

**PENGARUH INTENSITAS MENONTON SERIAL FILM ANIMASI
BLUE'S CLUES TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK**

(Studi Eksperimen Pengaruh Intensitas Menonton Serial Film Animasi *Blue's Clues* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun Di Roudlotul Athal (RA) Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang)

SKRIPSI

FEB 15/07
Nin
P



DISUSUN OLEH:

**ARY WIDIYA NINGRUM
070216645**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2007



**PENGARUH INTENSITAS MENONTON SERIAL FILM ANIMASI
BLUE'S CLUES TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK**

(Studi Eksperimen Pengaruh Intensitas Menonton Serial Film Animasi *Blue's Clues* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun Di Roudlotul Athal (RA) Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang)

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial**

DISUSUN OLEH:

**ARY WIDIYA NINGRUM
070216645**

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2007

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji

Pada Tanggal 8 Januari 2007

Panitia Penguji terdiri dari :

Ketua :



Drs. Suko Widodo, M.Si.
NIP. 131 999 638

Anggota I :



Santi Isnaini, S.sos, MM.
NIP. 132 308 500

Anggota II :



Drs. Siti Sutarsih Andarini, SU.
NIP. 130 873 456

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur penulis persembahkan kepada **ALLAH SWT** atas seluruh anugerah dan petunjuk-Nya demi terselesaikannya skripsi yang berjudul, *“Pengaruh Intensitas Menonton Serial Film Animasi Blue’s Clues Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang”*.

Skripsi ini dapat selesai berkat dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis tidak lupa menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Ibu dan Bapak** yang dengan kesabarannya menanti kelulusanku. Dan telah menjadi orangtua yang sangat demokratis bagiku selama ini.
2. Adik-adikku... **Tiyas Wahyuningrum, Tri Setyo Widodo dan adik kecilku Ambarwati Setyo Ningrum**, makasih telah menjadi penghiburku di rumah ketika stess gara-gara paper bernama skripsi ini. Doakan kakak cepat kerja ya.. Aku sayang kalian...
3. **Andhie “AndhiQue” Nugroho**, untuk semuanya.. Atas kasih sayang dan kesabarannya menghadapi kecerewetan, *ke-stuborn-an* dan keegoisanku selama ini.
4. **“Che”**, Thanks a lot for everything... U come at d’right time.
5. **Nenek-nenekku dan Keluarga besarku** terima kasih atas pertanyaan-pertanyaan, *“Kapan lulus?”* Yang merupakan cambuk kecil untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
6. **Bu Rini** dosen pembimbingku tercinta, atas tenaga, waktu dan kesabarannya selama menjadi Dosen Pembimbing Skripsi.
7. **Dosen Penguji (Pak Suko Widodo, Bu Santi Isnaini)** atas kesabaran, bimbingan dan petunjuknya ketika menjadi Dosen Penguji Skripsi. Maaf atas sikap *ngeyel*-ku ...
8. **Bu Yayuk**, atas kesabarannya menjadi Dosen Wali-ku dan tanda tangannya di KRS-ku selama sembilan semester ini.
9. **Dosen-Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP-UNAIR** yang telah mengabdikan seluruh pengetahuan dan waktunya selama sembilan semester ini.
10. **Arek-arek Kos AKOSIN (Yossi, Phide, Us2, Yuk Eddy, Aneng, Venty, mbak Endang)**, teman canda tawa di tempat favorit kos “balkon”.
11. **My best Friends.. Yossi, Phide, Us2 dan Dian Rief**, Yossi tetap semangat ya... Phide jangan terlalu easy going dong dan Us2

- mandinya jangan lama-lama ya.. antri nih he...3x. Pasti ntar bakalan kangen... gosip bareng di Balkon AKOSIN cangkruk bareng di miennya Pak Ran, dan café Tofa dan tuk Dian, u r good girl. *I love u all.*
12. Temen-Temen Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2002 tercinta, (**Yossi, Phide, Dian Rief, Indah, Dewi, Diwankeren, Eno, Fauzia, Devi, Kiky, Jasmin, Hani, Depok, Komar, Alif, Titi, Airin, Dian W, Aida, Hadi, Said, Puput, Ratna, Elaine, Putri, Priska, Ade, Anggi, Ayu, Tommy, Dinda, Dimas, Uyun, Nino**) atas kebersamaan selama ini dan berbagi cerita tentang stressnya skripsi.
 13. Temen-Temen Puskakom tercinta... **Dian Rief, Sister Koenyit, Mbak Yenny, Gandha, Winda, Pak Suko, Pak Juri, Pak Yayan, Pak Zainal, Pak Basis, Mas Adi editorku, Mas Nanang, Mas Subix, Mas Dony.**
 14. Temen-temen share.. **Toni “Qing He”** dah nganterin keliling Delta buat cari film Blue’s Clus dan temen cangkruk di Tofa, **Krisna Anto’02** dan **Mery KKN**, thanks guys atas waktunya mendengarkan unek-unekku selama skripsi. Mer caio...
 15. Temen-temen kontrakan.. **Lia, Mas Dody n specially Mas Farid** atas semangatnya tuk bersabar bantu masukin data dan bantuannya ngerekamin film Blue’s Clues. Makasih yach...
 16. Guru-guru RA Al Hidayah, **Bu Siti, Bu Fiqoh, Bu Chusnul, Bu Rodliyah dan Bu Is.** Terima kasih atas bantuan dan kesabarannya selama penelitian. *Matur nuwun...*
 17. **Adik-adikku Kelas B RA Al Hidayah**, thanks ya... Dah mau jadi kelinci percobaan buat skripsiku he...3x. Semoga kalian jadi anak yang berbakti bagi orang tua dan bangsa cie... (Amin..)

Penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik maupun saran sangat diterima dengan tangan terbuka. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas perhatian dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang ingin menggunakannya untuk kepentingan pribadi maupun kepentingan umum. Terima kasih...

ABSTRAKSI

Seperti yang diungkapkan McLuhan, televisi adalah jendela dunia. Dimana anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan kotak ajaib tersebut. Pada anak usia prasekolah televisi makin populer karena menampilkan audio visual yang mampu menarik perhatian. Televisi dapat berperan sebagai sarana transmisi nilai-nilai edukasi, tentu saja fungsi ini tergantung dari tayangan yang disajikan. Serial film animasi *Blue's Clues* merupakan salah satu film animasi yang mengangkat pesan-pesan pendidikan. Karena menuntut pemirsa untuk aktif berpikir dalam memecahkan masalah, yang merupakan aspek kognitif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah di RA Al Hidayah Peterongan Jombang?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah di RA Al Hidayah Peterongan Jombang.

Teori yang digunakan sebagai acuan adalah efek prososial kognitif media massa, yakni bagaimana media massa membantu khalayak mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan kognitif. Siaran pendidikan yang menggabungkan unsur hiburan dengan informasi telah berhasil menanamkan pengetahuan, pengertian, dan keterampilan.

Metodologi yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Dimana ada dua variabel yang diteliti, variabel bebas (x) yaitu intensitas menonton film *Blue's Clues* dan variabel terikat (y) adalah kemampuan kognitif. Sampel penelitian adalah murid-murid Kelompok B RA Al Hidayah yang berusia 4-6 tahun. Alat ukur yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuisioner dengan jawaban *multiple choice*. Sedangkan metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*.

Dari hasil penelitian ini, telah ditemukan kesimpulan bahwa dampak televisi berbanding lurus dengan jumlah waktu dan terpaan yang diterima anak-anak artinya semakin banyak mereka menonton tayangan tertentu maka semakin besar pula pengaruh yang diperolehnya. Sehingga jika seorang anak lebih intens melihat tayangan yang mengandung nilai-nilai edukasi seperti *Blue's Clues*, maka semakin tinggi pula pengetahuan yang didapatkan sebagai dampak pesan yang diberikan film tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya signifikansi pengaruh intensitas menonton terhadap kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah sebesar 140,892 berdasarkan perhitungan Anova dengan SPSS versi 14.0.

DAFTAR ISI

Lembar Judul	
Lembar Persetujuan Skripsi	
Lembar Persembahan	
Kata Pengantar	
Abstraksi	
Daftar Isi	i
Daftar Tabel	iv
Daftar Gambar	vi
Daftar Lampiran	vii
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan & Manfaat Penelitian	6
1.3.1. Tujuan Penelitian	6
1.3.2. Manfaat Penelitian	7
1.4. Kerangka Teoritis	7
1.4.1. <i>Blue's Clues</i> Sebagai Film Animasi	8
1.4.2. Nilai-nilai Edukasi <i>Blue's Clue</i>	9
1.4.3. Intensitas Menonton Televisi Pada Anak	11
1.4.4. Efek Kognitif Televisi	13
1.4.5. Perkembangan Anak Usia Prasekolah	17
1.5. Hipotesis Penelitian	21
1.6. Metode Penelitian	21
1.6.1. Tipe Penelitian	21
1.6.2. Identifikasi Variabel Penelitian	22
1.6.3. Operasional Variabel	24
1.6.3.1. Variabel Bebas	24
1.6.3.2. Variabel Terikat	25
1.6.4. Populasi, Sampel dan Lokasi Penelitian	28
1.6.4.1. Populasi	28
1.6.4.2. Sampel	29
1.6.4.3. Lokasi	29
1.6.5. Validitas Internal Dan Validitas Eksternal	29
1.6.5.1. Validitas Eksternal	30
1.6.5.2. Validitas Internal	32
1.6.6. Teknik Pengambilan Sampel	34
1.6.7. Teknik Pengumpulan Data	34
1.6.8. Teknik Analisis Data	37

Bab II Gambaran Obyek Penelitian	38
2.1. Taman Kanak-Kanak (TK)	38
2.1.1. Pengertian TK	38
2.1.2. Tujuan TK	38
2.1.3. Kurikulum Pendidikan Di TK	39
2.1.4. Ruang Lingkup Pembelajaran Di TK	40
2.1.5. Metode Pengajaran Di TK	41
2.1.6. Karakteristik Anak TK	42
2.2. Raudhatul Athfal (RA) Al Hidayah	43
2.2.1. Letak Geografis dan Sejarah RA	43
2.2.2. Struktur Organisasi	43
2.2.3. Pendidik Dan Anak Didik	44
2.2.4. Fasilitas Dan Sumber Dana	44
2.2.5. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)	45
2.3. Film Animasi <i>Blue's Clues</i>	46
Bab III Validitas Dan Reliabilitas Data	50
3.1. Validitas Data	50
3.2. Reliabilitas Data	54
3.3. Validitas Internal & Eksternal	56
Bab IV Hasil Dan Pembahasan	60
4.1. Karakteristik Responden	60
4.1.1. Jenis Kelamin Responden	60
4.1.2. Usia Responden	61
4.2. Intensitas Menonton	61
4.3. Kemampuan Kognitif	62
4.3.1. Berdasarkan Aspek Pengamatan	62
4.3.1.1. Aspek Pengamatan Terhadap Jenis Kelamin	64
4.3.1.2. Aspek Pengamatan Terhadap Usia	66
4.3.2. Berdasarkan Aspek Ingatan	67
4.3.2.1. Aspek Ingatan Terhadap Jenis Kelamin	69
4.3.2.2. Aspek Ingatan Terhadap Usia	70
4.3.3. Berdasarkan Aspek Pemahaman	72
4.3.3.1. Aspek Pemahaman Terhadap Jenis Kelamin	73
4.3.3.2. Aspek Pemahaman Terhadap Usia	74
4.3.4. Berdasarkan Aspek Aplikasi Dan Analisis	76
4.3.4.1. Aspek Aplikasi Dan Analisis Terhadap Jenis Kelamin	77
4.3.4.2. Aspek Aplikasi Dan Analisis Terhadap Usia	79
4.3.5. Berdasarkan Aspek Sintesis	80
4.3.5.1. Aspek Sintesis Terhadap Jenis Kelamin	81
4.3.5.2. Aspek Sintesis Terhadap Usia	83

4.3.6. Kemampuan Kognitif Secara Keseluruhan	84
Bab V Penutup	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran	90

Daftar Pustaka

Lampiran-lampiran

Kuisisioner Penelitian

Hasil Perhitungan Validitas Dan Reliabilitas Data

Hasil Jawaban Responden

Hasil Perhitungan SPSS (Anova dan Post Hoc)

Tabel nilai F

Surat Ijin Observasi

Surat Keterangan Dari RA Al Hidayah

Dokumentasi



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	:	Perkembangan Kognitif menurut Piaget	19
Tabel 1.2.	:	Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional Anak Masa Prasekolah.....	20
Tabel 1.3.	:	Indikator Kemampuan Kognitif (Ranah Cipta)	26
Tabel 1.4.	:	Kisi-kisi Penulisan Instrumen Tes	27
Tabel 1.5.	:	Rancangan Penelitian Dengan Validitas Internal Dan Eksternal	33
Tabel 1.6.	:	Tahap-tahap Pengumpulan Data Di Lapangan	36
Tabel 2.1.	:	Jumlah Siswa RA Al Hidayah	44
Tabel 2.2.	:	Fasilitas RA Al Hidayah	44
Tabel 2.3.	:	Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Hari Senin-Rabu	45
Tabel 2.4.	:	Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Hari Kamis-Sabtu	45
Tabel 3.1.	:	Hasil Jawaban Responden Uji Validitas Dan Reliabilitas	52
Tabel 3.2.	:	Perhitungan Korelasi <i>Product Moment</i> Pada Aspek Pengamatan.....	53
Tabel 3.3.	:	Hasil Perhitungan Validitas Instrument Tes	54
Tabel 4.1.	:	Jenis Kelamin Responden	60
Tabel 4.2.	:	Usia Responden	61
Tabel 4.3.	:	Intensitas Menonton Blue's Clues	62
Tabel 4.4.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pengamatan	63
Tabel 4.5.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pengamatan Terhadap Jenis Kelamin	64
Tabel 4.6.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pengamatan Terhadap Usia	66
Tabel 4.7.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Ingatan	68
Tabel 4.8.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Ingatan Terhadap Jenis Kelamin	69
Tabel 4.9.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Ingatan Terhadap Usia.....	71
Tabel 4.10.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pemahaman	72
Tabel 4.11.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pemahaman Terhadap Jenis Kelamin	73
Tabel 4.12.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pemahaman Terhadap Usia	74
Tabel 4.13.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Aplikasi Dan Analisis.....	76
Tabel 4.14.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Aplikasi Dan Analisis Terhadap Jenis Kelamin	77
Tabel 4.15.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Aplikasi Dan Analisis Terhadap Usia	79
Tabel 4.16.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Sintesis	80

Tabel 4.17.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Sintesis Terhadap Jenis Kelamin	81
Tabel 4.18.	:	Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Sintesis Terhadap Usia	83
Tabel 4.19.	:	Kemampuan Kognitif Secara Keseluruhan	84
Tabel 4.20.	:	Perhitungan ANOVA Intensitas Menonton Terhadap Kemampuan Kognitif	87
Tabel 4.21.	:	Hasil Post Hoc Test	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	: Hubungan variabel x dan y	23
Gambar 2.1..	: Bagan Struktur Organisasi RA Al Hidayah	43
Gambar 2.2.	: Host Film Blue's Clues, Steve	46
Gambar 2.3.	: Anjing Biru, Blue	47
Gambar 2.4.	: Petunjuk, Clue	48
Gambar 4.1.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pengamatan.....	63
Gambar 4.2.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pengamatan Terhadap Jenis Kelamin	66
Gambar 4.3.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pengamatan Terhadap Usia	67
Gambar 4.4.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Ingatan	68
Gambar 4.5.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Ingatan Terhadap Jenis Kelamin	70
Gambar 4.6.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Ingatan Terhadap Usia	71
Gambar 4.7.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pemahaman ...	72
Gambar 4.8.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pemahaman Terhadap Jenis Kelamin	74
Gambar 4.9.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Pemahaman Terhadap Usia	75
Gambar 4.10.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Aplikasi Dan Analisis	76
Gambar 4.11.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Aplikasi Dan Analisis Terhadap Jenis Kelamin	78
Gambar 4.12.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Aplikasi Dan Analisis Terhadap Usia	80
Gambar 4.13.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Sintesis	81
Gambar 4.14.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Sintesis Terhadap Jenis Kelamin	82
Gambar 4.15.	: Grafik Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Sintesis Terhadap Usia	84
Gambar 4.16.	: Grafik Kemampuan Kognitif Secara Keseluruhan	85

DAFTAR LAMPIRAN

- L.1. : Kuisioner Penelitian
- L.2. : Hasil Perhitungan Validitas Dan Reliabilitas Data
- L.3. : Hasil Jawaban Responden
- L.4. : Hasil Perhitungan SPSS (Anova dan Post Hoc)
- L.5. : Tabel nilai r
- L.6. : Tabel nilai F
- L.7. : Surat Ijin Observasi
- L.8. : Surat Keterangan Dari RA Al Hidayah
- L.9. : Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Keberadaan televisi bisa dikatakan sedikit banyak merubah kehidupan seseorang, tak terkecuali seorang anak. Karena anak adalah pembelajar aktif yang membawa pengalaman sosial, fisik dan budayanya sebagai bahan pengetahuan untuk mengkontruksi pemahaman tentang dunia sekitar.

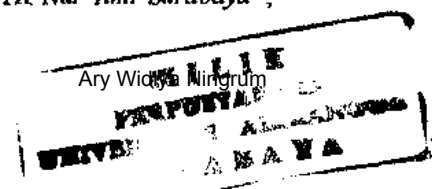
Hampir semua anak menyukai film kartun seperti *Dora The Explorer*, *Doraemon*, *Kapten Tsubasa*, *Spongebob Squarepants*. Dan hampir semua stasiun TV mempunyai program untuk anak, salah satunya memutar film kartun. Tetapi, tidak semua tayangan kartun baik untuk anak.¹

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) menyebutkan bahwa prosentase acara televisi yang secara khusus ditujukan bagi anak-anak hanya sekitar 2,7% sampai 4,5% dari total tayangan yang ada. Ditambah lagi, prosentase ini pun memiliki materi yang dinilai mengkhawatirkan perkembangan anak.²

Padahal jika dimati konsumen program televisi terbanyak adalah anak-anak. Hal ini yang menimbulkan kekhawatiran seluruh lapisan

¹ *Panduan Nonton Film Kartun*, Majalah Kota Surabaya GAPURA edisi Agustus 2006, hal.57.

² Mulyana, Deddy & Mulyana, Idi Subandy (E.d), *Bercinta Dengan Televisi*, Bandung, PT. Remaja Rosda Karya, 1997, hal.241. Dalam Yesi Adi Pristi, "*Pengaruh Pemanfaatan Tayangan Film Dora The Explorer Di Televisi Pada Berpikir siswa Kelas B di TK Nur Ilmi Surabaya*", UNESA, Surabaya, 2005, hal.1.



masyarakat terutama para orangtua terhadap acara-acara yang dikonsumsi oleh anak-anak.

Gencarnya tayangan televisi yang disajikan tanpa memandang karakteristik serta kesesuaian perkembangan bagi pemirsanya terutama anak-anak, membuka peluang besar akan dampak negatif televisi. Rawannya anak-anak terkena dampak negatif dari tayangan televisi disebabkan sifat peniru (*imitatif*) yang tinggi pada anak, dan kemampuan berpikir anak yang masih relatif sederhana. Selain itu faktor sulitnya membedakan antara khayalan dan kenyataan serta sulitnya memilah-memilah perilaku yang baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku juga menjadi faktor mudahnya seorang anak menyerap dampak negatif dari kotak ajaib ini.

Banyak penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli untuk mengungkapkan besarnya dampak negatif tayangan televisi terhadap anak-anak, seperti kasus-kasus berikut:

- Sebuah SMU di Colorado Amerika Serikat, pernah terjadi penembakan terhadap 25 siswa yang dilakukan oleh 2 orang temannya sendiri yang berulah seperti *Rambo*.
- Laporan Zhao Yuhui tahun 1986, tentang munculnya kelompok (geng) *Garrison's Gorillas* di SMP dan SD yang melempari jendela sekolah mereka dengan batu dan merusak bangku layaknya gorilla yang mengamuk seperti dalam seri televisi "Garrison's Gorillas" di TV China.³

³ [www.PUSTEKKOM.org/jurnal/pengaruh televisi pada perubahan perilaku.htm](http://www.PUSTEKKOM.org/jurnal/pengaruh%20televisi%20pada%20perubahan%20perilaku.htm)

Dari dua contoh diatas, terlihat jelas pengaruh atau dampak negatif tayangan film televisi dalam membentuk sikap dan perilaku anak, sehingga menjadikan media televisi sebagai bahan tuduhan dan penyebab terjadinya perilaku negatif dalam lingkungan masyarakat. Padahal di sisi lain televisi juga memiliki dampak positif bagi masyarakat terutama anak-anak.

Televisi bisa berfungsi sebagai media pendidikan dalam penyampaian pesan-pesan edukatif baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor dengan cara mengemas program tayangan film yang mengandung nilai-nilai edukatif. Seperti film-film kartun *Marsupilami*, *Art Attack* (RCTI); *Dora The Explorer*, *Blue's Clues* (Global TV); *Tatitu* (TV7); *Bubu Chacha* (Trans TV); *Suara Anak Indonesia*, *Acara Anak*, *Panggung Boneka Pak Odor* (TVRI); dan *Tweenies* (Indosiar) merupakan film-film kartun yang memiliki kategori aman. Aman dalam artian; *pertama*, film-film ini sarat dengan pendidikan. *Kedua*, anak mendapat kesempatan untuk belajar aktif. *Ketiga*, tokoh-tokoh dalam cerita memberikan nilai-nilai positif. Dan *keempat*, jalan cerita dalam film-film ini tidak terlalu cepat sehingga sesuai dengan kemampuan anak.⁴

Televisi memberi kemudahan membayangkan arti lambang-lambang yang terkandung dalam pesan-pesan yang disampaikan kepada pemirsanya, mempengaruhi kemahiran berbahasa yakni dengan bertambahnya kosa kata baru, berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah yang semuanya merupakan bagian dari kognitif. Hal ini dapat

⁴ GAPURA, *op. cit.*, hal.57.

diamati dalam serial film animasi *Blue's Clues* yang diputar di Global TV setiap hari Senin sampai Jumat pada jam 07.30 – 08.00 WIB. Film animasi ini menyajikan informasi-informasi dan ide-ide baru pada anak-anak dengan menggunakan gambar, lambang-lambang dan teknik animasi yang menarik.

Film animasi *Blue's Clues* yang ditayangkan di televisi tidak hanya dianggap sebagai *a fun media* tetapi juga dianggap dapat membantu mempercepat transmisi nilai-nilai edukasi itu sendiri. Seperti pendapat berikut ini:

*"High media exposure was related to high adoption of new innovation, higher political knowledge, and higher aspirations for children." (McQuail, 1975: 5)*⁵

Blue's Clues sendiri merupakan serial animasi yang memang ditujukan pada anak-anak usia prasekolah, yang terdiri dari seorang pembawa acara (*the live action host*) bernama Steve dan anjing birunya yang akrab dipanggil *Blue*. Dalam setiap episodenya, ada objek baru dan pemirsa (anak-anak) dilibatkan untuk menyelesaikan petualangan-petualangan tiap episode. Aktor-aktor tersebut berinteraksi dengan pemirsanya, seperti mengadakan investigasi, menemukan, memecahkan teka-teki dan bermain. Di samping itu dalam setiap episode, konsep-konsep pembelajarannya mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda. Dengan kata lain, film animasi *Blue's Clues* ini memang mengajarkan anak untuk berpikir logis.⁶

⁵ Dipetik dari Penelitian Siti Sutarsih Andarini Sani, "Pengaruh Menonton Siaran Film Televisi Seri Boneka Si Unyil Terhadap Beberapa Kegiatan Anak", UGM, Yogyakarta, 1984, hal.14.

⁶ <http://www.balipost.co.id/balipostcetak/2005/1/2/kel1.html> Jumat 20 Mei 2005, 13.05 wib

Seperti yang diungkapkan oleh *Dr. Alice Wilder*, selaku direktur riset dari *Blue's Clues* dan *Angela Santomero* pencipta film animasi *Blue's Clues* berikut ini:

*Blue's Clues isn't just a programme kids watch, it's a think-along and play-along experience! Blue's Clues storylines promote learning through participation. This innovative show challenges the active minds of kids, builds their self-esteem and makes them laugh! It has kids learning whilst they play.*⁷

Usia prasekolah merupakan masa peka untuk menerima rangsangan dan sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa selanjutnya. Dalam penelitian yang dilakukan *Gallahue* (1993), disebutkan bahwa usia prasekolah adalah waktu yang optimal untuk perkembangan dasar ketrampilan motorik anak. Sedangkan *Dyson & Genishi* (1993) menyebutkan pentingnya usia tersebut pada perkembangan bahasa anak. Pada usia ini pula perkembangan lebih pada pencapaian kemandirian dan sosialisasi. Pada usia ini anak mulai mampu menerima ketrampilan dan pelajaran sebagai dasar pembentukan proses berpikir dan pembentukan pengetahuan. Pada usia ini perkembangan motorik, bahasa, kreativitas, sosial, moral dan emosionalnya mulai terbentuk dan cenderung menetap sampai kita dewasa.⁸

Fenomena tersebut dapat dilihat dalam kutipan dibawah ini:

*"Pak email itu apa sih?" tanya seorang anak yang masih Taman Kanak-Kanak berusia lima tahun kepada bapaknya mengenai apa itu email. Ternyata kata baru yang menarik perhatiannya itu berasal dari televisi dan dengan bangga ia menunjuk Blue's Clues, animasi dari Nicledeon yang ditayangkan di Global TV sebagai sumber informasi dimana dia mendapatkan kata email itu."*⁹

⁷ <http://www.nickjr.co.uk/shows/blues/index.aspx>, Selasa 4 januari 2005, 21.50 wib.

⁸ http://www.tamanbocah.com/tb1/pub_pendprasekolah.html, Jumat 20 Mei 2005, 12.28 wib.

⁹ <http://www.republika.co.id/detail.asp?katakunci=film%20%20kartun%20%20lativi&id.192245>, Selasa 4 januari 2005, 21.14 wib.

Kecenderungan demikian menyebabkan televisi diambil dan digunakan sebagai sarana pendidikan, seperti pendapat berikut ini:

"Educational television and films can teach, without the aid of print, if they can reach into a community." (Pye, 1963:41)¹⁰

Dari hal tersebut diatas, peneliti tertarik untuk mengungkap pengaruh intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* terhadap kemampuan kognitif pada anak prasekolah.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka permasalahan penelitian ini adalah:

Apakah terdapat pengaruh intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* terhadap kemampuan kognitif pada anak prasekolah usia 4-6 tahun di RA Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang ?

1.3.Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* terhadap kemampuan kognitif pada anak prasekolah usia 4-6 tahun di RA Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang.

¹⁰ *Ibid*, hal: 10

1.3.2. Manfaat Penelitian

Secara Praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan bagi para orang tua agar mengarahkan putra putrinya untuk memilih program yang selektif dan bermanfaat terutama dari segi pendidikan.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi masukan pada produser acara televisi agar menayangkan serial film animasi atau kartun yang mengandung nilai-nilai edukasi.

Lebih lanjut penelitian ini, nantinya juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan komunikasi massa khususnya mengenai efek tayangan kartun di televisi terhadap anak-anak.

1.4. Kerangka Teoritis

Untuk menjawab permasalahan penelitian ini, teori yang nantinya digunakan sebagai dasar untuk menjawab permasalahan yang muncul. Teori-teori tersebut meliputi : film sebagai sarana edukasi, nilai-nilai edukasi Blues Clues, intensitas menonton televisi pada anak, efek kognitif televisi, dan perkembangan anak usia prasekolah. Dengan landasan teori-teori tersebut, peneliti berharap mampu menjawab permasalahan yang diajukan oleh peneliti.

1.4.1. *Blue's Clues* Sebagai Film Animasi

Film adalah media komunikasi massa berisi gambar bergerak yang terbuat dari *celluloid transparent* dalam jumlah yang banyak yang apabila digerakkan melalui cahaya yang kuat akan tampak seperti gambar yang hidup.¹¹

Sedangkan serial film (*film series*) adalah film yang biasanya ditayangkan melalui televisi secara berangkai dalam jangka waktu tertentu dengan pemeran utama yang sama tetapi kisah yang berbeda.¹²

Menurut sifatnya, film dibedakan menjadi: film cerita (*story film*), film berita (*newsreel*), film dokumenter (*documentary film*) dan film kartun (*cartoon film*).¹³

Dalam kamus komunikasi (1989), film kartun adalah:

*Film yang mengandung gambar-gambar yang ditulis dan disusun secara berangkai, sehingga apabila diproyeksikan kepada layar akan menimbulkan citra hidup dan membentuk kisah atau cerita.*¹⁴

Sedangkan menurut Siregar, film kartun atau film animasi adalah:

*Film yang dibuat dengan menggambar setiap frame satu per satu untuk kemudian dipotret sebagai gambar frame, merupakan gambar yang berbeda, sehingga kalau diserikan akan menimbulkan kesan bergerak.*¹⁵

Menurut *Hurlock* ketertarikan anak pada film kartun merupakan bentuk perkembangan selanjutnya dari ketertarikan anak dalam bermain,

¹¹ Siregar, Ashadi, *Film (Sebuah Pengantar)*, Yogyakarta, Penerbit FISIP UGM, 1985, hal.9.

¹² Effendi, Onong Uchjana, *Ilmu, teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 1993, hal.137.

¹³ *Ibid.*, hal.210-216.

¹⁴ *Ibid.*, hal.44.

¹⁵ Siregar, *op. cit.*, hal:10.

anak-anak lebih menyukai film animasi khususnya dengan binatang sebagai tokoh utama karena mereka dapat memahami hal dengan mudah.¹⁶

Blue's Clues merupakan salah satu film animasi yang menggunakan tokoh utama seekor anjing biru yang bernama *Blue* dan seorang *the live action host* bernama *Steve*.

1.4.2. Nilai-nilai Edukasi *Blue's Clues*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Arini Hidayati* menyatakan bahwa sebagian besar anak memilih acara film kartun pada saat menonton televisi yaitu sebanyak 99 responden dari 100 sampel. *Hidayati* menambahkan bahwa hal ini sebanding dengan motivasi dari anak-anak yang kebanyakan menggunakan media televisi sebagai media hiburan.¹⁷

Hampir semua televisi menayangkan paket animasi. Bahkan diantara stasiun televisi saling berlomba menarik perhatian anak-anak dengan menayangkan animasi yang menarik. Film animasi bukan sekedar tontonan yang menghibur tetapi juga memberi informasi dan edukasi. Animasi *Nickledeon* menggunakan format belajar sambil bermain, dimana bermain merupakan sarana yang penting untuk mencapai perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak serta merupakan refleksi dari

¹⁶ Hurlock, E. B. *Perkembangan Anak*, Jilid I Edisi 6 Terjemahan oleh dr. Med Meitasari Tjandrasa & Drs. Muslichah Zarkasih, Jakarta, Penerbit Erlangga, 1997, hal.338.

¹⁷ Hidayati, Arini, *Televisi dan Perkembangan Anak*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 1998, hal.106-107.

perkembangannya sehingga akan merangsang anak-anak berpikir sesuai dengan perkembangan penalaran mereka.¹⁸

Angela Santomero, pencipta film animasi *Blue's Clues* lebih lanjut memaparkan sebagai berikut:

*Blue's Clues isn't just a programme kids watch, it's a think-along and play-along experience! Blue's Clues storylines promote learning through participation. This innovative show challenges the active minds of kids, builds their self-esteem and makes them laugh! It has kids learning whilst they play.*¹⁹

Dari kutipan di atas, dapat dijelaskan bahwa film animasi *Blue's Clues* merupakan film animasi petualangan anak yang menuntut mereka (anak) untuk berpikir aktif dalam menyelesaikan masalah dan membangun *self-esteem* atau kepercayaan diri.

Clues atau petunjuk yang ada dalam setiap episode *Blue's Clues* merupakan ciri dari film animasi *Blue's Clues* dalam setiap episodinya. Petunjuk-petunjuk ini digunakan dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh *Blue*. Dimana nantinya anak-anak akan menggunakannya dalam menyelesaikan masalah dengan berpikir secara cermat.

Dalam efek prososial kognitif media massa, yakni bagaimana media massa membantu khalayak mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan kognitif. Sama halnya dengan *Blue's Clues*, film "Sesame Street" di Amerika Serikat yang dirancang oleh pendidik, psikolog dan ahli-ahli media massa dan disiapkan untuk anak-anak prasekolah adalah untuk mengembangkan ketrampilan dalam: (1) proses simbolik, seperti mengenal huruf, angka, bentuk-bentuk geometris; (2)

¹⁸ <http://www.republika.co.id/detail.asp?kata kunci=pengaruh%20%20film%20%20kartun>, Selasa 4 Januari 2005, 22.04 wib.

¹⁹ <http://www.nickjr.co.uk/shows/blues/index.aspx>, Selasa 4 Januari 2005, 21.50 wib.

organisasi kognitif, seperti diskriminasi perseptual, memahami hubungan diantara objek dan peristiwa, mengklarifikasikan, memilih, dan menyusun; (3) berpikir dan memecahkan masalah; (4) berhubungan dengan dunia fisik dan sosial. (Tan, 1981:244)²⁰

Film “Sesame Street” dirancang oleh pendidik, psikolog, dan ahli-ahli media massa. Setelah diteliti secara mendalam, baik melalui penelitian lapangan maupun penelitian eksperimental, terbukti “Sesame Street” ber hasil mempermudah proses belajar. Digabungkan dengan dorongan orang dewasa, efek prososial kognitif ini makin kentara. Siaran pendidikan televisi – tentu saja yang menggabungkan unsur hiburan dengan informasi dan bukan hanya ceramah yang membosankan – telah berhasil menanamkan pengetahuan, pengertian, dan keterampilan.²¹

Dari kutipan diatas kita dapat melihat bahwa siaran pendidikan televisi, terutama yang menggabungkan unsur hiburan dan informasi telah berhasil menanamkan pengetahuan, pengertian dan ketrampilan.

1.4.3. Intensitas Menonton Televisi Pada Anak

Lyle dan Hoffman (1961) menemukan fakta dalam penelitiannya bahwa televisi berperan besar dalam kehidupan anak-anak yang umumnya menghabiskan sebagian besar waktunya dengan menonton televisi. Hal yang sama juga dikemukakan oleh *Liebert* dalam bukunya “Effects of Television on Children and Youth”, bahwa terdapat gejala-gejala yang

²⁰ Rahmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2002, hal. 231.

²¹ *Ibid.*, hal.231.

menunjukkan televisi semakin mendominasi waktu anak-anak di seluruh dunia.²²

Bagi anak, kehadiran televisi ini selain bisa dijadikan sebagai alat bermain juga sebagai salah satu teman yang setia ketika anak merasa kesepian atau tidak punya kegiatan. Berknaan dengan hal ini, penelitian *Greenberg* mengungkapkan adanya delapan motif kenapa anak menonton televisi, yaitu: untuk mengisi waktu, melupakan kesulitan, mempelajari sesuatu, mempelajari diri, memberikan rangsangan, bersantai, mencari persahabatan dan sekedar kebiasaan. Jadi, tidak selamanya tapi lebih cenderung dalam "pencarian kepada sesuatu yang menyenangkan bagi dirinya".²³

Dari televisi anak bisa menemukan banyak hal seperti musik, drama, film, kuis, berita dan acara-acara lainnya. Hal inilah yang menjadikan televisi semakin populer di mata anak-anak selain kesederhanaannya dalam menyampaikan pesan sehingga anak dengan mudah dapat memanfaatkan dan menerima pesan tersebut. Kemudahan ini pun ditunjang dengan karakteristik audio visual yang dimilikinya dan menjadikannya sebagai salah satu hiburan yang cukup menarik selama masa kanak-kanak.

Tingkat kepopuleran ini bagi masing-masing anak berbeda tergantung pada tingkatan usia. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh *Hurlock* digambarkan bahwa anak-anak pra-sekolah (3-6 tahun) lebih

²² Liebert, Robert M, *Effects of Television on Children and Youth*, California, Pergamon Press, 1982, hal:211.

²³ Hidayati, *Op cit.*, hal.76.

menyukai dramatisasi yang melibatkan hewan dan orang yang dikenal, musik, kartun dan komedi sederhana.²⁴

Dari hasil riset mengenai kecenderungan menonton televisi yang dilakukan oleh *W. Schramm, J. Lyle, dan Edwin W. Parker* (1961) didapat bahwa anak sejak usia 2 tahun mulai mengenali acara-acara televisi dan pada saat usia sekolah dasar waktu yang digunakan untuk menonton televisi lebih besar daripada waktu untuk bersekolah sendiri. Lebih lanjut *Murray* mengemukakan bahwa anak-anak usia pra-sekolah menghabiskan setengah waktu kerja orang dewasa selama seminggu untuk duduk di depan layar televisi.²⁵

Intensitas menonton televisi adalah kuantitas menonton yang dilakukan seorang anak dalam menonton acara tertentu di televisi. Intensitas menonton ini dapat diukur melalui frekuensi dan durasi. Dampak televisi ini berbanding lurus dengan jumlah waktu dan terpaan yang diterima anak-anak artinya semakin banyak mereka menonton tayangan tertentu maka semakin besar pula pengaruh yang diperolehnya.

1.4.4. Efek Kognitif Televisi

Kemampuan televisi dapat menimbulkan efek positif atau negatif terhadap anak. Sebuah pengkajian yang dilakukan Departemen Pendidikan Amerika Serikat mendapati bahwa :

*"Bertentangan dengan penegasan-penegasan umum, anak-anak berpihak secara kognitif aktif selama menonton televisi dalam usaha mereka membangun pemahaman yang runtut dan saling terkait tentang program-program televisi."*²⁶

²⁴ *Ibid.*, hal.77.

²⁵ *Ibid.*, hal.77-78.

²⁶ *Chen, Milton, Anak-anak dan Televisi*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama, 1996, hal:39.

Acara-acara televisi terutama yang mengandung nilai pendidikan bisa benar-benar meningkatkan perhatian dan kognitif anak-anak, seperti berpikir, membentuk konsep, mengingat, dan memecahkan persoalan. Seperti apa yang diungkapkan oleh *Dr. Ernest Boyer*, Ketua Yayasan Carnegie Amerika Serikat :

*“Televisi memercikkan rasa ingin tahu pada anak-anak dan membuka mata mereka terhadap dunia-dunia yang jauh. Melalui pesonanya, para remaja bisa melakukan perjalanan ke bulan atau dasar lautan. Mereka bisa mengunjungi kastil-kastil abad pertengahan, mengarungi sungai-sungai, atau menjelajahi negeri-negeri khayal. Dengan menonton secara selektif, televisi bisa memberikan sumbangan besar bagi kesiapan untuk sekolah”.*²⁷

Masa kanak-kanak merupakan masa belajar. Di mana pun dan apapun yang mereka lakukan, anak-anak tengah mencari tahu dunia sekitarnya. Pada saat yang bersamaan, mereka juga mengembangkan kemampuan, nilai-nilai dan cara berpikir untuk dijadikan panduan dalam hidupnya. Karena itu, jika anak menghabiskan waktunya dengan televisi, televisi potensial mempengaruhi cara bermain, bahkan cara berpikirnya mengenai dunia, keluarga dan dirinya sendiri. Televisi tidak hanya mempengaruhi dari sisi kognitif (ilmu pengetahuan), melainkan juga dari sisi afektif (perasaan) hingga *behaviour* (tingkah laku).²⁸

Menurut *Thurstone* (1938) dalam teorinya *“Primary Mental Abilities”* bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer, yaitu (a) kemampuan berbahasa: *verbal comprehension*; (b) kemampuan mengingat: *memory*; (c) kemampuan nalar atau berpikir logis: *reasoning*;

²⁷ *Ibid.*, hal. 130.

²⁸ <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0208/06/DIKBUD/kece09>, Selasa 4 januari 2005, 21.40 wib.

(d) kemampuan tilikan ruang: *spatial factor*; (e) kemampuan bilangan: *numerical ability*; (f) kemampuan menggunakan kata-kata: *word fluency*; dan (g) kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat: *perceptual speed*. (Yusuf, 2004:107)

Menurut *DeFluer*, anak-anak menonton televisi untuk 3 kegunaan, yaitu: berkhayal (*fantasy*), belajar (*education*), dan menyimpang (*diversion*). Hal yang sama juga diungkapkan oleh *Schramm, Lyle* dan *Parker*. Menurut mereka ada 3 fungsi televisi dalam kehidupan anak, yaitu untuk hiburan (*entertainment*), informasi (*information*), dan kegunaan sosial (*social utility*) mereka.

Televisi dianggap dapat menjadi media yang efisien dan menarik bila dibandingkan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media lain, seperti yang dikemukakan oleh *Sean Mac Bride* (1980:77) :

*"Evidence in a number of countries that more people spend more of their leisure time seeking entertainment, diversion, relaxation or escape by looking at the television screen than through all other media combined."*²⁹

Dalam batas-batas tertentu, media massa khususnya televisi mempunyai pengaruh terhadap proses perkembangan sosial anak. Di bawah ini terdapat beberapa pengaruh televisi :

1. Siaran televisi bisa menumbuhkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan.

Ini berarti bahwa beberapa anak termotivasi untuk mengikuti apa yang dilihatnya di televisi, mungkin dengan membaca buku atau majalah untuk meningkatkan pengetahuan.

²⁹ Sani, *op. cit.*, hal: 8

2. Pengaruh terhadap cara berbicara.

Anak biasanya memperhatikan bukan hanya apa yang diucapkan orang di televisi, bahkan bagaimana cara mengucapkannya. Dari sini anak secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan pelafalan dan tata bahasa. Cara berbicara ini biasanya disertai dengan pola gerak tubuh yaitu cara menggerakkan anggota tubuh ketika mengucapkan kata-kata tertentu agar orang lebih yakin dan percaya, semua ini bisa didapatkan dari televisi.

3. Pengaruh pada penambahan kosa kata.

Tambahan kosa kata ini bagi anak merupakan suatu kebanggaan tersendiri, dan ini bisa diperoleh dari televisi, baik dalam film, berita ataupun acara-acara lain seperti teledrama dan kuis. Penguasaan kosa kata ini sangat menunjang anak dalam berbicara dan atau menjelaskan sesuatu, sehingga ia bisa memilih mana kata-kata yang dirasa paling komunikatif bagi teman yang diajak berbicara.

4. Televisi berpengaruh terhadap bentuk permainan.

Meskipun menonton televisi mengurangi waktu anak untuk bermain. Ide ataupun pelajaran (kreativitas, ketrampilan) yang didapat anak dari menonton tersebut menyebabkan ia kaya akan jenis permainan. Pada acara-acara kuis dan film anak-anak, biasanya memuat banyak jenis permainan yang bisa ditiru.

5. Televisi memberikan berbagai pengetahuan yang tidak dapat diperoleh dari lingkungan sekitar atau orang lain, seperti

pengetahuan tentang kehidupan yang luas, keindahan alam, perkembangan ilmu pengetahuan yang cukup pesat, dan sebagainya.³⁰

Televisi sebagai media massa yang memiliki kemampuan audio visual dipandang berfungsi sebagai sarana pendidikan karena memungkinkan adanya transformasi pengetahuan. Siaran televisi mengkomunikasikan lambang yang mengandung arti sehingga pemirsa televisi mendapat pengalaman belajar dari perilaku pemainnya dan isi informasinya. Dengan kemampuannya tersebut, televisi memiliki peran penting dalam pendidikan anak-anak khususnya seperti yang terlihat pada hasil riset *Patricia Marks Greenfield* bersama *Jessica Beagles Roos* (1987). Mereka melibatkan anak-anak umur 6-10 tahun dari empat kelompok yang berbeda. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa televisi memang mempunyai peran positif dalam pendidikan anak karena televisi memiliki kelebihan berupa ilustrasi visual yang dinamis. (Subroto, 1992:87)

1.4.5. Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 2-6 tahun, ketika anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai pria atau wanita, dapat mengatur diri dalam buang air (*toilet training*), dan mengenal beberapa hal yang dianggap berbahaya (mencelakakan dirinya).

³⁰ Hidayati, *op. cit.*, hal.82-86.

Menurut *Piaget*, perkembangan kognitif pada masa ini berada pada periode *preoperasional*, yaitu tahapan dimana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Yang dimaksud dengan *operasi* adalah kegiatan-kegiatan yang diselesaikan secara mental bukan fisik. Periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional, atau “*symbolic function*”, yaitu kemampuan menggunakan sesuatu untuk merepresentasikan (mewakili) sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol (kata-kata, *gesture*/bahasa gerak, dan benda). Dapat juga dikatakan sebagai “*semiotic function*”, kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol (bahasa, gambar, tanda/isyarat, benda, *gesture*, atau peristiwa) untuk melambangkan suatu kegiatan, benda yang nyata, atau peristiwa.³¹

Melalui kemampuan di atas, anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Dia dapat menggunakan kata-kata, peristiwa dan benda untuk melambangkan yang lainnya. Anak usia 4 tahun mungkin dapat menggunakan kata “kapal terbang”, sebagai citra mental tentang kapal terbang, atau menggunakan benda “kapal terbang” untuk menggambarkan sebuah kapal terbang yang sebenarnya.

Menurut *Piaget*, perkembangan kognitif (inteligensi) itu meliputi empat tahap atau periode, yaitu seperti tampak pada tabel di bawah ini.³²

³¹ Yusuf LN., Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung, TT. Remaja Rosda Karya Offset, 2004, hal.165.

³² *Ibid.*, hal.6.

Tabel 1.1.
Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Periode	Usia	Deskripsi Perkembangan
1. Sensorimotor	0 - 2 tahun	Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk refleks-refleks sederhana, seperti: menggengam atau mengisap.
2. Praoperasional	2 - 6 tahun	Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti: kata-kata yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang nampak).
3. Operasi Konkret	6 - 11 tahun	Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis.
4. Operasi Formal	11 tahun s/d Dewasa	Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi. Di sini anak remaja sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret. Remaja sudah dapat berpikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada.

Secara ringkas perkembangan kognitif masa prasekolah ini dapat dilihat pada tabel berikut.³³

Tabel 1.2.
Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional Anak Masa Prasekolah

Periode	Deskripsi
Praoperasional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu berpikir dengan menggunakan simbol (symbolic function). 2. Berpikinya masih dibatasi oleh persepsinya. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus kepada satu atribut/dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat (<i>centering</i>). 3. Berpikinya masih kaku tidak fleksibel. Cara berpikirnya terfokus kepada keadaan awal atau akhir dari suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri yang mengantari keadaan tersebut. Contohnya anak mungkin memahami bahwa dia lebih tua dari adiknya. 4. Anak sudah mulai paham dan mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atau dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.

³³ *Ibid.*, hal. 167.

1.5.Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- Hipotesis kerja (H_k), yaitu:

Terdapat pengaruh intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* terhadap kemampuan kognitif pada anak prasekolah usia 4-6 tahun di RA Al Hidayah Peterongan Jombang.

- Hipotesis nol (H₀), yaitu:

Tidak terdapat pengaruh intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* terhadap kemampuan kognitif pada anak prasekolah usia 4-6 tahun di RA Al Hidayah Peterongan Jombang.

1.6.Metode Penelitian

1.6.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif, yaitu penelitian yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan³⁴. Sedangkan metode penelitian yang dipakai yaitu metode eksperimen dengan alasan bahwa metode eksperimen sangat sesuai untuk pengujian hipotesis tertentu dan dimaksudkan untuk mengetahui hubungan sebab akibat variabel penelitian³⁵. Variabel penelitian tersebut, yakni variabel intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* dengan variabel kognitif anak. Dalam penelitian eksperimen ini metode yang akan digunakan adalah eksperimen subjek-tunggal.

³⁴ Kriyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta, Kencana, 2006, hal.57.

³⁵ Singarimbun, Masri; Effendi, Sofyan, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta, LP3ES, 1989, hal.6.

Penelitian eksperimen menurut *Latipun*, memiliki beberapa karakteristik yang berbeda dengan penelitian lainnya yaitu³⁶:

1. Peneliti dalam penelitian eksperimen melakukan manipulasi, manipulasi yang dilakukan ini dapat disebut perlakuan (*treatment*), intervensi dan pemberian situasi.
2. Penelitian eksperimen melakukan kontrol (diharapkan secara ketat) terhadap variabel-variabel yang tidak dikehendaki. Kontrol ini dapat merupakan manipulasi terhadap cara, alat, materi maupun obyek penelitian.
3. Penelitian eksperimen dilakukan untuk menguji hipotesis hubungan sebab akibat yang bersifat pola hubungan kausalitas *sufficient condition* yaitu suatu hubungan yang menunjukkan apakah suatu variabel (bebas) merupakan kondisi yang “cukup memadai” untuk menimbulkan akibat tertentu pada variabel terikatnya.

1.6.2. Identifikasi Variabel Penelitian

Agar dapat diteliti secara empiris, konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian harus dioperasionalkan dengan mengubahnya menjadi variabel-variabel, yaitu sesuatu yang memiliki variasi nilai dan selanjutnya merumuskan hipotesa berdasarkan hubungan antar variabelnya.³⁷

Variabel adalah suatu sifat yang dapat dimiliki bermacam-macam nilai atau seringkali diartikan sebagai simbol yang dapat dilekati oleh

³⁶ Latipun, *Psikologi Eksperimen*, Malang, Universitas Muhammadiyah, 2002, hal.13.

³⁷ Singarimbun, *op. cit.*, hal.48.

bilangan atau nilai.³⁸ Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

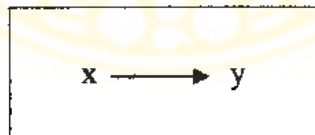
- Variabel bebas (x), yaitu:

Variabel bebas yaitu variabel yang digunakan sebagai sebab kemunculan variabel terikat yang diduga sebagai akibat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah: *Intensitas menonton serial film animasi Blue's Clues.*

- Variabel Terikat (y), yaitu:

Variabel terikat yaitu variabel yang dapat diamati variasinya sebagai hasil dipradugakan yang berasal dari variabel bebas. Variabel ini tidak dimanipulasi, melainkan bervariasi mengikuti perubahan atau variasi variabel bebas sebagai dampak dari manipulasi terhadap variabel tersebut. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah: *Kemampuan kognitif.*

Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah asimetris, x mempengaruhi y. Skema hubungan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1.

- Keterangan: \longrightarrow : Menunjukkan hubungan dimana intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* dapat mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak prasekolah usia 4-6 tahun.
- X : Intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues.*
- Y : Kemampuan kognitif

³⁸ Hadi, S., *Metodologi Research*, Yogyakarta, ANDI offsets, 1994, hal.22.

1.6.3. Operasional Variabel

Konsep-konsep yang sudah diterjemahkan menjadi satuan yang lebih operasional yaitu variabel, biasanya belum sepenuhnya siap untuk diukur. Hal ini disebabkan karena variabel-variabel tersebut memiliki beberapa dimensi yang dapat diukur secara berbeda. Pada dasarnya, definisi operasional merupakan suatu unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel.³⁹ Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.3.1. Variabel Bebas

Variabel bebas disini adalah intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues*. Intensitas ini dioperasikan dalam frekuensi dan durasi yang digunakan responden untuk menonton film tersebut, yang diketahui melalui pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Frekuensi adalah jumlah keseringan rata-rata seorang anak menonton serial film animasi tersebut dalam waktu tertentu misal satu minggu, satu bulan dan lain sebagainya. Durasi adalah lama rata-rata waktu yang digunakan responden untuk menonton film animasi tersebut dalam sehari.

Dalam penelitian ini frekuensi dan durasi telah ditentukan oleh peneliti, frekuensi dalam penelitian eksperimen adalah 3 hari sedangkan durasi film *Blues Clues* yang diputar adalah selama 20 menit.

³⁹ Singarimbun, *op. cit.*, hal.46.

1.6.3.2. Variabel Terikat

Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir, kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungan. Aktivitas-aktivitas seperti mengamati dan mengklasifikasikan benda-benda, menyatukan beberapa kata menjadi satu kalimat, menghafal sajak atau doa, memecahkan soal-soal matematika, dan menceritakan pengalaman, merefleksikan pesan merupakan proses kognitif dalam perkembangan anak.⁴⁰

Kognitif mencakup pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi/penerapan, analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), dan sintesis (membuat paduan baru dan utuh). Berikut ini merupakan indikator-indikator penelitian⁴¹ :

⁴⁰ www.depdiknas.go.id/publikasi/Buletin/Pppg_Tertulis/08_2001/Perkembangan_Anak_Holistik.htm

⁴¹ Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada, 2004, hal.214.

Tabel 1.3.
Indikator Kemampuan Kognitif (Ranah Cipta)

Ranah Cipta (Kognitif)	Indikator
1. Pengamatan	1. Dapat Menunjukkan; 2. Dapat membandingkan; 3. Dapat menghubungkan.
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan; 2. Dapat menunjukkan kembali.
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan;
4. Aplikasi/Penerapan	1. Dapat memberikan contoh; 2. Dapat menggunakan secara tepat.
5. Analisis (Pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	1. Dapat menguraikan; 2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah
6. Sintesis (Membuat panduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan baru; 2. Dapat menyimpulkan; 3. Dapat menggeneralisasikan (Membuat prinsip umum)

Tabel 1.4.
Kisi-kisi Penulisan Instrument Tes

Variabel	Indikator	Item	No. Item
Pengamatan	- Mampu menunjukkan dan membandingkan gambar Blue dan Steve.	2	1, 2
	- Mampu menghubungkan atribut yang dipakai tokoh dan hubungan antara kedua tokoh (Blue dan Steve).	2	3, 4
Ingatan	- Mampu mengingat jejak kaki Blue dan juga buku catatan yang digunakan Steve.	2	5, 6
Pemahaman	- Mampu menjelaskan hasil eksperimen air dan benda apa saja yang merupakan eksperimen alam.	2	7, 8
Aplikasi dan Analisis	- Mampu mengaplikasikan dan mencocokkan dengan benar nama planet dengan gambar planet yang ditunjukkan.	4	9, 10, 11, 12
Sintesis	- Mampu menghubungkan dan menyimpulkan suatu materi baru.	1	13

Setiap item pertanyaan memiliki bobot score 1, jika jawaban yang diberikan responden *benar* dan 0 jika jawaban responden *salah*. Jadi dalam soal tes 1, jika siswa mampu menjawab semuanya dengan benar akan mendapat nilai maksimal 13.

1.6.4. Populasi, Sampel dan Lokasi Penelitian

1.6.4.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga.⁴² Menurut Nasir (1988:325) populasi merupakan kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Latipun menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan individu atau obyek yang memiliki beberapa karakteristik yang sama seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, wilayah tempat tinggal dan lain-lain.⁴³

Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- Menonton serial film animasi *Blue 's Clues*
- Berusia 4-6 tahun, baik berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan.
- Murid RA Al Hidayah

Pemilihan batasan usia 4-6 tahun dengan pertimbangan bahwa pengaruh televisi tidak sama pada tingkatan usia anak. Berdasarkan kajian *The Alliance for Children and Television* di Kanada, minat untuk menonton televisi mulai tumbuh pada anak usia 2-6 tahun. Lebih spesifik dipilih antara usia 4-6 tahun, karena pada usia tersebut ditemukan fakta bahwa mereka mulai memahami dan mengingat apa yang ditonton.⁴⁴

⁴² Singarimbun, *op cit.*, hal.152.

⁴³ Latipun, *op. cit.*, hal. 29.

⁴⁴ <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0208/06/DIKBUD/kece09>, Selasa, 4 Januari 2005, 21.40 WIB

1.6.4.2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas/kelompok B RA Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang yang berjumlah 65 anak. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan persyaratan responden harus mengikuti seluruh kegiatan eksperimen.

1.6.4.3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang berdasarkan pertimbangan – pertimbangan sebagai berikut:

- Karakteristik populasi mendukung penelitian.
- Merupakan sebuah lembaga pendidikan taman kanak-kanak yang cukup baik dilihat dari segi jumlah siswa yang tergolong besar. Dimana setiap kelas/kelompok terdiri dari 65 murid dan memiliki indeks prestasi baik.
- Murid RA Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang berasal dari bermacam-macam tingkatan sosial ekonomi. Hal ini bermanfaat dalam meminimalkan *bias seleksi* dalam penelitian eksperimen.

1.6.5. Validitas Internal dan Validitas Eksternal

Penelitian dikatakan memiliki validitas internal bila variabel bebaslah yang menyebabkan variasi pada variabel tak bebas (variabel terikat). Sedangkan penelitian dikatakan mempunyai validitas eksternal

jika variabel bebas itu akan berpengaruh juga pada subyek sama pada penelitian yang memiliki situasi yang sama.

1.6.5.1. Validitas Internal

Ada sembilan sumber variabel luar yang mengancam validitas internal: *sejarah retroaktif*, *maturasi*, *testing*, *regresi statistik*, *mortalitas*, *instrumentasi*, *Difusi atau Imitasi Perlakuan*, dan *Demoralisasi*.⁴⁵

1). *Sejarah Retroaktif (History)*

Sejarah retroaktif menunjukkan perubahan yang terjadi pada lingkungan (peristiwa-peristiwa) antara waktu pertama dan waktu kedua, ketika penelitian sedang berlangsung.

2). *Maturasi (Maturation)*

Maturasi adalah perubahan proses psikologis dan biologis dalam diri subjek yang terjadi ketika penelitian berlangsung.

3). *Testing*

Untuk mengukur efek garapan, peneliti biasanya melakukan *pretest*. Subyek diuji pada T_1 (waktu pertama), diberi garapan, kemudian diuji lagi pada T_2 (waktu kedua). Sering terjadi *pretest* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi subyek, *pretest* membangkitkan kepekaan (*sensitive*) subyek.

4). *Regresi Statistik*

⁴⁵ Robinson, 1976:93 dalam Jalaluddin Rahmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung, Remaja Karya, 1985, hal. 51-52.

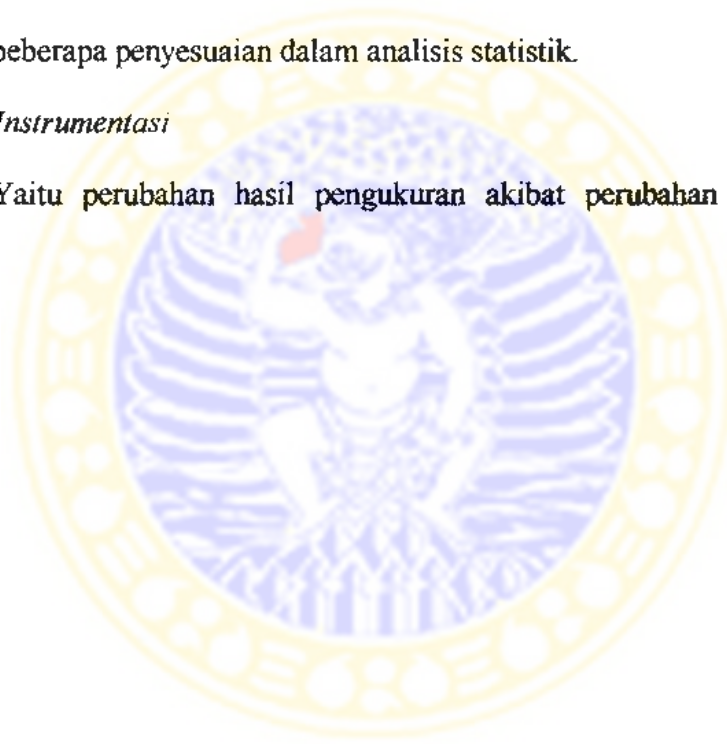
Salah satu hukum statistik yang terkenal menyatakan bahwa testing yang berkali-kali akan menyebabkan angka yang ekstrem rendah atau yang ekstrem tinggi terkumpul di sekitar rata-rata.

5). *Mortalitas (Experimental Mortality)*

Hilangnya subyek karena kematian, kecelakaan, pindah rumah, atau karena keberatan untuk ikut serta dalam penelitian akan mempengaruhi skor akhir. Efek ini dapat diatasi dengan melakukan beberapa penyesuaian dalam analisis statistik.

6). *Instrumentasi*

Yaitu perubahan hasil pengukuran akibat perubahan alat ukur



1.6.5.2. Validitas Eksternal

Validitas eksternal berkenaan dengan sejauh mana hasil-hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi atau situasi yang berbeda contohnya subyek, setting, atau waktu yang berbeda. Ada lima hal yang mengancam validitas eksternal: *Interaksi Antara Variabel X Dan Pengukuran, Interaksi Variabel X Dan Seleksi, Reactive Arrangement, dan Interaksi Kondisi Dan Perlakuan.*

1). *Interaksi Antara Variabel X (Treatment) Dan Pengukuran*

Pemberian *pretest* pada awal eksperimen dapat mempengaruhi kepekaan subyek terhadap treatment X (meningkatkan atau menurunkan), sehingga hasil yang diperoleh subyek pada *posttest* mungkin tidak sama dengan hasil yang diperoleh anggota populasi yang lain yang tidak terdapat *pretest*. Penelitian semacam ini akan sulit digeneralisasikan pada anggota populasi yang tidak pernah dapat *pretest*.

2). *Interaksi Variabel X (Treatment) Dan Seleksi*

Interaksi variabel X dan seleksi yaitu kemungkinan adanya karakteristik populasi yang menyebabkan perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen menjadi lebih efektif, sehingga pengaruh X hanya berlaku secara spesifik pada responden yang terpilih menjadi subyek penelitian.

3). *Reactive Arrangement*

Kesulitan untuk melakukan generalisasi tentang pengaruh variabel ekstra terhadap individu dalam setting non eksperimental.

4). *Interaksi Kondisi Dan Perlakuan*

Eksperimental pada umumnya dikenakan kepada kelompok subyek tertentu seperti seperti di sekolah, asrama, perusahaan dan sebagainya. Tempat kondisi subyek penelitian tertentu memiliki spesifikasi yang tertentu pula, sehingga kondisi di satu tempat berbeda dengan tempat lainnya. Hal ini menyebabkan sulit untuk melakukan generalisasi ke populasi yang ditargetkan yang berada pada kondisi berbeda.

Tabel 1.5.
Rancangan Penelitian dengan
Validitas Internal dan Eksternal

Rancangan Penelitian	Validitas	Ancaman	Ket.	
Rancangan <i>Pretest - Posttest</i> $A \longrightarrow X \longrightarrow A'$ (One Group <i>Pretest Posttest</i>)	Internal	<i>History</i>	+	
		<i>Maturasi</i>	+	
		<i>Testing</i>	+	
		<i>Instrumentation</i>	+	
		<i>Regression</i>	?	
		<i>Selection</i>	+	
		<i>Mortality</i>	+	
		<i>Interactin of Selection and Maturation</i>	-	
		Eksternal	<i>Interaction of Testing and X</i>	-
			<i>Interaction of Selection and X</i>	?
<i>Reactive Arrangement</i>	?			

Keterangan:

+ : faktor dapat dikontrol

- : faktor tidak dapat dikontrol

± : faktor yang mungkin saja menjadi sumber ancaman bagi validitas

1.6.6. Teknik Penarikan Sampel

Pengambilan sampel menggunakan pendekatan *Non-probability Sampling*, dimana sampel dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu.⁴⁶ Dilakukan dengan cara menerapkan teknik *purposive sampling*, dimana pengambilan sampel disesuaikan dengan tujuan penelitian. Yakni, anak prasekolah usia 4-6 tahun, menonton *Blue's Clues*, dan bersekolah di RA Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang.

1.6.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan cara mengumpulkan data melalui kuisioner yang sama antara *pretest* dan *posttest* yang berisi sejumlah pertanyaan secara berstruktur dengan disertai beberapa alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden. Jenis pertanyaan yang digunakan adalah pilihan ganda.

Mengingat responden dalam penelitian ini adalah anak-anak usia prasekolah usia 4-6 tahun, maka item-item pertanyaan dalam kuisioner itu diusahakan agar mudah dimengerti oleh responden yakni dengan menggunakan gambar-gambar berwarna dan responden akan didampingi oleh guru dalam menjawab pertanyaan. Adapun pengisian kuisioner ini nantinya akan dibantu oleh peneliti tanpa bermaksud mengarahkan jawaban responden. Responden akan diberikan *pretest* kemudian diberi perlakuan (*treatment*) dan diukur kembali dengan *posttest*. Perlakuan ini dilakukan berulang-ulang selama 3 hari.

⁴⁶ Singarimbun, *Op. cit.*, hal.155.

Selain anak-anak sendiri untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian. Kepustakaan, sebagai bahan dasar untuk menyusun konsep teoritis dan menjelaskan analisis data, berupa buku/literatur, karya tulis (skripsi, tesis, dan penelitian), artikel majalah/koran yang relevan dengan penelitian ini. Berikut ini disajikan tabel mengenai tahap-tahap pengumpulan data di lapangan.



Tabel 1.6.
Tahap-Tahap Pengumpulan Data Di Lapangan

Jenis Kegiatan	Metode	Media	Keterangan
Kegiatan Awal 1. Guru mengucapkan salam 2. Siswa menjawab salam 3. Guru menjelaskan TIK 4. Guru menyuruh siswa mengerjakan <i>pretest</i> 5. Soal <i>pretest</i> diambil dan guru memberikan arahan untuk menonton film	Ceramah Ceramah Ceramah Penugasan Individu Ceramah	Soal-soal <i>pretest</i>	Guru menjelaskan tujuan <i>test</i> Guru hanya sebatas membacakan soal <i>pretest</i>
Kegiatan Inti 1. Guru menyuruh siswa untuk mengamati film yang akan diputar. 2. Guru menayangkan film <i>Blue's Clues</i> 3. Siswa menonton dan mencermati tayangan film <i>Blue's Clues</i>	Ceramah Pemutaran film	VCD <i>Blue's Clues</i>	Pemutaran film berdurasi 20 menit
Kegiatan Penutup 1. Guru menjelaskan kembali secara garis besar film yang baru ditayangkan 2. Guru menyuruh siswa untuk mengerjakan <i>posttest</i> 3. Siswa mengumpulkan tugas dan guru mengakhiri KBM	Ceramah Penugasan individu Ceramah	Soal-soal <i>posttest</i>	Guru hanya sebatas membacakan soal <i>posttest</i>

Keterangan :

- Kegiatan ini berlangsung selama 3 hari terhitung mulai hari Senin sampai dengan hari Rabu.
- Rancangan diatas hanya berlaku pada hari pertama, hari berikutnya (kedua dan ketiga) eksperimen langsung kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1.6.8. Teknik Analisis Data

Data-data yang telah terkumpul melalui *pre-test* dan *post-test* akan diolah menggunakan metode statistik. Data-data tersebut akan diklasifikasikan berdasarkan kebutuhan penelitian (proses koding) dan selanjutnya dilakukan tabulasi silang atau teknik elaborasi yaitu metode analisa yang paling sederhana tetapi memiliki daya menerangkan cukup kuat untuk menjelaskan hubungan antarvariabel.⁴⁷

Data-data tersebut akan dianalisis dengan analisis Anova menggunakan SPSS versi 14.0 untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antara kedua variabel yang telah diteliti selain itu juga karena data yang diperoleh merupakan data ordinal dan interval. Sedangkan hasil generalisasi akhir akan diuraikan secara eksplanatif.

Uji signifikansi hipotesis untuk Anova berlaku ketentuan :

1. Perbedaan dianggap berarti atau signifikan dan hipotesis diterima bila nilai F yang diperoleh dari penelitian lebih atau sama besar dengan batas nilai yang terdapat dalam tabel nilai F.
2. Perbedaan dianggap tidak berarti atau tidak signifikan dan hipotesis ditolak bila nilai F yang diperoleh dari penelitian lebih kecil dari batas nilai yang terdapat dalam tabel nilai F.

⁴⁷ *Ibid.*, hal.273.

BAB II

GAMBARAN OBYEK PENELITIAN

2.1. Taman Kanak-Kanak (TK)

2.1.1. Pengertian TK

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar (PP RI No. 27 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Prasekolah Bab 1 Ps. 1 ayat 2). “Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada usia ini secara termonologi disebut sebagai anak usia prasekolah”.⁴⁸

2.1.2. Tujuan TK

Tujuan umum didirikannya sekolah Taman Kanak-kanak (TK) adalah membentuk manusia Pancasila sejati, yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang cakap, sehat dan terampil, serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan negara. Sedangkan tujuan khususnya sebagai berikut:

- a. Memberi kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisik maupun psikologisnya dan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya secara optimal sebagai individu yang unik.

⁴⁸ Depdiknas, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*, Jakarta, Depdiknas, 2004, hal.3.

- b. Memberi bimbingan yang seksama agar anak memiliki sifat dan kebiasaan yang baik, sehingga mereka dapat diterima oleh masyarakatnya.
- c. Mencapai kematangan mental dan fisik yang dibutuhkan agar dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁴⁹

2.1.3. Kurikulum Pendidikan TK

a). Aspek-Aspek Yang Dikembangkan Dalam Kurikulum TK

Guna menunjang tujuan diatas, maka program kurikulum 1994 mencakup aspek-aspek pengembangan sebagai berikut:

1. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan-pembiasaan dalam kegiatan sehari-hari di TK, meliputi: berdoa, mengucapkan salam, tolong menolong, disiplin, menjaga kebersihan, sopan santun, mengendalikan emosi dan sebagainya yang terkait dengan sikap budi pekerti yang baik.
2. Pengembangan kemampuan dasar yang meliputi:
 - Daya cipta yang bertujuan untuk membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinal dalam bertutur kata, berpikir serta berolah tangan dan berolah tubuh.
 - Bahasa yang bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.

⁴⁹ Patmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2000, hal.59.

- Daya pikir yang bertujuan agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahuinya dengan pengetahuan baru yang diperolehnya.
 - Ketrampilan yang bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan motorik halus dalam berolah tangan.
 - Jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan motorik kasar dalam berolah tubuh.
- b). Tema-tema yang disarankan untuk dapat digunakan dalam pendidikan TK meliputi: Aku; panca indera; keluargaku; rumah; sekolah; makanan dan minuman; kendaraan; pakaian; kebersihan; kesehatan dan keamanan; binatang; tanaman; pekerjaan; rekreasi; air dan udara; api; negaraku; alat komunikasi; gejala alam; matahari; bulan dan bintang; kehidupan di kota; desa; pesisir dan pegunungan.

2.1.4. Ruang Lingkup Pembelajaran di TK

Program pembelajaran di TK meliputi :⁵⁰

- Bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian.
- Bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.

⁵⁰ Depdiknas, 2004:5

2.1.5. Metode Pengajaran di TK

TK mengajak anak-anak belajar sambil bermain. Oleh karena itu metode dan cara-cara mengajar dipergunakan adalah cara-cara yang mengarah kepada suasana yang menyenangkan.⁵¹

Beberapa metode yang dapat dilakukan oleh guru TK adalah:

- Metode pemberian tugas, yaitu metode yang memberikan tugas berdasarkan petunjuk langsung yang telah dipersiapkan guru.
- Metode proyek, yaitu metode yang memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan alam sekitar dan atau kegiatan sehari-hari anak sebagai bahan pembahasan melalui berbagai kegiatan.
- Metode karyawisata, yaitu kunjungan secara langsung ke obyek yang sesuai dengan bahan kegiatan yang sedang dibahas di lingkungan kehidupan anak.
- Metode bermain peran, yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak dapat mengembangkan daya khayal dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.
- Metode demonstrasi, yaitu cara mempertunjukkan/memperagakan suatu obyek atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa.
- Metode bercerita, yaitu cara bertutur dalam menyampaikan cerita dan memberikan penerangan secara lisan.
- Metode eksperimen, yaitu cara penyajian pelajaran dimana anak mealkukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

⁵¹Hartono, Bambang, *Anak Anda Di TK?*, Jakarta, PT. BPK Gunung Mulia, 1992, hal.29.

- Metode sosiodrama, yaitu suatu cara memerankan beberapa peran dalam suatu cerita tertentu yang menuntut intergasi diantara pemerannya.
- Metode bercakap-cakap yaitu suatu cara bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan anak lainnya atau anak dengan guru.

Dalam penelitian ini metode pembelajaran yang dipakai adalah metode pemberian tugas dimana guru akan memberikan lembar kuisisioner yang berisi gambar-gambar. Selain itu metode lainnya adalah demonstrasi. Di sini, anak-anak TK akan diputarkan film animasi *Blue's Clues* kurang lebih 20 menit.

2.1.6. Karakteristik Anak TK

Dengan melihat hakikat pendidikan TK yang merupakan pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar, maka karakteristik anak usia 4-6 tahun meliputi :⁵²

- Mulai menemukan ke-AKU-annya dan sifat egosentris.
- Mulai sering bertanya tentang apa, mengapa, dan lain-lain.
- Mulai menyadari adanya perbedaan antara dirinya dengan yang lain.
- Dapat membedakan pengertian satu dan banyak.
- Mulai belajar sendiri.
- Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan peka terhadap situasi sosial.
- Dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana.

⁵² Hartono, *op. cit.*, hal. 13-19.

- Mampu menyebutkan usia, mengenal waktu, mengingat tempat, mengikuti irama dan lain-lain.

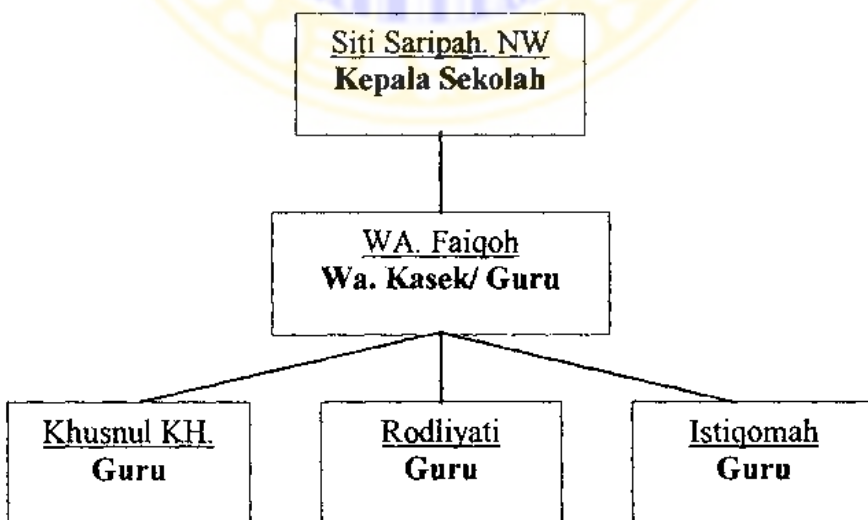
2.2. RA Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang

2.2.1. Letak Geografis dan Sejarah RA Al Hidayah

RA Al Hidayah ini terletak di Desa Pagotan Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang. Berada dibawah Yayasan Al Hidayah dan berdiri sejak tahun 1985. RA dengan luas tanah 1000 m², memiliki 3 ruangan. 2 ruang kelas untuk kelas Kelompok A dan Kelompok B. Sedang 1 ruangan lainnya digunakan sebagai kantor.

2.2.2. Struktur Organisasi RA Al Hidayah

RA Al Hidayah memiliki struktur organisasi yang terdiri dari satu orang Kepala Sekolah (Kasek), satu orang Wakil Kepala Sekolah (Wakasek), dan tiga orang staf pengajar atau guru. Berikut ini merupakan bagan struktur organisasi RA Al Hidayah :



Bagan 2.1. Struktur Organisasi RA Al Hidayah

2.2.3. Pendidik dan Anak Didik

Guru di RA Al Hidayah berjumlah 4 orang dan 1 Kepala Sekolah yang juga merangkap sebagai pengajar di Kelompok A. Sedangkan jumlah siswa RA Al Hidayah secara keseluruhan adalah 127 orang yang terbagi ke dalam 2 kelompok, yaitu 62 siswa di kelompok A dan 65 siswa di kelompok B. Berikut ini merupakan tabel mengenai jumlah siswa di RA Al Hidayah:

Tabel 2.1.
Jumlah Siswa RA Al Hidayah

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelompok A	29	33	62
Kelompok B	29	36	65
Jumlah	58	69	127

2.2.4. Fasilitas dan Sumber Dana

RA Al Hidayah memiliki fasilitas-fasilitas sebagai berikut:

Tabel 2.2.
Fasilitas RA Al Hidayah

No.	Fasilitas	Keterangan
1	Gedung sekolah	2 kelas, 1 kantor
2	Meja	32 buah
3	Kursi	86 buah
4	Anyaman	1 set
5	Alat dapur	1 pasang
6	Bongkar Pasang	1 set
7	Bola sepak	3 buah
8	Dakon	2 set
9	Boneka Susan	2 buah
10	Bebek Kayu	2 buah
11	Kuda Kayu	3 buah
12	Pedang	5 buah
13	Tambang Kecil	8 buah
14	Meja Kursi guru	2 pasang
15	Bebek Besar	1 buah
16	Kuda Lumping	2 buah
17	kursi elepahant	1 buah
18	Tape Compo	1 buah
19	Papan tulis	2 buah

Sedangkan sumber dana RA Al Hidayah Pagotan didapatkan murni dari uang sekolah siswa (SPP) yang dibayarkan tiap bulan sebesar Rp. 12.500/anak (sudah termasuk Rp. 1.500 untuk makan bersama yang diadakan setiap hari Sabtu minggu kedua). Selain itu ada juga infak siswa setiap hari Senin, yang digunakan apabila ada siswa yang sakit.

2.2.5. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Seperti halnya taman kanak-kanak pada umumnya, RA Al Hidayah memiliki kegiatan belajar mengajar mulai hari Senin hingga Jumat mulai pukul 07.00 WIB hingga pukul 09.30 WIB (kecuali Jumat pukul 09.00 WIB). Berikut ini merupakan kegiatan belajar mengajar di RA Al Hidayah:

Tabel 2.3.
Kegiatan Belajar Mengajar RA Al Hidayah (Senin – Rabu)

Jam Pelajaran	Senin	Selasa	Rabu
07.00 - 08.00	Upacara	Upacara	Upacara
08.00 - 08.30	Bahasa	Daya pikir	Ketrampilan
08.30 - 09.00	Istirahat	Istirahat	Istirahat
09.00 - 09.30	Inti/Penutup	Inti/Penutup	Inti/Penutup

Tabel 2.4.
Kegiatan Belajar Mengajar RA Al Hidayah (Kamis – Sabtu)

Jam Pelajaran	Kamis	Jumat	Sabtu
07.00 - 08.00	Upacara	Upacara	Upacara
08.00 - 08.30	Imtaq	Olah raga	Daya cipta
08.30 - 09.00	Istirahat	Inti/Penutup	Istirahat
09.00 - 09.30	Inti/Penutup		Inti/Penutup

2.3. Film Animasi *Blue's Clues*

Blue's Clues merupakan sebuah film animasi yang diputar di Global TV setiap hari Senin sampai dengan Jumat pada jam 07.30 WIB. Film yang berdurasi 30 menit ini mengisahkan petualangan antara seekor anjing lucu berwarna biru bernama Blue dan tuannya, Steve.



Gb. 2.2. *Blue dan Steve*

Blue dan tuannya Steve, selalu punya kegiatan seru untuk dikerjakan setiap harinya. Kadang-kadang mereka pergi berpetualang bersama. Kadang-kadang mereka melewatkan sepanjang hari di rumah saja sambil bermain bersama. Permainan yang sering mereka lakukan adalah menebak tanda (*clues*). Blue akan menebarkan berbagai tanda untuk menemukan sebuah benda misalnya, dan Steve akan menebak tanda-tanda tersebut dengan bantuan kita.

Blue's Clues bukan hanya sekedar tontonan tetapi film yang mempunyai “isi”, yakni kekuatan, tantangan dan membangun *self-esteem* terhadap anak usia prasekolah sambil membuat mereka tertawa.



Gb. 2.3. *Blue*

Blue, Blue adalah nama anjing dalam serial *Blue's Clues*. Tokoh utama ini berjenis kelamin betina, dan sengaja dipilih betina agar karakternya berlawanan dengan tuannya, Steve. Dengan warna biru menggambarkan adanya *stereotype* yang banyak berkembang di masyarakat bahwa biru identik dengan laki-laki (jantan), sebaliknya perempuan (betina) identik dengan warna-warna merah muda. Film ini menunjukkan bahwa sejak usia dini seorang anak seharusnya telah dikenalkan bahwa anak perempuan itu sama dengan anak laki-laki, tidak ada yang diemaskan, lebih rendah atau lebih tinggi.

Film animasi *Blue's Clues* memiliki tahapan. Dalam setiap episode, konsep yang dipelajari berbeda dan lebih sulit. Diawali dengan konsep-konsep yang mudah dimengerti dan dipahami oleh anak prasekolah. Selanjutnya konsep-konsep tersebut dikembangkan lagi lebih kompleks, jadi anak akan merasa tertantang dan mencoba untuk memecahkan petualangan hari itu. Dengan adanya interaksi antara Steve dan pemirsanya, yang berupa pertanyaan tentang opini dan solusi mereka (pemirsanya) membuat film ini semakin interaktif.

Gb. 2.4. *Clue*

Clues, Clues adalah petunjuk bagi anak-anak agar dapat memecahkan permasalahan. Jika Blue memiliki suatu masalah yang harus segera dipecahkan, anak-anak harus memperhatikan seluruh jalannya cerita. Tiap *clue* merupakan petunjuk dalam memecahkan masalah dalam episodenya. Dan mereka harus berpikir secara hati-hati untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam sesi ini anak-anak dituntut menulis tiap *clue* secara berurutan. Ini melatih mereka agar terbiasa menulis atau biasa disebut dengan *educational message*.

Tema yang diangkat dalam penelitian adalah ***Menebak Eksperimen Yang Dilakukan Blue***. Dalam tema ini, Steve dan Blue melakukan eksperimen terapung tenggelam. Dalam eksperimen ini mereka menguji sebuah Apel dan ternyata Apel ini terapung. Kemudian mereka juga melakukan eksperimen dengan magnet, dari percobaan yang dilakukan didapatkan hasil bahwa logam, klip buku dapat ditarik oleh magnet sedangkan cangkir plastik tidak dapat menempel pada magnet. Selain itu bersama Sekrup dan Ember, Steve dan Blue bereksperimen

dengan alam. Dan dengan kaca pembesarnya mereka mendapatkan dapat menebak serangga putri (kecik) dan juga rumput.

Disamping bereksperimen, Steve dan Blue juga belajar mengenal tata surya dengan planet-planet satu persatu. Ada Matahari yang sangat panas, yang merupakan pusat tata surya. Planet Merkurius juga panas, planet Venus adalah planet yang paling benderang, Mars planet merah, Jupiter adalah yang luas, Saturnus planet yang mempunyai cincin, Uranus planet pemalu, Neptunus planet berani, dan Pluto planet kecil.

Petunjuk demi petunjuk dapat ditemukan. Petunjuk pertama adalah air, kemudian Plester dan petunjuk terakhir adalah dua buah botol kosong. Dengan menggunakan buku catatan, Steve menulis dan mengurutkannya. Lalu dia berpikir di kursi berpikir. Akhirnya terpecahkan juga eksperimen yang ingin dilakukan oleh Blue, yakni eksperimen angin topan.

BAB III

VALIDITAS DAN RELIABILITAS DATA

Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Sedangkan reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat pengukur dipakai dua kali – untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang relatif konsisten, maka alat pengukur tersebut dikatakan reliabel.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah kuisisioner yang berisi 13 pertanyaan. Untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan valid dan reliabel, maka peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada masing-masing pertanyaan dalam kuisisioner.

Adapun responden yang digunakan dalam uji validitas dan reliabilitas data adalah 20 responden yang memiliki karakteristik yang identik dengan karakteristik sampel penelitian. Yakni anak usia TK berusia 4-6 tahun, menonton serial film animasi Blues Clues.

Hasil uji validitas dan reliabilitas data ini kemudian akan diolah menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan rumus *Alpha*. Adapun hasil uji validitas dan reliabilitas data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Validitas Data

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Jadi,

dengan pertanyaan yang valid, maka data yang terkumpul bisa dikatakan valid.

Dalam penelitian ini, uji validitas data dilakukan dalam empat langkah sebagai berikut :

- Langkah – 1.* Mendefinisikan secara operasional konsep yang akan diukur berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan kedalam kuisisioner.
- Langkah – 2.* Melakukan uji coba kuisisioner tersebut pada sejumlah responden.
- Langkah – 3.* Mempersiapkan tabel tabulasi jawaban responden.
- Langkah – 4.* Menghitung korelasi antara masing-masing pertanyaan.

Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka kritik Tabel Korelasi Nilai - r . Angka kritik diperoleh dengan melihat baris $N-2$. Jadi dengan jumlah responden (N) sebanyak 20 anak, maka jalur yang dilihat adalah baris $20-2 = 18$. Untuk taraf signifikansi 5% angka kritik adalah **0,444**. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner dikatakan memiliki validitas jika nilai korelasinya melebihi dari angka kritik ($> 0,444$).

Dalam uji validitas, peneliti menggunakan rumus teknik korelasi 'product moment', yang rumusnya sebagai berikut :

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :
 N adalah jumlah keseluruhan responden
 X adalah nilai total pada pertanyaan nomor x
 Y adalah nilai total semua responden
 X^2 adalah nilai pertanyaan nomor x kuadrat
 Y^2 adalah nilai total kuadrat

Adapun tabel tabulasi jawaban responden pada uji validitas data adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1.
Hasil Jawaban Responden
Uji Validitas dan Reliabilitas

Responden	Soal					Σ (Y)
	Pengamatan (X ₁)	Ingatan (X ₂)	Pemahaman (X ₃)	Aplikasi (X ₄)	Sintesis (X ₅)	
1	4	2	2	2	1	11
2	4	2	2	4	1	13
3	4	4	0	3	0	9
4	3	1	1	2	1	8
5	3	2	1	3	0	9
6	2	2	2	2	1	9
7	1	2	2	4	1	10
8	3	2	2	4	0	11
9	3	1	1	4	1	10
10	3	1	1	1	0	6
11	4	1	2	4	0	11
12	4	2	2	4	1	13
13	3	2	2	3	1	11
14	4	2	2	4	1	13
15	3	2	2	3	1	11
16	2	2	1	4	1	10
17	4	2	2	3	1	12
18	4	2	2	4	1	13
19	4	2	2	4	1	13
20	3	2	2	3	1	11
Σ	65	38	33	65	15	214

Sumber Kuisioner No. 1-13

Adapun cara perhitungan validitas pertanyaan aspek pengamatan sebagai berikut :

Contoh perhitungan validitas untuk pertanyaan aspek pengamatan :

Tabel 3.2.
Perhitungan Korelasi Pertanyaan Aspek Pengamatan

Responden	X _i	Y	X _i ²	Y ²	X _i Y
1	4	11	16	121	44
2	4	13	16	169	52
3	4	9	16	81	36
4	3	8	9	64	24
5	3	9	9	81	27
6	2	9	4	81	18
7	1	10	1	100	10
8	3	11	9	121	33
9	3	10	9	100	30
10	3	6	9	36	18
11	4	11	16	121	44
12	4	13	16	169	52
13	3	11	9	121	33
14	4	13	16	169	52
15	3	11	9	121	33
16	2	10	4	100	20
17	4	12	16	144	48
18	4	13	16	169	52
19	4	13	16	169	52
20	3	11	9	121	33
Jumlah	65	214	225	2358	711

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{N(\sum X_i Y) - (\sum X_i)(\sum Y)}{\sqrt{[(N \cdot \sum X_i^2) - (\sum X_i)^2][(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{20(711) - (65 \times 214)}{\sqrt{[(20 \times 225) - (65)^2][(20 \times 2358) - (214)^2]}} \\
 &= \underline{\underline{0,5062}}
 \end{aligned}$$

Dibandingkan dengan angka kritik Tabel Korelasi Nilai - r (Tabel r Product Moment), untuk N=18 dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,444.

Sehingga didapatkan $0,5062 > 0,444$, berdasarkan hasil tersebut pertanyaan aspek pengamatan dapat dikatakan valid.

Semua pertanyaan dihitung seperti diatas, sehingga didapatkan hasil perhitungan validitas secara keseluruhan sebagai berikut :

Tabel 3.3.
Hasil Perhitungan Validitas Instrument Test

Pertanyaan	r	r Tabel N=18 Taraf Signifikansi 5%	Keterangan ($r > r$ Tabel)
Aspek Pengamatan (X_1)	0,5062	0,444	Valid
Aspek Ingatan (X_2)	0,5280	0,444	Valid
Aspek Pemahaman (X_3)	0,6577	0,444	Valid
Aspek Aplikasi & Analisis (X_4)	0,7170	0,444	Valid
Aspek Sintesis (X_5)	0,4690	0,444	Valid

Berdasarkan hasil diatas, kita dapat melihat bahwa pertanyaan-pertanyaan yang terkandung kedalam lima aspek (pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi dan analisis serta sintesis) memiliki nilai korelasi diatas angka kritik (0,444). Oleh karena itu, alat ukur yang digunakan dapat dikatakan valid untuk digunakan dalam penelitian yang sebenarnya.

2. Reliabilitas Data

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Dengan kata lain, apabila sebuah alat ukur dipakai dua kali dalam jangka waktu yang telah ditentukan dan hasilnya relatif sama, maka alat ukur tersebut reliabel.

Teknik uji reliabilitas data ini adalah dengan menggunakan rumus *Alpha* sebagai berikut :

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

Keterangan :	r_{11}	=	Reliabilitas instrument
	k	=	Jumlah soal
	$\sum o^2_b$	=	Jumlah varians butir
	o^2_t	=	Varians total

Adapun cara perhitungan $\sum o^2_b$ sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \sum o^2_b &= o^2_{(x1)} + o^2_{(x2)} + o^2_{(x3)} + o^2_{(x4)} + o^2_{(x5)} \\ &= \\ &= \frac{\sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{N}}{N} + \frac{\sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{N}}{N} + \frac{\sum x_3^2 - \frac{(\sum x_3)^2}{N}}{N} + \frac{\sum x_4^2 - \frac{(\sum x_4)^2}{N}}{N} + \\ &= \frac{\sum x_5^2 - \frac{(\sum x_5)^2}{N}}{N} \\ &= \frac{225 - \frac{(65)^2}{20}}{20} + \frac{68 - \frac{(36)^2}{20}}{20} + \frac{61 - \frac{(33)^2}{20}}{20} + \frac{227 - \frac{(65)^2}{20}}{20} + \frac{15 - \frac{(15)^2}{20}}{20} \\ &= 0,6875 + 0,16 + 0,3275 + 0,7875 + 0,1875 \\ &= 2,150 \end{aligned}$$

Sedangkan o^2_t dihitung seperti dibawah ini :

$$\begin{aligned} o^2_t &= \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N} + \\ &= \frac{2358 - \frac{(214)^2}{20}}{20} \\ &= 3,410 \end{aligned}$$

Sehingga nilai r_{11} adalah :

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum o^2_b}{o^2_t} \right) \\ &= \left(\frac{13}{13-1} \right) \left(1 - \frac{2,150}{3,410} \right) \\ &= \underline{0,462} \end{aligned}$$

Dibandingkan dengan Tabel r Product Moment untuk $N=18$ dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,444. Sehingga didapat $0,462 > 0,444$. dengan demikian alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel.

3. Validitas Internal Dan Validitas Eksternal

Validitas internal dan validitas eksternal yang mendukung maupun mengganggu dalam penelitian ini dapat dijelaskan dibawah ini :

1. Validitas Internal

a. Sejarah atau *history*

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga hari sehingga tidak banyak kejadian-kejadian di lingkungan penelitian di luar perlakuan yang muncul selama penelitian berlangsung.

b. Instrumentasi

Instrumentasi yang digunakan dalam *pretest* maupun *posttest* memiliki derajat kesukaran yang sama. Selain itu pemberian *treatment* tidak dilakukan oleh peneliti sendiri, peneliti hanya mengamati saja sehingga tidak terdapat unsur subyektivitas dalam pelaksanaan

penelitian. Pengukuran instrumen yang valid dan reliabel dengan melakukan uji coba pada sejumlah responden guna memilih item pertanyaan yang valid.

c. Bias Seleksi, Difusi atau Imitasi Perlakuan, Demoralisasi

Penelitian ini dilakukan hanya pada Kelas B, dengan demikian bias seleksi dan demoralisasi sangat kecil karena subyek penelitian homogen dan tidak ada kelompok kontrol. Tidak adanya kelompok kontrol ini menyebabkan tidak ada imitasi perlakuan sehingga hal ini bisa menjadi pendukung validitas eksperimen.

d. Membuat suasana yang tetap, khususnya lingkungan eksperimen dibuat tetap di ruangan yang sama yaitu Kelas B dengan teman-teman satu kelas dan suasananya sama dengan suasana kelas seperti biasanya.

Dalam penelitian ini, selain terdapat hal-hal yang mendukung validitas internal, ada beberapa hal yang mengganggu validitas internal yaitu :

a. Maturasi

Eksperimen ini membutuhkan waktu yang tidak sedikit, selama tiga hari murid-murid ini bebas pelajaran karena kegiatan pretest sampai dengan *posttest* membutuhkan waktu 1,5 jam atau setara dengan jam belajar mereka tiap harinya. Selain itu film Blues Clues yang ditonton selama tiga hari berturut-turut adalah sama. Oleh karena itu tidak sedikit menimbulkan kejenuhan pada beberapa murid yang bisa mempengaruhi skor nilai subyek.

b. Subyek Keluar (*Mortality*)

Pada pelaksanaan penelitian ada beberapa murid yang tidak mengikuti rangkaian pelaksanaan penelitian secara penuh sehingga akan mempengaruhi variabel nilai perlakuan. Dari 65 anak, 17 anak tidak mengikuti eksperimen secara keseluruhan, jadi hanya 48 anak atau 74% yang menjadi subyek penelitian.

2. Validitas Eksternal

Beberapa hal yang mendukung validitas eksternal adalah walaupun dalam pemilihan sampel tidak dilakukan secara random. Peneliti melakukan penyeragaman variabel yang berpengaruh seperti usia dan jenis kelamin. Sehingga diharapkan tidak ada bias seleksi dan mendukung validitas eksternal.

Dalam penelitian ini terdapat juga beberapa hal yang mengganggu validitas eksternal yaitu :

a. *History* dan Perlakuan

Penelitian dilakukan dalam waktu singkat yakni hanya tiga hari sehingga penentuan waktu penelitian ini menjadi sulit untuk digeneralisasikan pada populasi untuk jangka waktu yang lama dan waktu yang berbeda pada saat penelitian.

b. Interaksi Kondisi dan Perlakuan

Eksperimen ini dikenakan pada subyek tertentu, yaitu di sekolah dengan kondisi sekolah yang memiliki fasilitas minim (Bab II) yang mungkin berbeda dengan sekolah lain. Sehingga bisa jadi hasil penelitian ini tidak

bisa digeneralisasikan ke populasi yang ditargetkan yang berada pada kondisi berbeda.

c. Interaksi Antara Perlakuan Dan Pengukuran

Penelitian ini menggunakan *pretest*, dengan demikian hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada subyek yang menggunakan desain tanpa *pretest*.

Hal-hal diatas menjelaskan bahwa validitas internal lebih banyak mendukung dalam penelitian ini, sedangkan pada validitas eksternal masih ada beberapa yang mengganggu. Dengan begitu penelitian ini dikatakan memiliki validitas internal dimana variabel bebaslah yang menyebabkan variasi pada variabel tak bebas (variabel terikat).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan ditampilkan hasil data yang telah terkumpul dari 48 responden yang mewakili karakteristik populasi. Data yang terkumpul tersebut kemudian akan diinterpretasikan dan dianalisis untuk menjawab permasalahan penelitian yang ada berlandaskan teori – teori yang dipergunakan dalam penelitian ini.

4.1. Karakteristik Responden

Data-data tentang karakteristik responden ini adalah jenis kelamin dan usia responden. Berdasarkan hasil penelitian, maka data-data tersebut adalah sebagai berikut :

4.1.1. Jenis Kelamin Responden

Data yang berisi tentang jenis kelamin responden ini berisi tentang jenis kelamin dari masing-masing responden. Adapun data yang disajikan ke dalam tabel frekuensi tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1.
Jenis Kelamin Responden

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase
1	Laki-laki	19	40%
2	Perempuan	29	60%
	Jumlah	48	100%

Sumber : Kuesioner Identitas Responden

Berdasarkan data diatas, jumlah murid laki-laki di RA Al Hidayah sebanyak 19 anak atau 40% sedangkan jumlah murid perempuan adalah 29

anak atau 60%. Jadi jenis kelamin responden dalam penelitian ini adalah seimbang antara jumlah laki-laki dan perempuan.

4.1.2. Usia Responden

Data usia responden berdasarkan karakteristik penelitian adalah berusia 4-6 tahun. Adapun data yang disajikan ke dalam tabel frekuensi adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2.
Usia Responden

No.	Usia	Frekuensi	Prosentase
1	4	0	0%
2	5	26	54%
3	6	22	46%
Jumlah		48	100%

Sumber : Kuesioner Identitas Responden

Berdasarkan data diatas dapat dilihat usia prasekolah kelompok B rata-rata 5-6 tahun. Dimana usia 5 tahun yaitu sebanyak 26 anak (54%) sedangkan sisanya 46% atau 22 anak lainnya berusia 6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak prasekolah yang bersekolah di taman kanak-kanak adalah berusia antara 5-6 tahun dengan tidak tertutup kemungkinan bagi anak usia 4 tahun yang terdaftar sebagai murid taman kanak-kanak.

4.2. Intensitas Menonton

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di lapangan, maka didapatkan data mengenai intensitas menonton film animasi *Blue's Clues* seperti yang terlihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.3.
Intensitas Menonton Film Animasi *Blue's Clues*

No.	Intensitas (menit)	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1	20	0	0%
2	40	0	0%
3	60	48	100%
Jumlah		48	100%

Sumber : Data Lapangan

Dari tabel 4.3. mengenai intensitas menonton film animasi *Blue's Clues* menunjukkan bahwa responden yaitu 48 anak atau 100% memiliki intensitas menonton yang sama yakni 60 menit. Dengan kata lain seluruh responden mengikuti seluruh kegiatan eksperimen (3 kali pemutaran film *Blue's Clues*).

4.3. Kemampuan Kognitif

Dari penelitian yang telah dilakukan di lapangan selama 3 hari, didapatkan hasil dari kemampuan kognitif dilihat dari lima aspek (variabel) yakni pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi dan analisis serta sintesis. Berikut ini aspek-aspek kemampuan kognitif yang ditabulasi silang dengan jenis kelamin dan usia responden:

4.3.1. Berdasarkan Aspek Pengamatan

Kemampuan kognitif responden dalam aspek pengamatan dapat dilihat pada perolehan skor pada kuisioner no 1-4. Dari data yang telah terkumpul kemampuan kognitif dari aspek ini mengalami peningkatan seperti terlihat dalam tabel di bawah ini :

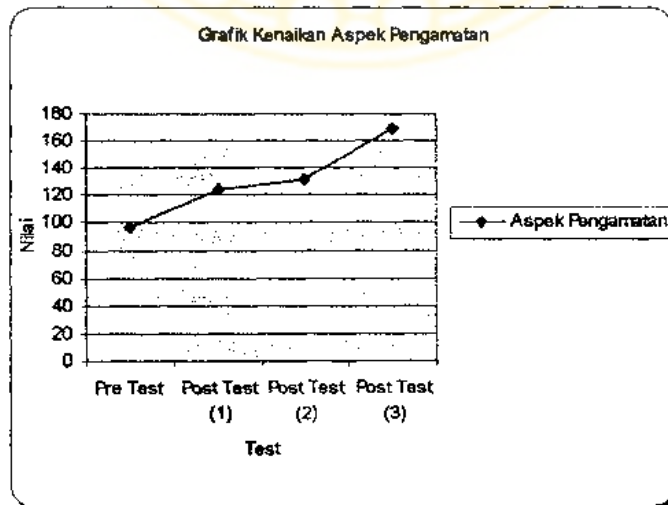
Tabel 4.4.
Kemampuan Kognitif
Berdasarkan Aspek Pengamatan

Tabel Aspek Pengamatan	
Test	Nilai
<i>Pretest</i>	97
<i>Posttest (1)</i>	124
<i>Posttest (2)</i>	132
<i>Posttest (3)</i>	169

Sumber : Kuesioner no. 1-4

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai kemampuan kognitif dari aspek pengamatan mengalami peningkatan. Dimana pada *pretest* nilai aspek pengamatan sebesar 97. Nilai ini meningkat pada *posttest* 1 yakni 124, selanjutnya pada *posttest* 2 menjadi 132. Dan pada post tes terakhir nilai kemampuan kognitif berdasarkan aspek pengamatan adalah 169 atau meningkat sebesar 74,3% dibandingkan dengan *pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas menonton televisi, dalam hal ini *Blue's Clues*, memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif responden berdasarkan aspek pengamatan (74,3%).

Lebih jelas nilai kenaikan tersebut digambarkan dalam grafik berikut :



Gambar 4.1.

4.3.1.1. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Pengamatan Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari 48 responden yang terdiri dari 19 anak laki-laki dan 29 anak perempuan diperoleh data tentang kemampuan kognitif terhadap aspek pengamatan berdasarkan jenis kelamin. Berikut ini adalah tabel tentang kemampuan kognitif berdasarkan aspek pengamatan terhadap jenis kelamin.

Tabel 4.5.
Kemampuan Kognitif
Terhadap Aspek Pengamatan
Berdasarkan Jenis Kelamin Responden

Test	Nilai			
	L		P	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	31	40,79%	66	56,90%
<i>Posttest 1</i>	41	53,95%	83	71,55%
<i>Posttest 2</i>	53	69,74%	79	68,10%
<i>Posttest 3</i>	67	88,16%	99	85,35%

Sumber : Kuesioner no. 1-4

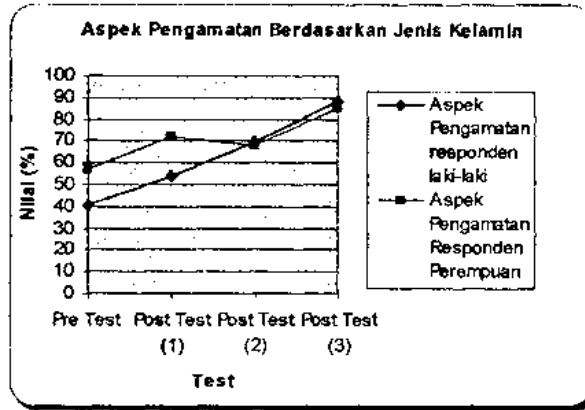
Menurut tabel data tersebut, kemampuan kognitif responden dilihat dari aspek pengamatan berdasarkan jenis kelamin yakni laki-laki dan perempuan mengalami peningkatan dari *pretest* sampai dengan *posttest* terakhir. Pada responden laki-laki, peningkatan aspek pengamatan ini terlihat jelas dari kenaikan nilai *pretest* sebesar 40,79% (dari total jawaban benar pada responden laki-laki pada aspek pengamatan) kemudian 53,95% pada *posttest 1*. Ketika intensitas ditambah atau *posttest 2*, nilai aspek pengamatan responden laki-laki pun meningkat menjadi 69,74% dan pada *posttest 3* nilai aspek ini lebih tinggi yakni 88,16%. Hampir sama dengan responden laki-laki, pada responden perempuan nilai aspek pengamatan juga mengalami peningkatan. Pada *pretest* nilai yang dikumpulkan sebanyak

59,90%, meningkat menjadi 71,55% di *posttest* 1. Tetapi pada *posttest* 2, nilai aspek pengamatan turun 3,45% menjadi 68,10% dan mengalami peningkatan yang tajam pada *posttest* terakhir menjadi 85,35%. Walaupun pada *posttest* 2 pada kelompok perempuan menurun tetapi secara keseluruhan aspek pengamatan perempuan meningkat.

Jika kita bandingkan responden laki-laki dan perempuan berdasarkan aspek pengamatan maka aspek pengamatan responden perempuan lebih tinggi daripada responden laki-laki. Hal ini dapat dilihat dari selisih nilai pada *pretest* dan *posttest* 1, dimana responden perempuan memiliki selisih nilai lebih tinggi 16,11% pada *pretest* dan *posttest* 1 sebesar 17,6%.

Walaupun pada *posttest* selanjutnya yakni *posttest* 3 dan *posttest* 4, responden laki-laki memiliki jumlah nilai lebih tinggi bila dibandingkan dengan respon perempuan, tetapi kenaikan ini tidak signifikan. Karena selisih nilai hanya sebesar 1,64% pada *posttest* 3 dan 2,81%.

Jadi walaupun antara responden laki-laki dan perempuan dalam aspek pengamatan mengalami peningkatan seiring bertambahnya intensitas menonton Blues Clues, tetapi responden perempuan ternyata memiliki kenaikan aspek pengamatan yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan responden laki-laki. Secara jelas peningkatan tersebut digambarkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 4.2.

4.3.1.2. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Pengamatan Berdasarkan Usia

Tabel 4.6.
Kemampuan Kognitif
Terhadap Aspek Pengamatan
Berdasarkan Usia Responden

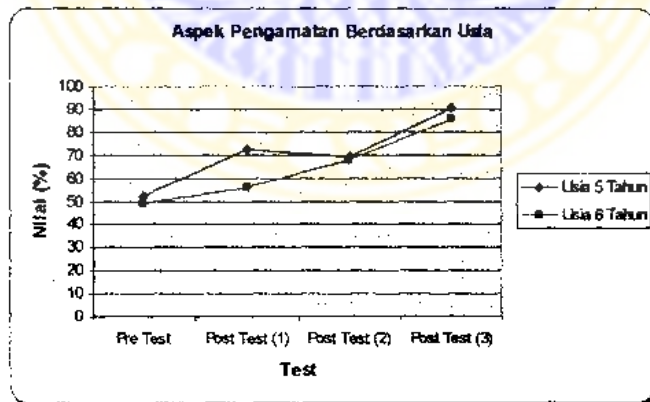
Test	Nilai			
	5 Tahun		6 Tahun	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	54	51,92%	43	48,86%
<i>Posttest 1</i>	75	72,12%	49	55,68%
<i>Posttest 2</i>	72	69,23%	60	68,18%
<i>Posttest 3</i>	94	90,39%	75	85,23%

Sumber : Kuesioner no.1-4

Berdasarkan tabel data diatas, kita dapat melihat bahwa aspek pengamatan berdasarkan usia meningkat mulai *pretest* sampai *posttest 3*. Pada usia 5 tahun, aspek pengamatan pada *pretest* adalah 54 atau 51,92% (dari total jawaban benar responden usia 5 tahun dalam aspek pengamatan), dan meningkat menjadi 72,12% pada *posttest 1*. Nilai responden usia 5 tahun turun menjadi 69,23% pada *posttest 2* dan kembali meningkat tinggi sebesar 90,39% pada *posttest 3*.

Tidak jauh berbeda dengan responden usia 5 tahun, pada kelompok 6 tahun, nilai aspek pengamatan ini mengalami peningkatan secara kontinue. Hal ini dapat dilihat dimana nilai *pretest* sebesar 48,86% meningkat menjadi 55,68% pada *posttest* 1 dan pada post tes 2 dengan nilai 68,18%. Peningkatan dengan selisih tertinggi terdapat pada *posttest* 3 yakni meningkat sebesar 17,05% menjadi 85,23%.

Menurut data diatas, responden dengan usia 5 tahun memiliki aspek pengamatan lebih tinggi bila dibandingkan dengan responden yang berusia 6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari selisih persentase antara kedua kelompok berbeda umur mulai *pretest* sampai *posttest* terakhir. Pada *pretest* responden usia 5 tahun adalah 51,92% sedangkan usia 6 tahun adalah 48,86% atau selisih 3,06% lebih rendah dari usia 5 tahun. Selisih nilai responden usia 5 tahun yang lebih tinggi terdapat pada *posttest* 2 yakni sebesar 16,44%. Berikut ini merupakan grafik aspek pengamatan berdasarkan usia responden.



Gambar 4.3.

4.3.2. Berdasarkan Aspek Ingatan

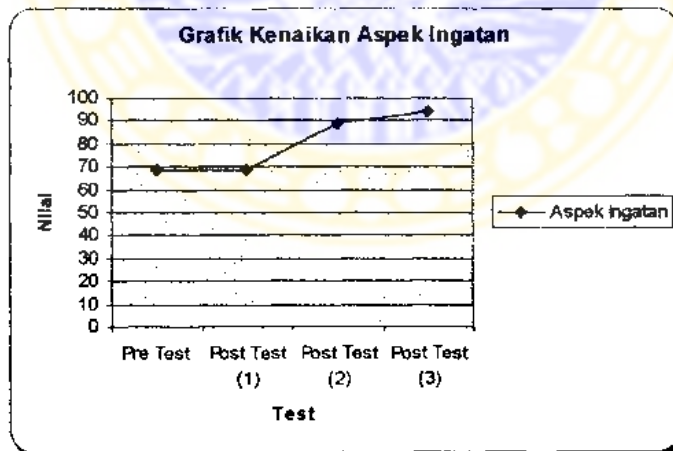
Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kemampuan kognitif dari aspek ingatan meningkat, hal ini dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.7.
Kemampuan Kognitif
Berdasarkan Aspek Ingatan

Tabel Aspek Ingatan	
Test	Nilai
<i>Pretest</i>	69
<i>Posttest (1)</i>	69
<i>Posttest (2)</i>	89
<i>Posttest (3)</i>	94

Sumber : Kuesioner no.5-6

Menurut tabel data diatas, aspek ingatan mengalami peningkatan dari *pretest* sampai dengan *posttest*. Walaupun pada *pretest* dan post 1 nilai yang didapatkan sama yakni 69, tetapi nilai aspek ingatan meningkat menjadi 89 atau meningkat 20 poin bila dibandingkan dengan test sebelumnya. Selanjutnya pada *posttest* terakhir nilai terus meningkat menjadi 94. hal ini menunjukkan bahwa intensitas menonton televisi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan ingatan responden. Berikut ini kenaikan aspek ingatan dalam bentuk grafik :



Gambar 4.4.

4.3.2.1. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Ingatan Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari 48 responden yang terdiri dari 19 anak laki-laki dan 29 anak perempuan diperoleh data tentang kemampuan kognitif terhadap aspek ingatan berdasarkan jenis kelamin. Berikut ini adalah tabel tentang aspek ingatan terhadap jenis kelamin.

Tabel 4.8.
Kemampuan Kognitif
Terhadap Aspek Ingatan
Berdasarkan Jenis Kelamin Responden

Test	Nilai			
	L		P	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	23	60,53%	46	79,31%
<i>Posttest 1</i>	24	63,16%	45	77,59%
<i>Posttest 2</i>	34	89,47%	55	94,83%
<i>Posttest 3</i>	37	97,37%	57	98,28%

Sumber : Kuesioner no.5-6

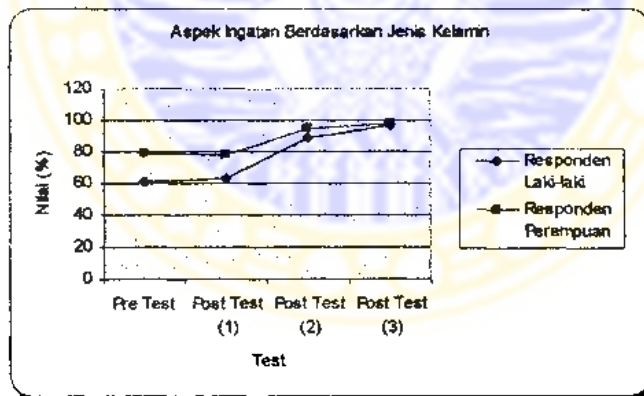
Dengan melihat tabel diatas, kita dapat melihat bahwa kemampuan kognitif laki-laki dan perempuan berdasarkan aspek ingatan secara keseluruhan meningkat mulai dari *pretest* sampai *posttest 3*. Pada responden laki-laki peningkatan ini terjadi secara berkala, dimana pada *pretest* nilai aspek ingatan adalah sebesar 60,53%. Kemudian pada *posttest 1* meningkat menjadi 63,16 %, peningkatan signifikan terjadi pada *posttest 2* yakni menjadi 89,47% atau meningkat sebesar 26,31% dari *posttest* sebelumnya. Pada *posttest* terakhir, aspek ingatan responden laki-laki mencapai 97,37%.

Walaupun nilai aspek ingatan pada responden perempuan pada *posttest 1* lebih rendah dari *pretest* yakni selisih 1,72% lebih rendah bila dibandingkan dengan nilai *pretest* tetapi secara garis besar aspek ingatan pada responden ini mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada

posttest 2 dan *posttest 3* yaitu 94,83% dan 98,28%. Bahkan nilai ini lebih tinggi dari nilai responden laki-laki.

Dari tabel diatas juga kita dapat melihat bahwa responden perempuan memiliki aspek ingatan yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan responden laki-laki. Dari mulai *pretest* sampai *posttest* terakhir, nilai aspek ingatan responden perempuan lebih besar dari laki-laki. Pada *pretest* responden perempuan memiliki selisih nilai sebesar 18,78% lebih tinggi daripada responden laki-laki. Dilanjutkan pada *posttest 1* adalah 14,43%, 5,36% pada *posttest 2* dan pada *posttest 3* selisihnya adalah 0,91%.

Berikut ini merupakan grafik yang menunjukkan peningkatan pada kemampuan kognitif responden terhadap aspek ingatan berdasarkan responden laki-laki dan perempuan :



Gambar 4.5.

4.3.2.2. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Ingatan Ingatan Usia

Berikut ini merupakan tabel data mengenai kemampuan kognitif dari aspek ingatan terhadap usia responden :

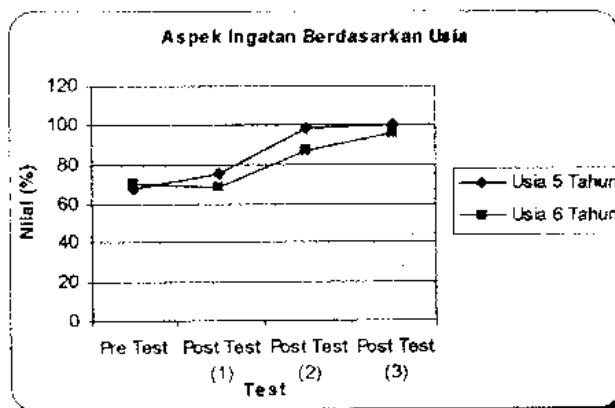
Tabel 4.9.
Kemampuan Kognitif
Terhadap Aspek Ingatan
Berdasarkan Usia Responden

Test	Nilai			
	5 Tahun		6 Tahun	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	35	67,31%	31	70,46%
<i>Posttest 1</i>	39	75,00%	30	68,18%
<i>Posttest 2</i>	51	98,08%	38	86,36%
<i>Posttest 3</i>	52	100%	42	95,46%

Sumber : Kuesioner no.5-6

Berdasarkan tabel diatas kita dapat melihat bahwa aspek ingatan pada responden usia 5 tahun dan juga usia 6 tahun sama-sama meningkat. Dan kedua-duanya mengalami peningkatan secara kontinu. Walaupun sama-sama meningkat, jika kita perhatikan lebih detail responden usia 5 tahun memiliki aspek ingatan yang lebih tinggi daripada responden usia 6 tahun.

Hal ini dibuktikan dengan nilai *pretest* sampai dengan nilai *posttest* terakhir. Walaupun pada *pretest* nilai aspek ingatan responden usia 6 tahun lebih tinggi 3,15% dari nilai responden usia 5 tahun, tetapi pada *posttest-posttest* berikutnya nilai aspek ingatan pada usia 5 tahun mampu melebihi responden usia 6 tahun. Peningkatan aspek ingatan berdasarkan usia, digambarkan dalam grafik dibawah ini :



Gambar 4.6.

4.3.3. Berdasarkan Aspek Pemahaman

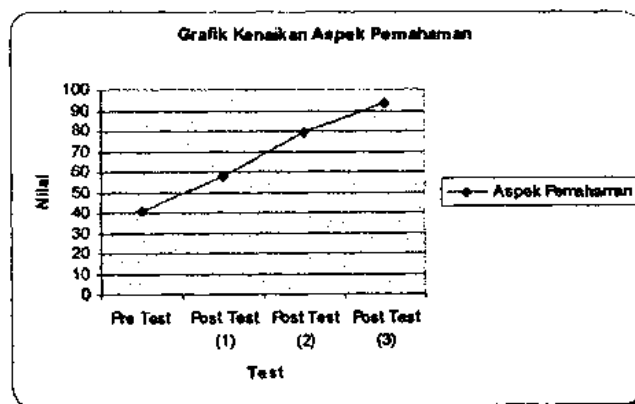
Tidak jauh berbeda dengan aspek-aspek kognitif lainnya, kemampuan kognitif berdasarkan aspek pemahaman juga mengalami peningkatan seperti terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.10.
Kemampuan Kognitif
Berdasarkan Aspek Pemahaman

Test	Nilai
<i>Pretest</i>	41
<i>Posttest (1)</i>	58
<i>Posttest (2)</i>	79
<i>Posttest (3)</i>	93

Sumber : Kuesioner no.7-8

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai aspek pemahaman secara keseluruhan meningkat. Dimana pada *pretest* nilai aspek pemahaman ini adalah 41, sedangkan pada *posttest 1* menjadi 58 atau meningkat 11 poin begitu juga pada *posttest 2* dan juga *posttest 3* masing-masing meningkat menjadi 79 dan 93. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas seorang anak melihat suatu tayangan tertentu mempengaruhi tingkat pemahaman anak. Dibawah ini merupakan peningkatan pemahaman yang ditunjukkan dalam bentuk grafik :



Gambar 4.7.

4.3.3.1. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Pemahaman Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.11.
Kemampuan Kognitif
Terhadap Aspek Pemahaman
Berdasarkan Jenis Kelamin Responden

Test	Nilai			
	L		P	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	14	36,84%	27	46,55%
<i>Posttest 1</i>	19	50,00%	39	67,24%
<i>Posttest 2</i>	31	81,58%	48	82,76%
<i>Posttest 3</i>	36	94,74%	57	98,28%

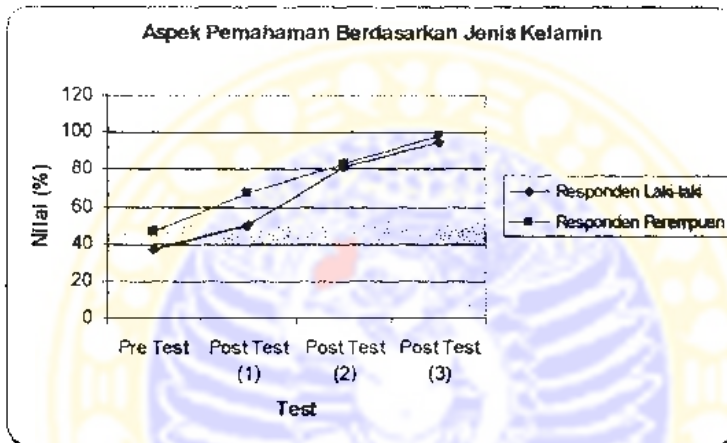
Sumber : Kuesioner no. 7-8

Berdasarkan tabel data diatas, kemampuan kognitif dilihat dari aspek pemahaman pada responden laki-laki dan perempuan mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai *pretest* sampai dengan *posttest* 3 pada masing-masing jenis kelamin.

Pada *pretest*, nilai aspek pemahaman pada responden laki-laki adalah 36,84% menjadi 50% pada *posttest* 1. Peningkatan drastis terjadi pada *posttest* 2 yakni meningkat 31,58% dari *posttest* sebelumnya menjadi 81,58% dan pada *posttest* terakhir nilai aspek pemahaman mencapai 94,74%. Begitu juga pada responden perempuan, aspek pemahaman ini meningkat secara kontinu. Pada *pretest* nilai aspek yang dikumpulkan oleh responden perempuan adalah 46,55%, pada *posttest* 1 menjadi 67,24%, selanjutnya 82,76% di *posttest* 2 dan terakhir pada *posttest* 3 responden perempuan memiliki nilai 98,28%.

Jika kita cermati, aspek pemahaman pada responden perempuan lebih tinggi dibandingkan dengan responden laki-laki. Dimana responden perempuan memiliki selisih nilai 9,71% lebih besar dari laki-laki pada

pretest. Kemudian pada *posttest* 1, selisih nilai pada responden perempuan meningkat menjadi 17,24% lebih tinggi daripada laki-laki. Begitu juga dengan *posttest* 2 dan *posttest* 3, walaupun selisih nilai tidak begitu besar tetapi secara keseluruhan aspek pemahaman pada perempuan lebih tinggi dari laki-laki dalam penelitian ini. Berikut ini adalah grafik aspek pemahaman berdasarkan jenis kelamin responden:



Gambar 4.8.

4.3.3.2. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Pemahaman Berdasarkan Usia

Tabel 4.12.
Kemampuan Kognitif
Berdasarkan Aspek Pemahaman
Terhadap Usia Responden

Test	Nilai			
	5 Tahun		6 Tahun	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	20	38,46%	21	47,73%
<i>Posttest</i> 1	31	59,62%	27	61,36%
<i>Posttest</i> 2	48	92,31%	31	70,46%
<i>Posttest</i> 3	51	98,08%	42	95,46%

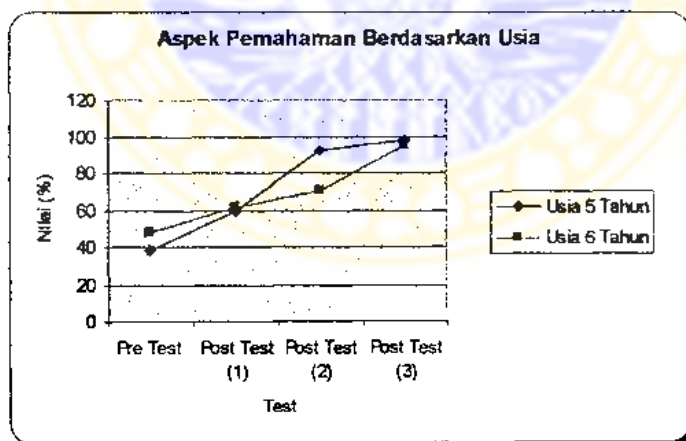
Sumber : Kuesioner no. 7-8

Dalam tabel 4.12. mengenai aspek pemahaman terhadap usia, kita dapat melihat adanya peningkatan aspek pemahaman baik pada responden

usia 5 tahun atau pun usia 6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan nilai test yang makin meningkat dari *pretest* sampai *posttest* 3.

Di sisi lain, jika kita lihat secara seksama maka ada perbedaan antara responden usia 5 tahun dengan usia 6 tahun. Berdasarkan tabel 3.12 menunjukkan bahwa responden usia 5 tahun memiliki aspek pemahaman lebih tinggi bila dibandingkan dengan responden usia 6 tahun. Walaupun pada *pretest* dan post tes 1, usia 6 tahun memiliki nilai aspek pemahaman lebih tinggi tetapi hal tersebut tidak cukup signifikan bila dibandingkan dengan selisih nilai aspek pemahaman di *posttest* 2 pada responden usia 5 tahun. Dimana pada *posttest* 2, responden usia 5 tahun memiliki selisih nilai 21,85% lebih tinggi daripada responden usia 6 tahun.

Secara jelasnya peningkatan aspek pemahaman berdasarkan usia dapat dilihat pada gambar 4.9. di bawah ini:



Gambar 4.9.

4.3.4. Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Aplikasi dan Analisis

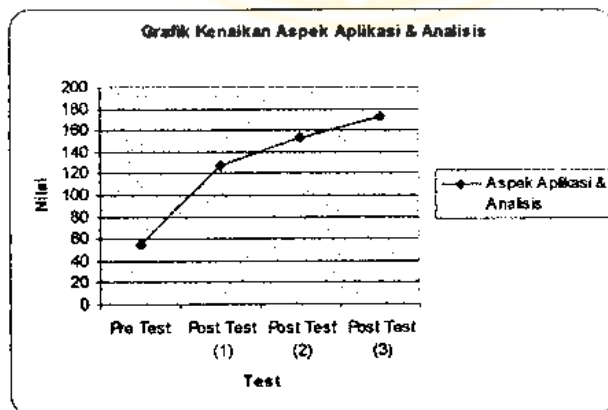
Nilai kemampuan kognitif berdasarkan aspek aplikasi dan analisis ini didapatkan dengan menjumlahkan skor kuisioner no 9-12 pada tiap-tiap tes. Sehingga didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.13.
Kemampuan Kognitif
Berdasarkan Aspek Aplikasi dan Analisis

Test	Nilai
<i>Pretest</i>	55
<i>Posttest (1)</i>	127
<i>Posttest (2)</i>	154
<i>Posttest (3)</i>	172

Sumber : Kuesioner no.9-12

Berdasarkan tabel data diatas, dapat kita lihat kemampuan kognitif berdasarkan aspek aplikasi dan analisis meningkat. Dimana pada *pretest* nilai yang berhasil didapatkan responden secara keseluruhan adalah 55. Nilai ini terus meningkat pada *posttest* 1, 2 dan 3. terutama pada *posttest* 3 nilai aspek aplikasi dan analisis ini meningkat sampai 312,7% dari nilai *pretest*. Secara jelasnya kenaikan aspek aplikasi dan analisis dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 4.10.

4.3.4.1. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Aplikasi dan Analisa Berdasarkan Jenis Kelamin

Berikut disajikan tabel mengenai kemampuan kognitif berdasarkan aspek aplikasi dan analisis terhadap jenis kelamin responden.

Tabel 4.14.
Kemampuan Kognitif Berdasarkan Aspek Aplikasi dan Analisis Terhadap Jenis Kelamin Responden

Test	Nilai			
	L		P	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	23	30,26%	32	27,59%
<i>Posttest 1</i>	53	69,74%	74	63,79%
<i>Posttest 2</i>	64	84,21%	90	77,59%
<i>Posttest 3</i>	73	96,05%	99	85,35%

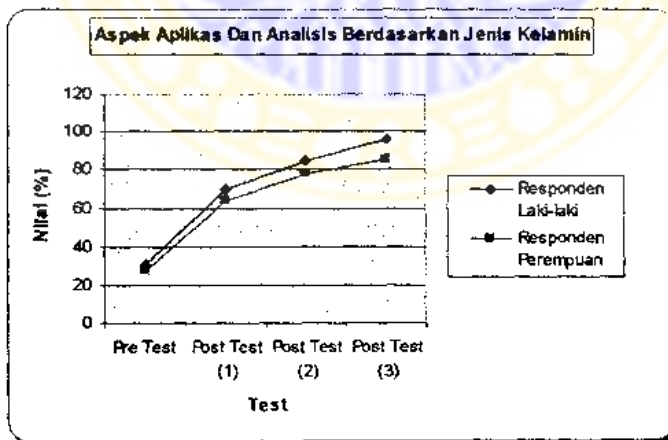
Sumber : Kuesioner no.9-12

Berdasarkan tabel diatas, kita dapat melihat bahwa antara responden laki-laki dan perempuan dalam aspek aplikasi dan analisis mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai pada *pretest* sampai *posttest* terakhir yang terus meningkat antara kedua responden. Pada responden laki-laki maupun laki-laki peningkatan drastis terjadi pada *posttest 1*. Dimana pada *posttest* ini nilai meningkat 39,48% bila dibandingkan *pretest* menjadi 69,74%. Begitu juga pada responden perempuan, pada *posttest 1* mengalami peningkatan yang signifikan yakni sebesar 36,2% dari *pretest*.

Peningkatan ini dapat disebabkan adanya kondisi dimana responden dari tidak tahu setelah diputar film *Blues Clues* menjadi tahu. Walaupun hanya melihat 1 kali, namun apa yang ditontonnya merupakan hal baru bagi mereka terutama mengenai nama-nama planet yang terdapat dalam serial tersebut. Seperti yang disebutkan bahwa hal-hal yang baru, yang luar biasa,

yang berbeda, akan menarik perhatian dan akan mudah dipelajari dan diingat.⁵³

Berdasarkan tabel 4.14 kita dapat membandingkan bahwa responden laki-laki memiliki kemampuan kognitif lebih tinggi dilihat dari aspek aplikasi dan analisis daripada responden perempuan. Hal ini dapat dilihat dari selisih nilai dari masing-masing test pada kedua responden. Dimana responden laki-laki mempunyai selisih nilai lebih tinggi dalam tiap test daripada perempuan. Pada *pretest* selisih nilai responden laki-laki adalah 2,67% lebih tinggi dari perempuan. Di *posttest* 1 selisih ini makin meningkat yakni 5,95%. Selanjutnya di *posttest* 2, responden laki-laki memiliki selisih 6,62% lebih tinggi dari responden perempuan. Selisih ini terus meningkat dimana *posttest* terakhir selisih nilai responden laki-laki adalah 10,7% lebih tinggi dari pada perempuan. Berikut ini merupakan grafik yang menggambarkan aspek aplikasi dan analisis berdasarkan jenis kelamin :



Gambar 4.11.

⁵³ Rakhmat, *op.cit.*, hal.52

4.3.4.2. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Aplikasi dan Analisa Berdasarkan Usia

Dari 48 responden yang terdiri dari 26 anak berusia 5 tahun dan 22 anak dengan usia 6 tahun diperoleh data tentang kemampuan kognitif berdasarkan aspek aplikasi dan analisis terhadap usia. Berikut ini adalah tabel tentang kemampuan kognitif berdasarkan aspek aplikasi dan analisis terhadap usia responden.

Tabel 4.15.
Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Aplikasi dan Analisis Berdasarkan Usia Responden

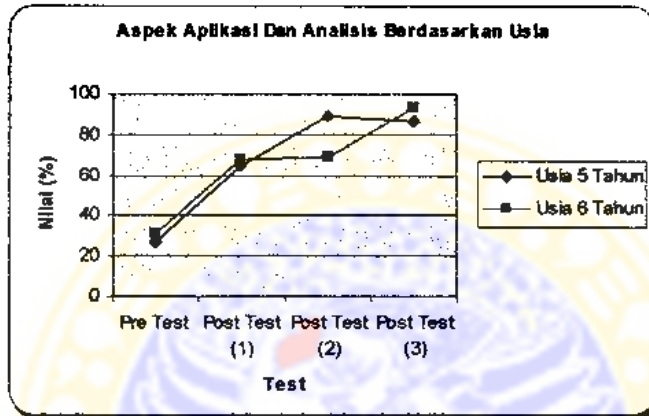
Test	Nilai			
	5 Tahun		6 Tahun	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	28	26,92%	27	30,68%
<i>Posttest 1</i>	67	64,42%	60	68,18%
<i>Posttest 2</i>	93	89,42%	61	69,32%
<i>Posttest 3</i>	90	86,54%	82	93,18%

Sumber : Kuesioner no.9-12

Berdasarkan tabel diatas, secara keseluruhan terjadi peningkatan aspek aplikasi dan analisis pada responden dengan usia 5 tahun maupun 6 tahun. Berbeda dengan responden usia 6 tahun yang meningkat secara kontinyu, aspek aplikasi dan analisis pada responden usia 5 tahun mengalami penurunan nilai pada *posttest 3* sebesar 2,88%. Namun secara keseluruhan aspek aplikasi dan analisis pada responden usia 5 tahun dapat dikatakan meningkat.

Dilihat berdasarkan usia, responden dengan usia 6 tahun mempunyai aspek aplikasi dan analisis lebih tinggi dibandingkan dengan responden yang berusia 5 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dengan selisih nilai yang lebih

besar pada usia 6 tahun. Pada *pretest* dan *posttest* 1, usia 6 tahun memiliki selisih nilai 3,76% lebih tinggi dari usia 5 tahun. Walaupun pada *posttest* 2 lebih rendah 20,1% dibandingkan kelompok usia 5 tahun tetapi secara akumulasi usia 6 tahun memiliki selisih lebih besar. Dibawah ini merupakan grafik aspek aplikasi dan analisis berdasarkan usia :



Gambar 4.12.

4.3.5. Berdasarkan Aspek Sintesis

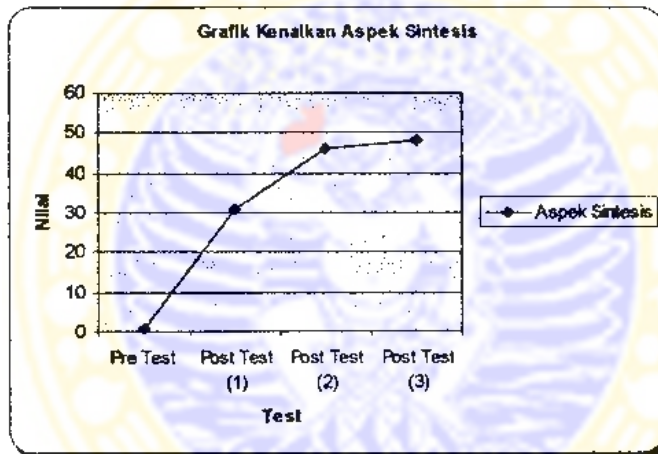
Kemampuan kognitif berdasarkan aspek sintesis ini memiliki indikator responden dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi suatu kesatuan baru, selain itu responden diharapkan dapat menyimpulkan dan menggeneralisasi. Dari penelitian yang telah dilakukan, berikut ini merupakan tabel mengenai aspek sintesis

Tabel 4.16.
Kemampuan Kognitif
Berdasarkan Aspek Sintesis

Tabel Aspek Sintesis	
Test	Nilai
<i>Pretest</i>	1
<i>Posttest</i> (1)	31
<i>Posttest</i> (2)	46
<i>Posttest</i> (3)	48

Sumber : Kuesioner no.13

Tabel 4.16 menunjukkan adanya peningkatan aspek sintesis dari *pretest* samapi *posttest 3*. *Pretest* hanya 1 responden yang menjawab dengan benar, kemudian pada *posttest 1* meningkat menjadi 31 responden yang menjawab dengan benar. Selanjutnya pada *posttest 2* hanya 2 responden yang menjawab salah atau 46 responden mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Dan terakhir pada *posttest 3* semua responden menjawab dengan benar dengan nilai maksimal 48. Secara jelas peningkatan aspek sintesis digambarkan pada grafik berikut :



Gambar 4.13.

4.3.5.1. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Sintesis Berdasarkan Jenis

Kelamin

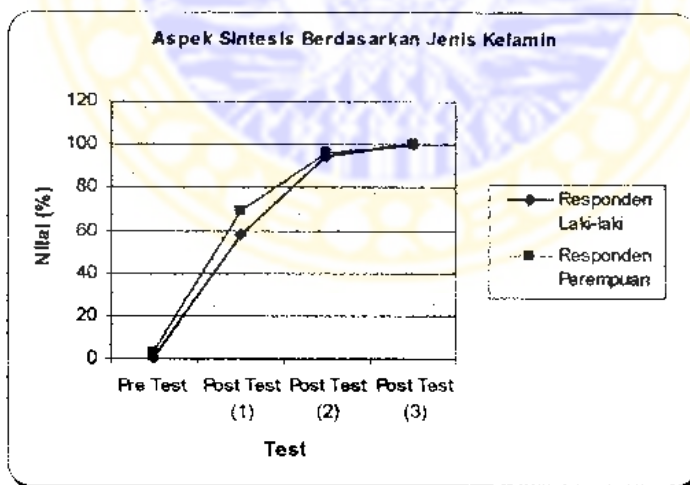
Tabel 4.17.
Kemampuan Kognitif
Terhadap Aspek Sintesis Berdasarkan
Jenis Kelamin Responden

Test	Nilai			
	L		P	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	0	0,00%	1	3,45%
<i>Posttest 1</i>	11	57,90%	20	68,97%
<i>Posttest 2</i>	18	94,74%	28	96,55%
<i>Posttest 3</i>	19	100%	29	100%

Sumber : Kuesioner no.13

Menurut tabel diatas, dapat kita lihat bahwa aspek sintesis meningkat pada responden berjenis kelamin laki-laki ataupun perempuan. Tetapi jika kita amati lebih lanjut responden perempuan memiliki peningkatan kemampuan kognitif dari aspek sintesis lebih tinggi bila dibandingkan dengan responden laki-laki. Dimana responden perempuan memiliki selisih nilai lebih tinggi dari laki-laki. pada *pretest* sebesar 3,46% meningkat menjadi 11,07 pada *posttest* 1. Selanjutnya pada *posttest* 2 peningkatan tidak terlalu signifikan, sedangkan pada *posttest* terakhir kedua kelompok ini memiliki nilai sama yakni 100%.

Pada gambar 4.14, peningkatan aspek sintesis terlihat secara jelas begitu juga dengan peningkatan aspek sintesis pada perempuan lebih tinggi walaupun hanya berbeda sedikit.



Gambar 4.14.

4.3.5.2. Kemampuan Kognitif Terhadap Aspek Sintesis Berdasarkan Usia

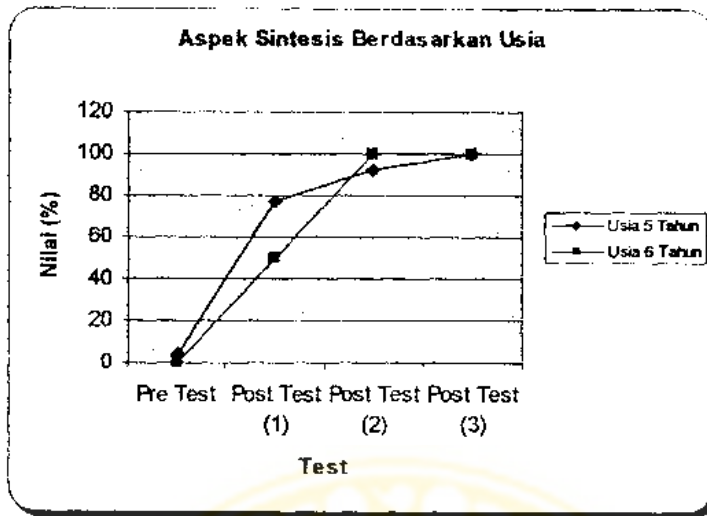
Dari penelitian yang telah dilakukan dilapangan, didapatkan hasil penelitian kemampuan kognitif berdasarkan aspek sintesis terhadap usia yang sudah diolah dengan menggunakan statistik seperti dibawah ini:

Tabel 4.18.
Kemampuan Kognitif
Berdasarkan Aspek Sintesis
Terhadap Usia Responden

Test	Nilai			
	5 Tahun		6 Tahun	
	f	%	f	%
<i>Pretest</i>	1	3,85%	0	0,00%
<i>Posttest 1</i>	20	76,92%	11	50,00%
<i>Posttest 2</i>	24	92,31%	22	100%
<i>Posttest 3</i>	26	100%	22	100%

Sumber : Kuesioner no.13

Tabel diatas menunjukkan bahwa kedua kelompok usia mengalami peningkatan kemampuan kognitif dari aspek sintesis. Lebih lanjut responden usia 5 tahun memiliki tingkat aspek sintesis yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang berusia 6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari selisih nilai *pretest* kelompok usia 5 tahun lebih tinggi 3,85% dari usia 6 tahun. Selisih nilai ini meningkat menjadi 26,92% pada *posttest 1*. Walaupun pada *posttest 2* responden usia 6 tahun memiliki nilai lebih tinggi 7,69% namun secara keseluruhan responden dengan usia 5 tahun memiliki aspek sintesis lebih tinggi dari kelompok usia 6 tahun. Distribusi nilai tersebut dapat dilihat dalam grafik di bawah ini :



Gambar 4.15.

4.3.6. Kemampuan Kognitif Secara Keseluruhan

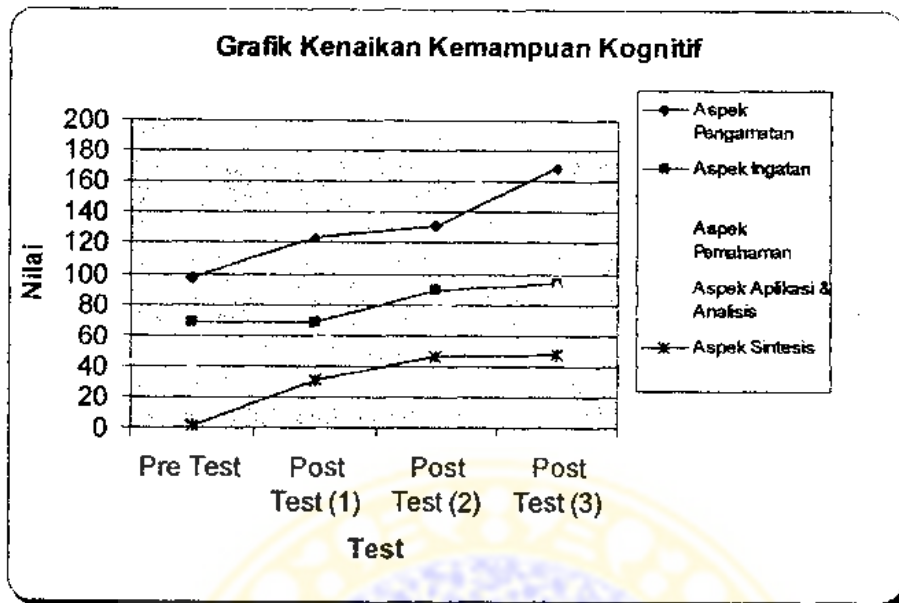
Dari kesemua aspek kemampuan kognitif yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, kita dapat melihat kemampuan kognitif responden secara keseluruhan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.19.
Kemampuan Kognitif Secara Keseluruhan

Test	Nilai				
	Pengamatan	Ingatan	Pemahaman	Aplikasi & Analisis	Sintesis
<i>Pretest</i>	97	69	41	55	1
<i>Posttest (1)</i>	124	69	58	127	31
<i>Posttest (2)</i>	132	89	79	154	46
<i>Posttest (3)</i>	169	94	93	172	48

Sumber : Kuesioner no.1-13

Dari tabel tersebut apabila digambarkan ke dalam sebuah grafik adalah sebagai berikut:



Gambar 4.16.

Berdasarkan tabel-tabel kemampuan kognitif diatas, kita dapat melihat bahwa kemampuan kognitif baik dari aspek pengamatan, aspek ingatan, aspek pemahaman, aspek aplikasi dan analisis serta aspek sintesis meningkat mulai dari *pretest* sampai dengan *posttest 3*.

Hal-hal yang disajikan berkali-kali, bila disertai sedikit variasi, akan menarik perhatian.⁵⁴ Dari tabel dan juga grafik diatas dapat dilihat bahwa dengan melihat serial film animasi Blues Clues yang ditayangkan di televisi secara terus-menerus mampu memberikan kemudahan membayangkan arti lambang-lambang yang terkandung dalam pesan film tersebut.

Kemudahan ini juga disebabkan ketertarikan anak pada film kartun yang merupakan perkembangan selanjutnya dari ketertarikan anak dalam bermain. Menurut *Hurlock*, anak-anak lebih menyukai film animasi

⁵⁴ *Ibid.*, hal.52-53.

khususnya binatang sebagai tokoh utama karena mereka dapat memahami suatu hal dengan mudah.

Adanya perulangan penayangan serial film *Blues Clues* yang diterjemahkan sebagai intensitas dalam *posttest* 1, 2 dan 3 terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif responden. Dengan adanya peningkatan tersebut dapat mempengaruhi kemahiran berbahasa yakni dengan bertambahnya kosa kata baru, berpikir, mengingat dan memecahkan masalah yang semuanya merupakan bagian dari kognitif.

Dari kutipan *McQuail*, dapat ditarik suatu pendapat bahwa semakin sering seseorang melihat tayangan yang sama, maka dapat membantu mempecepat transmisi nilai-nilai edukasi.⁵⁵ Dampak televisi ini berbanding lurus dengan jumlah waktu dan terpaan yang diterima anak-anak artinya semakin banyak mereka menonton tayangan tertentu maka semakin besar pula pengaruh yang diperolehnya.

Dengan dasar teori efek prososial kognitif media massa, *Blue's Cues* dapat membantu dan mempermudah proses belajar sedangkan intensitas menonton dapat meningkatkan pengetahuan, pengertian, dan kemampuan kognitif. Sehingga dapat dikatakan intensitas menonton *Blues Clues* di RA Al Hidayah mempengaruhi kemampuan kognitif murid-murid RA di RA tersebut. Hal ini diperkuat dengan perhitungan pengaruh dengan menggunakan ANOVA. Seperti pada tabel berikut ini :

⁵⁵ Sani, *Op cit.*, hal.14.

* Lihat perhitungan di lampiran

Tabel 4.20.
Perhitungan ANOVA
Intensitas Menonton Terhadap Kemampuan Kognitif

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1132.292	3	377.431	140.892	.000
Within Groups	503.625	188	2.679		
Total	1635.917	191			

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai F hitung sebesar 140,892. Nilai F tabel untuk $df_1 = 3$ dan $df_2 = 188$ adalah 2,6526*.

Perbedaan dianggap berarti atau signifikan dan hipotesis diterima bila nilai F yang diperoleh dari penelitian lebih atau sama besar dengan batas nilai yang terdapat dalam tabel nilai F.

Sehingga didapatkan F hitung > F tabel. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan hipotesis penelitian (H_k) diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh intensitas menonton serial film animasi *Blue's Clues* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah usia 4-6 tahun di RA Al Hidayah Peterongan Jombang.

Selain itu juga dengan menggunakan *Post Hoc Tests* kita dapat melihat signifikansi tiap level pengamatan pada penelitian ini, seperti pada tabel berikut :

Tabel 4.21.
Hasil Post Hoc Tests

Intensitas Menonton Blues Clues	N	Subset for alpha = .05			
		1	2	3	4
Belum menonton	48	5.48			
Menonton 1 kali	48		8.52		
Menonton 2 kali	48			10.42	
Menonton 3 kali	48				12.00

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa tiap level pengamatan dalam penelitian ini tidak homogen. Hal ini dapat dilihat pada mean *pretest* (1) sebesar 5,48. Mean ini meningkat menjadi 8,52 pada *posttest* 1 (2), sedang pada *posttest* 2 (3) meningkat sebesar 1,9 menjadi 10,42 dan pada *posttest* terakhir (4) nilai mean tertinggi diantara ketiga test sebelumnya yakni 12,00.

Dengan demikian setiap level pengamatan yang diukur dari intensitas menonton film animasi *Blues Clues* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif. Atau terjadi hubungan yang positif, artinya semakin intensitas menonton bertambah maka semakin tinggi pula kemampuan kognitif.

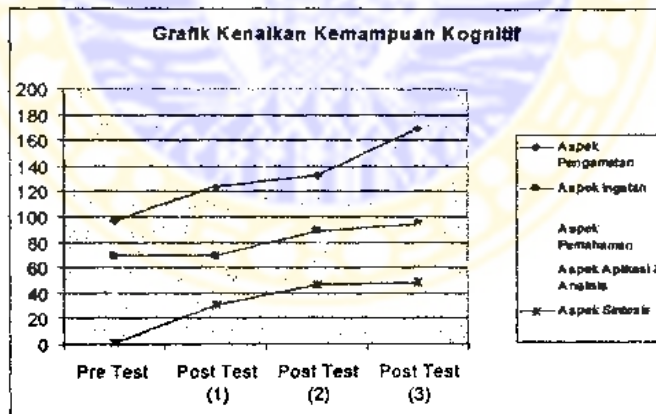
BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai hubungan intensitas menonton serial animasi *Blues Clues* dengan kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah di RA Al Hidayah Pagotan Peterongan Jombang, maka telah didapatkan beberapa kesimpulan yang bertujuan untuk menjawab permasalahan penelitian sebagai berikut:

- Kemampuan kognitif responden yang terdiri dari beberapa aspek yakni pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi dan analisis serta sintesis mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor responden yang semakin meningkat seperti dalam grafik berikut ini :



Gambar 5.1.

- Dampak televisi berbanding lurus dengan jumlah waktu dan terpaan yang diterima anak-anak artinya semakin banyak mereka menonton tayangan tertentu maka semakin besar pula pengaruh yang diperolehnya. Sehingga jika seorang anak lebih intens melihat

tayangan yang mengandung nilai-nilai edukasi seperti *Blue's Clues*, maka semakin tinggi pula pengetahuan yang didapatkan sebagai dampak pesan yang diberikan film tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya signifikansi pengaruh intensitas menonton terhadap kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah sebesar *140,892* berdasarkan perhitungan Anova dengan SPSS versi 14.0.

5.2. Saran

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian eksperimen subjek – tunggal yang hanya menggunakan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen. Oleh karena itu masih ada beberapa kekurangan yang memerlukan penyempurnaan dan perbaikan lebih lanjut.

- Peneliti menyarankan dalam penelitian-penelitian mengenai efek televisi dapat mengambil sampel dengan menggunakan *random probability sampling*.
- Saran untuk pengelola stasiun televisi, hendaknya acara-acara yang ditayangkan khusus anak-anak lebih dahulu diseleksi secara detail. Dan terutama memiliki kategori aman. Aman dalam artian; *pertama*, film-film ini sarat dengan pendidikan. *Kedua*, anak mendapat kesempatan untuk belajar aktif. *Ketiga*, tokoh-tokoh dalam cerita memberikan nilai-nilai positif. Dan *keempat*, jalan cerita dalam film-film ini tidak terlalu cepat sehingga sesuai dengan kemampuan anak.. Hal ini dikarenakan anak adalah pembelajar aktif yang membawa

pengalaman apa yang dilihatnya di televisi untuk mengkontruksi pemahaman tentang dunia sekitar.

- Bagi orang tua, peneliti menyarankan agar para orang tua lebih mengarahkan putra putrinya khususnya mereka yang berusia prasekolah untuk memilih program yang selektif dan bermanfaat terutama dari segi pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bulaeng, Andi, *Metode Penelitian Komunikasi Kontemporer*, Yogyakarta, Penerbit ANDI, 2004.
- Chen, Milton, *Anak-anak dan Televisi*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Effendi, Onong Uchjana, *Ilmu, teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 1993.
- Hartono, Bambang, *Anak Anda Di TK?*, Jakarta, PT. BPK Gunung Mulia, 1992.
- Hidayati, Arini, *Televisi dan Perkembangan Anak*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 1998.
- Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa (Sebuah Analisis Media Massa)*, Jakarta, Penerbit Rineka Cipta, 1996.
- Liebert, Robert M, *Effects of Television on Children and Youth*, California, Pergamon Press, 1982
- Patmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2000.
- Nurudin, *Komunikasi Massa*, Penerbit CESPUR, Malang, 2003.
- Murray, J.P, *Television and Violence, Implication and The Surgeon General's Research Program*, American Psychologist, 1973.
- Mussen, Paul Henry, dkk, *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, Jakarta, Erlangga, 1984.
- Kriyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta, Kencana, 2006.
- Rakhmat, Jalaluddin, *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung, Remaja K 1985.
- Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung, PT. Remaja Rosda Karya, 2002.
- Schramm, W.J, Lyle, Edwin W Parker, *Television In The Lives Of Our Children*, 1961, dalam De Fleur, Melvin and Everett E Dannis, *Understanding Mass Communication*, Houghton Mifflin Company, Boston, 1985.

Singarimbun, Masri; Effendi, Sofyan, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta, LP3ES, 1989.

Siregar, Ashadi, *Filem (Sebuah Pengantar)*, Yogyakarta, Penerbit FISIP UGM, 1985.

Yusuf, Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2004.

Non-Buku :

Sani, Siti Sutarsih Andarini, "*Pengaruh Menonton Siaran Film Televisi Seri Boneka Si Unyil Terhadap Beberapa Kegiatan Anak*", UGM, Yogyakarta, 1984.

Pristi, Yesi Adi, "*Pengaruh Pemanfaatan Tayangan Film Dora The Explorer Di Televisi Pada Berpikir siswa Kelas B di TK Nur Ilmi Surabaya*", UNESA, Surabaya, 2005.

Panduan Nonton Film Kartun, Majalah Kota Surabaya GAPURA edisi Agustus 2006.

Artikel-Artikel Internet :

<http://www.tabloidnova.com/articles.asp?identitas=797>, Selasa 4 Januari 2005, 21.14 wib.

<http://www.republika.co.id/detail.asp?katakunci=film%20%20kartun%20%20Global TV&id:192245>, Selasa 4 Januari 2005, 21.14 wib.

<http://www.nickjr.co.uk/shows/blues/index.aspx>, Selasa 4 Januari 2005, 21.50 wib.

<http://www.republika.co.id/detail.asp?katakunci=pengaruh%20%20film%20%20kartun>, Selasa 4 Januari 2005, 22.04 wib.

<http://www.mail-archive.com/balita-anda@indoglobal.com/msg21140>, Selasa 4 Januari 2005, 23.04 wib.

<http://www.kompas.com/kompas-cetak/0208/06/DIKBUD/kece09>, Selasa 4 Januari 2005, 21.40 wib.

[www.PUSTEKKOM.org/jurnal/pengaruh televisi pada perubahan perilaku.htm](http://www.PUSTEKKOM.org/jurnal/pengaruh%20televisi%20pada%20perubahan%20perilaku.htm).

SOAL PRE TEST DAN POST TEST

PENELITIAN EKSPERIMEN
 HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS MENONTON
 SERIAL FILM ANIMASI BLUE'S CLUES
 DENGAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA
 PRASEKOLAH DI TK AL-HIDAYAH PAGOTAN

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

USIA :

JENIS KELAMIN : L / P

JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI

A. PENGAMATAN

1. MANAKAH YANG MERUPAKAN GAMBAR *BLUE*?



(A)



(B)

2. MANAKAH YANG MERUPAKAN GAMBAR *STEVE*?

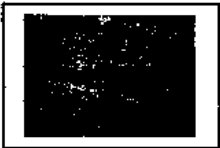


(A)



(B)

3. WARNA HIJAU DIBAWAH INI, MENINGATKAN PADA SIAPA?



(A) BLUE

(B) STEVE

4. BLUE DAN STEVE MEMPUNYAI HUBUNGAN APA?

(A) SAUDARA

(B) ANJING DAN TUAN

B. INGATAN

5. BERMAIN PETUNJUK BLUE KITA HARUS DAPAT MENEMUKAN "JEJAK KAKI BLUE". MANAKAH GAMBAR JEJAK KAKI BLUE?

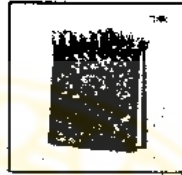


(A)

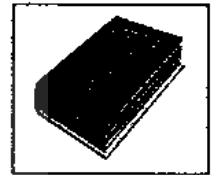


(B)

6. SETELAH MENEMUKAN PETUNJUK BIASANYA STEVE MENULIS DIMANA?



(A)



(B)

C. PEMAHAMAN

7. APEL JIKA DILETAKKAN DI AIR AKAN SEPERTI GAMBAR BERIKUT :



(A) TERAPUNG

(B) TENGGELAM

8. STEVE DAN BLUE BEREKSPERIMEN DENGAN ALAM. GAMBAR YANG MENUNJUKKAN EKPERIMEN ALAM YANG DILAKUKAN OLEH MEREKA ADALAH ...



(A)



(B)

**D. APLIKASI/PENERAPAN DAN ANALISIS
(Pemeriksaan dan Pemilahan secara Teliti)**

Cocokkan kata-kata berikut dengan gambar yang ada di sampingnya.

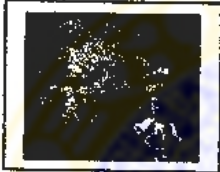
9. PLANET YUPITER



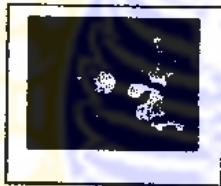
10. PLANET BUMI



11. PLANET SATURNUS



12. PLANET PLUTO



E. SINTESIS (MEMBUAT PANDUAN BARU DAN UTUH)

13. BILA PETUNJUK BLUE SEPerti AIR, PLESTER DAN 2 BOTOL KOSONG DI RANGKAI.



MAKA KITA DAPAT MEMBUAT EKSPERIMEN ...

(A) ANGIN TOPAN

(B) JAM PASIR

Hasil Perhitungan Validitas Dan Realibilitas Data

1. Perhitungan Uji Validitas Pertanyaan Aspek Ingatan

Tabel L.1.
Tabulasi Jawaban Responden Aspek Ingatan

Responden	X ₂	Y	X ₂ ²	Y ²	X ₂ Y
1	2	11	4	121	22
2	2	13	4	169	26
3	2	9	4	81	18
4	1	8	1	64	8
5	2	9	4	81	18
6	2	9	4	81	18
7	2	10	4	100	20
8	2	11	4	121	22
9	1	10	1	100	10
10	1	6	1	36	6
11	1	11	1	121	11
12	2	13	4	169	26
13	2	11	4	121	22
14	2	13	4	169	26
15	2	11	4	121	22
16	2	10	4	100	20
17	2	12	4	144	24
18	2	13	4	169	26
19	2	13	4	169	26
20	2	11	4	121	22
20	36	214	68	2358	393

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{N \cdot (\sum X_2 Y) - (\sum X_2 \cdot \sum Y)}{\sqrt{[(N \cdot \sum X_2^2) - (\sum X_2)^2][(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{20(393) - (36 \times 214)}{\sqrt{[(20 \times 68) - (36)^2][(20 \times 2358) - (214)^2]}} \\
 &= 0,5280
 \end{aligned}$$

2. Perhitungan Uji Validitas Pertanyaan Aspek Pemahaman

Tabel L.2.
Tabulasi Jawaban Responden Aspek Pemahaman

Responden	X_3	Y	X_3^2	Y^2	X_3Y
1	2	11	4	121	22
2	2	13	4	169	26
3	0	9	0	81	0
4	1	8	1	64	8
5	1	9	1	81	9
6	2	9	4	81	18
7	2	10	4	100	20
8	2	11	4	121	22
9	1	10	1	100	10
10	1	6	1	36	6
11	2	11	4	121	22
12	2	13	4	169	26
13	2	11	4	121	22
14	2	13	4	169	26
15	2	11	4	121	22
16	1	10	1	100	10
17	2	12	4	144	24
18	2	13	4	169	26
19	2	13	4	169	26
20	2	11	4	121	22
20	33	214	61	2358	367

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{N(\sum X_3Y) - (\sum X_3)(\sum Y)}{\sqrt{[(N \cdot \sum X_3^2) - (\sum X_3)^2][(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{20(367) - (33 \times 214)}{\sqrt{[(20 \times 61) - (33)^2][(20 \times 2358) - (214)^2]}} \\
 &= 0,6577
 \end{aligned}$$

3. Perhitungan Uji Validitas Pertanyaan Aspek Aplikasi dan Analisis

Tabel L.3.
Tabulasi Jawaban Responden Aspek Aplikasi dan Analisis

Responden	X_4	Y	X_4^2	Y^2	X_4Y
1	2	11	4	121	22
2	4	13	16	169	52
3	3	9	9	81	27
4	2	8	4	64	16
5	3	9	9	81	27
6	2	9	4	81	18
7	4	10	16	100	40
8	4	11	16	121	44
9	4	10	16	100	40
10	1	6	1	36	6
11	4	11	16	121	44
12	4	13	16	169	52
13	3	11	9	121	33
14	4	13	16	169	52
15	3	11	9	121	33
16	4	10	16	100	40
17	3	12	9	144	36
18	4	13	16	169	52
19	4	13	16	169	52
20	3	11	9	121	33
20	65	214	227	2358	719

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{N \cdot (\sum X_4 Y) - (\sum X_4 \cdot \sum Y)}{\sqrt{[(N \cdot \sum X_4^2) - (\sum X_4)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{20(719) - (65 \cdot 214)}{\sqrt{[(20 \cdot 227) - (65)^2][(20 \cdot 2358) - (214)^2]}} \\
 &= 0,7170
 \end{aligned}$$

4. Perhitungan Uji Validitas Pertanyaan Aspek Sintesis

Tabel L.4.
Tabulasi Jawaban Responden Aspek Sintesis

Responden	X_s	Y	X_s^2	Y^2	$X_s Y$
1	1	11	1	121	11
2	1	13	1	169	13
3	0	9	0	81	0
4	1	8	1	64	8
5	0	9	0	81	0
6	1	9	1	81	9
7	1	10	1	100	10
8	0	11	0	121	0
9	1	10	1	100	10
10	0	6	0	36	0
11	0	11	0	121	0
12	1	13	1	169	13
13	1	11	1	121	11
14	1	13	1	169	13
15	1	11	1	121	11
16	1	10	1	100	10
17	1	12	1	144	12
18	1	13	1	169	13
19	1	13	1	169	13
20	1	11	1	121	11
20	15	214	15	2358	168

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{N \cdot (\sum X_s Y) - (\sum X_s \cdot \sum Y)}{\sqrt{[(N \cdot \sum X_s^2) - (\sum X_s)^2][(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{20(168) - (15 \times 214)}{\sqrt{[(20 \times 15) - (15)^2][(20 \times 2358) - (214)^2]}} \\
 &= 0,4690
 \end{aligned}$$

ADLN - Perpustakaan Universitas Airlangga

41	P	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
42	L	6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
43	P	5	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
44	L	6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
45	P	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
46	P	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
47	P	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
49	P	6	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
50	P	6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
51	L	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
52	P	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
53	P	5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	11
54	L	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
56	P	5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	10
57	P	5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9
59	L	6	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	9
60	P	5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	11
61	P	5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
62	L	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
63	P	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
64	P	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
65	P	6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Total	P=29; L=19	5 th = 26; 6 th = 22	48	48	42	31	47	47	47	46	35	48	43	46	48	576
			169			94			93			172			48	



Oneway Anova

Descriptives

Kemampuan Kognitif

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum	Between-Component Variance
					Lower Bound	Upper Bound			
Belum menonton	48	5.48	1.624	.234	5.01	5.95	1	9	
Menonton 1 kali	48	8.52	2.104	.304	7.91	9.13	3	12	
Menonton 2 kali	48	10.42	1.541	.222	9.97	10.86	7	13	
Menonton 3 kali	48	12.00	1.130	.163	11.67	12.33	9	13	
Total	192	9.10	2.927	.211	8.69	9.52	1	13	
Model									
Fixed Effects			1.637	.118	8.87	9.34			
Random Effects				1.402	4.64	13.57			7.807

Test of Homogeneity of Variances

Kemampuan Kognitif

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.552	3	188	.001

ANOVA

Kemampuan Kognitif

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1132.292	3	377.431	140.892	.000
Within Groups	503.625	188	2.679		
Total	1635.917	191			

Post Hoc Tests

Homogeneous Subsets

Kemampuan Kognitif

Tukey B

Intensitas Menonton Blues Clues	N	Subset for alpha = .05			
		1	2	3	4
Belum menonton	48	5.48			
Menonton 1 kali	48		8.52		
Menonton 2 kali	48			10.42	
Menonton 3 kali	48				12.00

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 48.000.

Perhitungan F Tabel dengan $df_1=3$ dan $df_2=188$ ($p=5\%$)*Rumus :*

$$\frac{x - x_1}{x_2 - x_1} = \frac{y - y_1}{y_2 - y_1}$$

Keterangan :

- x** : Nilai df_2 yang dicari
 x_1 : Nilai diatas df_2 yang dicari
 x_2 : Nilai dibawah df_2 yang dicari
y : Nilai F tabel untuk df_2 yang dicari
 y_1 : Nilai F tabel untuk x_1
 y_2 : Nilai F tabel untuk x_2

Jadi Nilai F tabel untuk $df_1=3$ dan $df_2=188$ ($p=5\%$) = ...?

$$\frac{x - x_1}{x_2 - x_1} = \frac{y - y_1}{y_2 - y_1}$$

$$\frac{188 - 180}{190 - 180} = \frac{y - 2,6548}{2,6521 - 2,6548}$$

$$\frac{8}{10} = \frac{y - 2,6548}{-0,0027}$$

$$8 (-0,0027) = 10 (y - 2,6548)$$

$$-0,0216 = 10y - 26,548$$

$$10y = 26,548 - 0,0216$$

$$y = \frac{26,5264}{10}$$

$$= 2,6526$$

Jadi nilai F tabel untuk $df_1=3$ dan $df_2=188$ ($p=5\%$) adalah **2,6526**

Lampiran

ANGKA KRITIK NILAI t

<i>Derajat Kebebasan (df)</i>	5%	1%	<i>Derajat Kebebasan (df)</i>	5%	1%
1	.997	1.000	24	.338	.495
2	.950	.990	25	.331	.485
3	.878	.959	26	.324	.478
4	.811	.917	27	.317	.465
5	.754	.874	28	.311	.463
6	.707	.834	29	.305	.456
7	.666	.798	30	.300	.449
8	.632	.765	35	.285	.418
9	.602	.735	40	.270	.393
10	.576	.708	45	.258	.372
11	.553	.684	50	.247	.354
12	.532	.661	60	.230	.325
13	.497	.623	70	.212	.302
14	.497	.623	80	.205	.283
15	.482	.606	90	.200	.267
16	.468	.590	100	.195	.254
17	.456	.575	125	.174	.228
18	.444	.561	150	.159	.208
19	.433	.549	200	.138	.181
20	.423	.537	300	.113	.148
21	.413	.526	400	.098	.128
22	.404	.515	500	.088	.115
23	.396	.505	1000	.062	.081

SUMBER : Fisher dan Yates, "Statistical tables for biological agricultural and medical research", dikutip dari R.P. Kolstoe, *Introduction to Statistic for the Behavioral Sciences*, Homewood, Illinois, Dorsey Press, 1975.



No. : 302/103.1.13/PP/2006
Hal : Ijin Penelitian

Surabaya, 2 Oktober 2006.

Kepada Yth.
Kepala Sekolah Taman Kanak- Kanak Al- Hidayah Pagotan Peterongan Jombang,
Di
Jombang.

Dengan ini kami beritahukan, bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami perlu mengadakan penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka dengan ini kami mohon kepada Saudara agar berkenan memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama : Ary Widiya Ningrum
NPM : 070216645
Prodi : Ilmu Komunikasi.
Judul Penelitian : Hubungan antara intensitas menonton serial film animasi Blue s-
Clues dengan kognitif anak.
Lokasi : TK Al- Hidayah Pagotan Peterongan Jombang.
Waktu : 3 (tiga) bulan, terhitung tanggal surat dikeluarkan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui / Menyetujui
Rektor I
ARIFIN
110 687 299

Dekan
Pembantu Dekan I
Drs. Kris Nugroho, MA
NIP. 1951 801 408

YAYASAN PENDIDIKAN AL-HIDAYAH
RA AL-HIDAYAH
PAGOTAN PETERONGAN JOMBANG

SURAT KETERANGAN

No. 62/219/1174/11/2006

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Saripah N.W.
Jabatan : Kepala Sekolah RA AL-HIDAYAH
Alamat : Ds. Pagotan Kec. Peterongan Kab. Jombang

Menerangkan bahwa mahasiswa yang namanya tersebut dibawah :

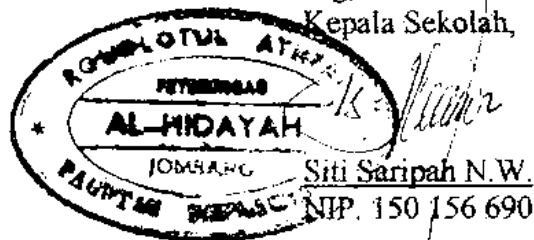
Nama : Ary Widiya Ningrum
NIM : 070216645
Jur/Fak : Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga
Alamat : Jl. Airlangga 4-6 Surabaya

Telah melaksanakan kegiatan penelitian pada tanggal 6-8 November 2006 dengan judul penelitian : *"Pengaruh Intensitas Menonton Serial Film Animasi Blue's Clues Di Global TV Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Pra Sekolah"*.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benar nya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 9 Desember 2006

Kepala Sekolah,





Gambar L.1. Murid RA AL Hidayah Kelas B



Gambar L.2. Guru Membagikan Soal Test



Gambar L.3. Guru Membagikan Soal



Gambar L.4. Murid Mengerjakan Soal Test



Gambar L.5. Menonton Blue's Clues



Gambar L.6. Simak baik-baik!



Gambar L.7. Tetap Perhatikan TV!



Gambar L.8. Guru Memberi Penjelasan Soal Test



Gambar L.9. Konsentrasi



Gambar L.10. Sudah Mengerti Anak-anak?