumbuh menjadi yang terbaik, sebagian orang tua, yang menjadi guru mereka dirumah harus mengenali dan memahami secara baik duni anak-anak dengan memahaminya, kita dapat mengetahui karakteristik dan kreativitas anak-anak, sehingga kita mengetahui bagaimana mengarahkannya ke hal-hal yang positif (Ahmad Susanto, 2011 : 2-3).

Pertanyaan
10) Apa yang ibu lakukan ketika anak meniru adegan kekerasan dalam tayangan film kartun?
Jawaban
Responden 1: Menurut Ibu A salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 saya memberi nasehat agar anak saya tidak meniru, karena itu tidak baik
Responden 2: Menurut Ibu B salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15

mengajari anak memberi nasehat baik-baik kepadanya
Responden 3: Menurut Ibu C salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 saya mengatakan kita tidak boleh memukul teman, karena itu dapat melukai teman kita
Responden 4: Menurut Ibu D salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 memberi nasehat, baik-baik kepada anak, bahwa kita tidak boleh berbuat jahat kepada teman
Responden 5: Menurut Ibu E salah satu orang tua dari anak di Desa Blok 15 Biasanya saya menasehati anak saya menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak, agar anak mengerti dan tidak meniru kekerasan seperti film kartun yang ditonton
Temuan Berdasar kan hasil wawancara dengan keseluruhan Responden maka temuan penelitian tentang apa yang dilakukan orang tua ketika anak menirukan adegan kekerasan adalah memberi nasehat, seperti responden 5 memberi nasehat menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak, peneliti juga menemukan orang tua memberi nasehat kita tidak boleh berbuat jahat kepada teman apalagi melukai
Kesimpulan Dari wawancara dengan keseluruhan responden dapat disimpulkan bahwa orang tua di Desa Blok 15 ketika anak menirukan kekerasan dalam tayangan film kartun orang tua tetap memberi nasehat menggunakan bahasa yang muda dipahami oleh anak supaya anak mengerti dan tidak meniru kekerasan dalam tayangan film kartun.

Peran orang tua dalam keluarga sebagai kelompok sosial pertama dimana anak tumbuh dan berkembang berperan penting dalam proses pembentukan sikap dan perilaku anak. Bimbingan orang tua penting mendampingi anak ketika menonton televisi agar pengetahuan dan informasi yang diterima anak agar dapat terkontrol sehingga sikap dan perilaku anak tetap sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat. Bimbingan orang tua sangat penting dalam membimbing anak-anak dalam menonton film kartun yang dapat merugikan pribadi anak (Situmorang, 2016).

Film kartun sendiri memiliki dampak terhadap anak, baik itu positif maupun negatif, jika anak-anak menonton televisi terlalu berlebihan. Apabila film kartun yang ia tonton mengandung unsur tidak baik maka anak-anak akan bersikap agresif dan senantiasa akan meniru aksi-aksi yang terdapat pada film kartun, selain dampak perilaku negatif, ada juga dampak positifnya bagi anak

4.3 Pembahasan dan Hasil Penelitian

4.3.1 Dampak Perilaku Meniru Pada Anak Usia 4-5 Tahun dari Tayangan Film Kartun di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua tentang Dampak perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun di desa blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil peneliti memperoleh hasil bahwa dampak perilaku meniru terhadap tayangan film kartun pada anak usia 4-5 tahun di Desa Blok 15 sangat berdampak yang dimana anak menirukan adegan dalam tayangan

film kartun. Film kartun sendiri terdapat berbagai dampak yang bisa terpengaruhi bagi anak-anak. Namun, kebanyakan anak-anak di Desa Blok 15 ini meniru dan mempraktekkan adegan-adegan yang terdapat dalam adegan film kartun tersebut.

Misalnya dalam film Bo boiboy yang merupakan produksi negeri Melayu (Malaysia), dalam film tersebut terjadi perseteruan antara Gaganas dan Boboiboy dan cara mereka melakukan penyelesaian masalah dengan berkelahi dan dendam satu sama lain. Tentu ini sangat tidak baik bagi pertumbuhan pola pikir anak-anak, karena kebiasaan sikap anak-anak suka meniru apa yang ia lihat seperti di lakukan Boboiboy pada film kartun itu. Sedangkan Upin&Ipin anak-anak menyukai karakter dan bahasa Malaysia pada film kartun Upin&Ipin sehingga anak-anak didesa Blok 15 suka meniru Upin&Ipin berbicara dan juga dalam tayangan film Upin&Ipin terdapat banyak nilai Moral agama yang dapat ditiru anak seperti berdoa sebelum makan, patuh pada orang tua, dan juga suka menolong.

Adapun subjek dalam penelitian tersebut adalah 3 anak laki-laki dan 2 perempuan yang berusia 4-5 tahun di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil yang memiliki perbedaan perilaku meniru anak laki-laki dan perempuan terhadap tayangan film kartun yang ditonton sebagai berikut:

a. Anak laki-laki

1. Anak laki-laki menyukai gerak-gerik berdasarkan hasil observasi anak menyukai gerakan-gerakan dalam film kartun seperti film kartun Bo BoiBoy yang memiliki banyak gerakan yang ditiru oleh anak seperti berlari, menangkap penjahat, yang ingin menguasai bumi.

2. Anak laki-laki senang bergerak berdasarkan hasil observasi pada saat menonton tayangan film kartun Bo BoiBoy anak-anak langsung meniru gerakan pada tayangan film kartun seperti Memukul teman, menendang, berlari-lari, dan melempar barang kepada teman.
 3. Anak laki-laki lebih menyukai keramaian. Hal ini karena anak laki-laki lebih suka melihat beberapa wajah dalam satu kelompok dibandingkan dengan individu. Berdasarkan hasil observasi anak-anak di Desa Blok 15 mereka bermain pukul-pukulan bersama-sama dengan menirukan film krtun Bo BoiBoy dan juga menirukan jurus seribu bayangan.
 4. Anak laki-laki relative tidak kenal takut berdasarkan hasil observasi mereka suka menirukan berbagai adegan kekerasan seperti bermain pukul-pukulan, berlari, melompat, dan berkata kasar.
- b. Anak Perempuan
1. Anak perempuan senang meniru interaksi manusia sedangkan anak laki-laki meniru gerakan mesin seperti robot-robotan. Berdasarkan hasil observasi yang dimana anak perempuan suka meniru gaya pada film tayangan film kartun Upin&Ipin.
 2. Anak perempuan akan lebih cepat berbicara Berdasarkan penelitian yang melibatkan anak usia 8-30 bulan, diketahui bahwa anak perempuan lebih memahami apa yang orang lain kata. Berdasarkan hasil observasi anak perempuan di Desa Blok 15, dapat menirukan bahasa Malaysia pada film kartun yang dimana anak-anak gemar menggunakan bahasa Malaysia pada kegiatan sehari-hari.

Menurut *albertBandura* (1925), *modelling* yang artinya meniru, dengan kata lain juga merupakan proses pembelajaran dengan melihat dan memperhatikan perilaku orang lain, akan tetapi anak lebih dominan meniru kan adegan kekerasan dalam tayangan film kartun seperti Memukul, menendang, melempar barang, berkelahi dan juga berkata kasar.

Perilaku kekerasan pada anak Usia 4-5 tahun di Desa Blok 15 dapat muncul karena melihat tayangan televisi yang mengandung unsur kekerasan. Hal tersebut diperkuat dengan adanya sebuah penelitian yang menunjukkan hasil bahwa anak-anak terutama anak-anak prasekolah, akan meniru karakter kartun yang mudah sebagai karakter manusia dan bahwa mereka dapat mereproduksi perilaku agresif yang mereka lihat di televisi hingga delapan bulan kemudian (Wilson, 2008: 87).

Hal yang diteliti lebih dalam yaitu dampak paparan televisi terhadap perilaku anak, yaitu pada peniruan anak terhadap film kartun kesukaan. Hurlock (1980) mengkategorikan perilaku meniru dalam pola perilaku sosial yang penting, karena dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar. Sejalan dengan itu, Bandura juga berpendapat bahwa meniru (atau *modeling*) adalah bagian dari pembelajaran observasional (proses belajar sosial) yang dimulai sejak memberi perhatian/ atensi, mengingat/ retensi, reproduksi motoris, dan peneguhan yang mendorong munculnya tindakan/ motivasional (Rakhmat, 2008 : 240).

4.3.2 Dampak Negatif dalam perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil

Berdasarkan hasil wawancara dengan Orang tua di Desa Blok 15 tentang dampak negatif dalam perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun dari tayangan film kartun. Menonton tayangan Film kartun telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak di Desa Blok 15. Film kartun adalah tayangan yang sangat disukai oleh anak-anak karena karakter gambarnya yang menarik. Menonton film kartun memang menyenangkan, bahkan pesona film kartun seakan dapat menghipnotis anak-anak untuk menatap televisi sepanjang hari. Hal ini akan berdampak negatif terhadap tingkah laku anak. Adapun dampak negatif dari film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Desa Blok 15 adalah anak akan meniru setiap apa yang dia lihat termasuk dalam tayangan film kartun Bo BoiBoy yang memiliki adegan kekerasan seperti memukul, menendang, berkelahi, dan juga berkata kasar kepada teman yang membuat dampak negatif dalam perilaku meniru anak muncul. Berbeda dengan film Upin&Ipin yang memiliki nilai moral agama dan anak-anak juga lebih banyak menyukai bahasa Upin&Ipin.

Menurut peneliti Yefie Virgiana 2017 jurnal *“Perilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan”* Peneliti ini meneliti dampak paparan televisi bagi anak-anak usia dini di Perum Griya yang dimana televisi berdampak baik positif maupun negatif. Jika terjadi pada anak usia dini, yang akan terjadi adalah berdampak tertentu terhadap pertumbuhan dan perkembangannya yang tergantung pada besar intensitasnya, dan juga berpengaruh terhadap fisik anak, perilaku, perkembangan sosial, masalah konsentrasi, bahasa, dan berbagai pengaruh lainnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa paparan televisi dari aktivitas menonton dapat memberikan pengaruh terhadap anak, yaitu terhadap perkembangan anak

(moral, fisik motorik, sosial, kognitif, bahasa), perilaku (termasuk perilaku agresif/ kekerasan), gangguan pertumbuhan dan perkembangan (gangguan tidur, kelebihan berat badan, penurunan harga diri, masalah konsentrasi anak), dan kepedulian sosial anak. Semua pengaruh tersebut telah diteliti dan disebabkan oleh intensitas paparan televisi terhadap anak sebagai penerima paparan dan penikmat tayangan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa Tayangan film kartun terhadap perilaku meniru pada anak usia 4-5 tahun di Desa Blok 15 Kec.Gunung Meriah Kab.Aceh Singkil bahwa film kartun merupakan film favorit bagi anak-anak diseluruh pelosok negeri ini, begitu juga di Desa Blok 15. Hal ini terbukti dengan seringnya anak-anak di Desa Blok 15 tersebut menonton film kartun baik di rumah sendiri maupun di rumah temannya. Film kartun yang sering ditonton oleh anak-anak usia 4-5 tahun di Desa Blok 15 ini seperti Boboiboy, dan Upin&Ipin. Menonton film akan sangat berpengaruh pada perilaku meniru anak.
- b. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara orang tua dari anak bahwa, dampak film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Desa Blok 15 yaitu perubahan tingkah laku terjadi seperti film Bo BoiBoy yang merupakan produksi negeri Melayu (Malaysia), dalam film tersebut terjadi perseteruan antara Gaganas dan Boboiboy dan cara mereka melakukan penyelesaian masalah dengan berkelahi dan dendam satu sama lain. Tentu ini sangat tidak baik bagi pertumbuhan pola pikir anak-anak, karena kebiasaan sikap anak-anak suka meniru apa yang ia lihat seperti di lakukan Bo boiboy pada film kartun itu. Sedangkan Upin&Ipin anak-anak menyukai karakter dan bahasa

Malaysia pada film kartun Upin&Ipin sehingga anak-anak didesa Blok 15 suka meniru Upin&Ipin berbicara dan juga dalam tayangan film Upin&Ipin terdapat banyak nilai Moral agama yang dapat ditiru anak seperti berdoa sebelum makan, patuh pada orang tua, dan juga suka menolong. Dan anak-anak juga terkadang meminta kepada orang tua untuk dibeli baju yang memiliki karakter kartun UpinIpin dan Bo BoiBoy.

- c. Tayangan televisi yang sering ditonton oleh anak akan memberi pengaruh besar bagi perilaku meniru anak karena tayangan yang ditampilkan seperti Film BoBoiboy sering di siarkan di MNCTV yang memberi dampak negatif pada anak seperti melakukan aksi, melempar barang kepada teman, berkata kasar, memukul, menendang yang dapat melukai teman nya pada saat bermain. Adapula siaran Upin&Ipin yang memberi dampak positif yang dimana mengajarkan nilai agama moral, seperti berdoa dan anak juga menirukan bahasa melayu pada karakter film kartun tersebut. Oleh karena itu setiap film mengandung aksi yang berbeda-beda.
- d. Anak-anak di desa Blok 15 lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton tayangan film kartun dan ini sangat berdampak bagi anak-anak. Jika seorang anak dibiarkan menonton film kartun dalam jangka waktu yang lama akan mempengaruhi kondisi psikis dan mental mereka, seperti yang terjadi pada anak-anak di Desa Blok 15. Macam-macam dampak negatif yang terjadi pada anak-anak di Desa Blok 15 yaitu tutur bahasa yang tidak sopan, berimajinasi terlalu tinggi, emosi tidak teratur, dan juga berperilaku agresif kepada teman.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan penarikan kesimpulan diatas maka penulis dapat memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan penelitian diantara lain:

1. Orang tua seharusnya mendampingi anak ketika menonton agar acara televisi yang mereka tonton selalu terkontrol dan orang tua juga bisa memperhatikan apakah acara itu layak atau tidak untuk ditonton anak dibawah umur dan juga memberi batasan waktu kepada anak pada saat menonton tayangan film kartun.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan memperluas obyek penelitian dan lebih memperdalam bagaimana tayangan film kartun terhadap perilaku meniru pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Sri Agusrina. 2019. *Pengaruh menonton film kartun terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kec. Bangil Kab.Pasuruan*. Jurnal, Vol, 4, No. 1,
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Perdana Group
- Aghnita. 2017. *Perkembangan fisik-motorik anak 4-5 tahun pada perkemndikbud No.137 tahun 2014*. Jurnal Vol, 3, No 2.
- Maya Barida. 2016. *Pengembangan perilaku anak melalui imitasi*. Jurnal Vol, 3, No 3.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Hasan, Maimunah. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dr.MA. Muazar Habibi.,S.Psi., M.Pd. 2018. *Analisi kebutuhan anak usia dini (Buku Ajar S1 PAUD)*. Yogyakarta
- Sri Desti, 2005, *Dampak Tayangan Televisi Terhadap Perilaku Anak*, Jurnal Komunikasi
- Mulyana Dedy. 2008. *Contoh-Contoh Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Praktis*. Bandung: Rosdakarya.

- Jevy Nor Khavi Hidayat. 2019. *Hubungan Intensi Menonton Tayangan Animasi Bo Boboy (MNCTV) Dengan Sikap Ta'awun*. Jurnal Vol, 1, No 2.
- Sinta Ronauli Sitinjak. 2017. *Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak-Anak Di Pekon Kec.Batu Ketulis Kab. Lampung Barat*. Jurnal Vol, 5, No. 1.
- Rizqiana Harsyah, Annastasia. 2015. *Perbedaan sikap laki-laki dan perempuan terhadap infertilitas*. Jurnal Vol.4, No.4.
- Widya Ayu Puspita. 2010. *Pendidik pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai model perilaku anak usia dini*. Jurnal. Vol. 5 No. 2.
- Izzaty, Rita Eka, ddk. 2008. *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ardy Wiyani Novan. 2012. *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Gava Media.