

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT PEMAHAMAN ANAK  
TERHADAP FILM CERITA FRANKLIN DENGAN  
KECENDERUNGAN PERILAKU PROSOSIAL PADA  
ANAK KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI X  
DI KEPUH KIRIMAN WARU**

**SKRIPSI**

Psi 22.57  
Dr  
0



**Diajukan Oleh :**

**EFRANI M.  
110210578**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA  
2006**



**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT PEMAHAMAN ANAK  
TERHADAP FILM CERITA FRANKLIN DENGAN  
KECENDERUNGAN PERILAKU PROSOSIAL PADA  
ANAK KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI X  
DI KEPUH KIRIMAN WARU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi  
Universitas Airlangga Surabaya



**Diajukan Oleh :**

**EFRANI M.  
110210578**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA  
2006**

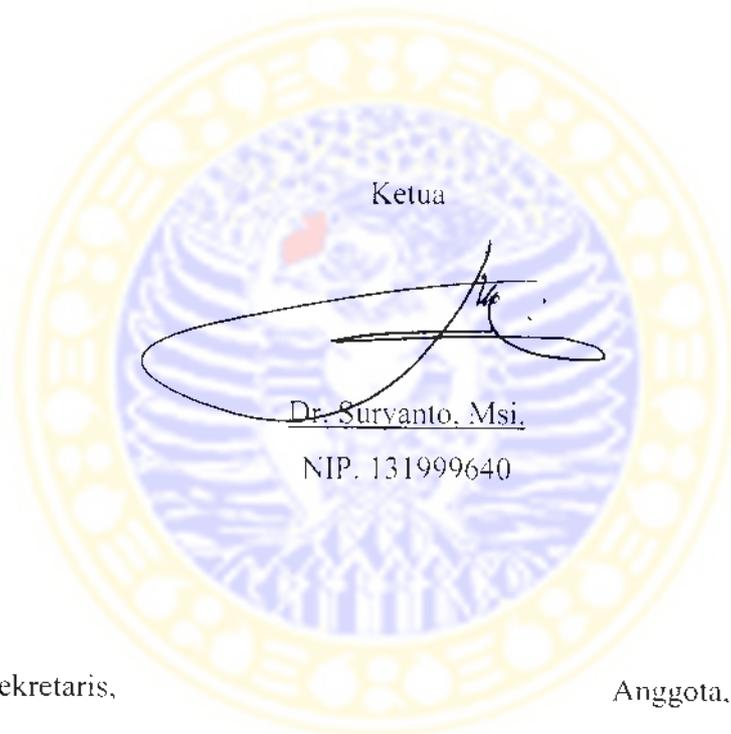
## HALAMAN PERSETUJUAN

**Skripsi ini telah disetujui oleh  
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi**



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji  
Pada hari selasa, tanggal 14 November 2006  
Dengan susunan Dewan penguji



Ketua

Dr. Suryanto, Msi.

NIP. 131999640

Sekretaris,



Nur Aini Fardana, S.Psi., Msi.

NIP. 132205662

Anggota,



Fitri Andriani, S.Psi., Msi.

NIP. 132206071

## MOTTO

*Jika Allah menolong kamu maka tak ada orang yang dapat menjalahkan kamu, jika Allah membiarkan kamu (tidak memberikan pertolongan) maka siapakah gerangan yang dapat menolong kamu (selain) dari Allah sesudah itu? Karena itu hendaklah kepada Allah saja orang-orang mukmin bertawakkal*  
(QS 3 : 160)

“Tau nggak, mengapa Allah menciptakan ruang kosong diantara jari-jerimu?”  
“Hal itu, karena suatu saat nanti ada yang mengisi ruangan itu dan menggenggam tanganmu untuk selamanya”  
(someone in somewhere)

Sukses bukanlah sebuah kebetulan.  
Tetapi sebuah kerja keras, ketabahan, pengertian, pembelajaran, pengorbanan, dan lebih dari itu, kecintaan terhadap apa yang kamu lakukan dan yang kamu pelajari.

(Pele, legenda sepakbola Brazil)

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan Ridho Allah SWT,  
Kupersembahkan Skripsi ini kepada :  
**Ibunda dan Ayahanda, sebagai setitik  
tanda atas kerja keras kalian**

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah.S.W.T, Kabb Semesta alam yang telah memberi kesempatan Penulis untuk menikmati keindahan warna dunia dan menganugerahkan segala kemudahan dalam menyelesaikan salah satu rangkaian tugas skripsi ini. Shalawat serta salam juga senantiasa tercurah bagi Rasulullah.S.A.W. penutup para nabi di muka bumi, manusia termulia sepanjang masa.

Penulis juga menyadari bahwa pelaksanaan penelitian hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak terkait, untuk itu peneliti hendak mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu dan Bapak-ku tercinta yang telah membesarkan dan mendidiku. Terima kasih untuk semua kasih sayangnya yang sangat besar. Aku tahu kalau aku tidak akan pernah bisa membalas semuanya. Maafkan atas semua ulah dan pemberontakan yang sering aku lakukan. Aku sayang banget ma Ibu dan Bapak.
2. Bapak Prof. Dr. H.M Zainuddin, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya.
3. Ibu Fitri Andriani, Msi. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan semangat agar segera menyelesaikan skripsi. Terimakasih atas segala masukan Ibu dalam membimbing penulis selama menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Drs. C.D. Ino Yuwono, MA. selaku dosen wali yang selama 9 semester ini senantiasa memantau perkembangan prestasi Penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Psikologi Unair. Terimakasih atas target-targetnya tiap semester sehingga kita lebih bersemangat dan berusaha mendapat nilai yang lebih baik.
5. Terimakasih kepada pihak sekolah yang telah mengizinkan Penulis untuk melakukan penelitian. Terimakasih juga buat adik-adik yang sudah rela bangun pagi-pagi tiap hari nonton Franklin untuk penelitiannya kakak. Kakak doain agar semuanya sukses UAS dan naik kelas semuanya.
6. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi, yang telah banyak membagikan ilmunya kepada Penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Psikologi Unair. Terimakasih buat Bu Wiwin dan Mbak Upy yang mau mendengarkan curhat dan keluhanku selama skripsi.
7. Seluruh karyawan Fakultas Psikologi yang secara tidak langsung telah banyak berjasa selama Penulis menuntut ilmu. Buat Pak Parno dan Mbak Sum. Makasih banget sudah beberapa kali menolongku.
8. Buat Adikku, Ayu. Jangan pernah merasa putus asa karena semua hal pasti ada solusinya.
9. Windy, teman, sahabat, dan saudaraku sejak SMP ampe sekarang kita sama-sama di Psikologi, makasih banget atas semuanya. Maafin aku yang sering kaku dan keras kepala pada pendapatku.
10. Erin, temen satu kelompok psychocamp, pertamanya sih kita gak deket tapi seiring berjalannya sang waktu hingga 9 semester, dia sudah jadi

bagian penting dalam langkahku di Psikologi. Makasih atas dukungan, pengertian, dan kesabaran dalam persahabatan kita.

11. Novi, sahabatku yang satu neh orangnya punya segudang kegiatan, euck, tapi soal ilmu agama, dia tuh ustadzah buat kita. Aku harus belajar banyak dari kamu, Nov.
12. Eni, sahabatku, saudara kembarku, nama kita sama, tanggal lahir kita juga sama (yah...walaupun beda setahun sih) tapi sifat kita beda banget. Eni yang lembut, sabar, baik hati, dan kuat menjalani semua cobaan dari Allah SWT. Walau akhir-akhir ini kita tidak begitu dekat tapi aku tetap sayang sama kamu.
13. Arieq, temen dan sahabat yang membuat pertemanan antara kita jadi lebih berwarna. Terimakasih, Rik atas semuanya.
14. Asri, terimakasih atas nasehat-nasehatnya, cerita-ceritanya, dan terimakasih karena kamu selalu bisa membuatku tersenyum jika aku sedang marah.
15. Adib, makasih banget atas persahabatannya, atas pengertian dan kesabarannya mendengarkan segala keluhan-keluhanku selama ini. Makasih juga atas idenya dan makasih sudah mau repot-repot ngirim semua referensi buku dan jurnal dari Yogyakarta ke Surabaya.
16. Febri, Nisa, Yuyuk, Udin, Novand, Ninik, dan temen-temen semuanya, makasih telah mau mengenal dan berteman denganku.
17. Semua kakak-kakak angkatan, teman-teman se-angkatan, dan juga Adik-adik angkatan yang kukenal dan mengenalku, terimakasih atas semua

pertemanannya dan maaf jika selama ini aku banyak membuat kalian terluka karena ucapan dan perbuatanku.

18. Seseorang yang baru hadir untuk mengisi hari-hari indahku (Musaku,red.), yang menyempurnakan hidupku, dan selalu berusaha untuk mengambil dukaku serta memberikan seluruh kebahagiaannya untukku. Semoga ikatan ini akan menjadi ikatan suci untuk selamanya.

Semoga Allah SWT. membalas semua kebaikan yang tidak dapat penulis balas dan memberi kemudahan kepada kita semua. Amin.

Surabaya, 11 Nopember 2006

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
ABSTRAKSI .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalan .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Perilaku Proso. ial .....	8
1. Definisi Perilaku Prososial .....	8
2. Bentuk-bentuk Perilaku Prososial .....	9
3. Faktor-faktor yang Berpengaruh Pada Perilaku Prososial .....	11
B. Pemahaman terhadap Film Cerita <i>Franklin</i> .....	14
1. Definisi Pemahaman.....	14
2. Indikator Pemahaman Terhadap Film Cerita <i>Franklin</i> .....	15
3. Definisi Film Cerita.....	16
4. Fungsi Film .....	18
5. Deskripsi Film Cerita <i>Franklin</i> .....	21
C. Perkembangan Anak Usia Sekolah .....	23
1. Ciri-ciri Khas Anak Sekolah .....	23
2. Tugas-tugas Perkembangan Pada Masa Anak Sekolah.....	25
3. Perkembangan Emosi .....	26
4. Perkembangan Sosial .....	27
5. Perkembangan Moral .....	27
6. Perkembangan Mental Intelektual .....	28
7. Perkembangan Kepribadian .....	29

<b>D. Hubungan Antara Tingkat Pemahaman terhadap Film Cerita Franklin dengan kecenderungan Perilaku Prososial .....</b>	<b>30</b>
<b>E. Kerangka Konseptual .....</b>	<b>33</b>
<b>F. Hipotesis .....</b>	<b>33</b>
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
<b>A. Tipe Penelitian .....</b>	<b>34</b>
<b>B. Identifikasi Variabel Penelitian .....</b>	<b>34</b>
<b>C. Definisi Operasional .....</b>	<b>35</b>
1. Variabel Dependen .....	35
2. Variabel Independen .....	36
<b>D. Populasi .....</b>	<b>37</b>
<b>E. Sampling .....</b>	<b>38</b>
<b>F. Alat Ukur .....</b>	<b>38</b>
1. Instrumen Pengumpulan Data .....	38
1.1. Tingkat Pemahaman .....	33
1.2. Perilaku Prososial .....	40
2. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....	41
1. Validitas Alat Ukur .....	41
2. Reliabilitas Alat Ukur .....	41
3. Analisis Butir .....	42
<b>G. Teknik Analisa Data .....</b>	<b>42</b>
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>A. Hasil Penelitian .....</b>	<b>44</b>
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	44
2. Gambaran Subjek Penelitian .....	45
3. Persiapan Penelitian .....	45
4. Pelaksanaan Penelitian .....	47
<b>B. Validitas dan Reliabilitas .....</b>	<b>48</b>
1. Validitas Alat Ukur .....	48
2. Reliabilitas Alat Ukur .....	48
3. Validitas Aitem .....	49
<b>C. Pengujian Hipotesis .....</b>	<b>51</b>
1. Hubungan Antara Tingkat Pemahaman Terhadap Film Cerita Franklin dengan Kecenderungan Perilaku Prososial .....	52
<b>D. Pembahasan .....</b>	<b>53</b>
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>56</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>56</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Blue Print</i> Skala Pemahaman .....	39
Tabel 3.2. <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Prososial.....	40
Tabel 4.1. <i>Blue Print</i> Skala Pemahaman .....	50
Tabel 4.2. <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Prososial Setelah <i>Try Out</i> .....	50
Tabel 4.3. Tabel Hubungan Antara Tingkat Pemahaman Terhadap Film Cerita Franklin dengan Kecenderungan Perilaku Prososial .....	52



## DAFTAR GAMBAK

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual Hubungan Antara Tingkat Pemahaman Terhadap Film Cerita Franklin dengan Kecenderungan Perilaku Prososial .....	33
Gambar 3.1. Skema Hubungan antar Variabel .....	35



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kuisisioner Sebelum <i>Try Out</i> .....	62
Lampiran 2.	Data Hasil <i>Try Out</i> .....	70
Lampiran 3.	Hasil Uji Reliabilitas .....	74
Lampiran 4.	Kuisisioner Setelah <i>Try Out</i> .....	79
Lampiran 5.	Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	89
Lampiran 6.	Surat Keterangan Tidak Melakukan Penelitian .....	90
Lampiran 7.	Surat Pernyataan Rater .....	91
Lampiran 8.	Data Hasil Penelitian .....	94
Lampiran 9.	Hasil Uji Asumsi .....	100
Lampiran 10.	Hasil Uji Analisis Korelasi <i>Product Moment</i> .....	103

## ABSTRAKSI

**Hubungan antara Tingkat Pemahaman anak terhadap Film Cerita *Franklin* dengan kecenderungan Perilaku Prososial pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri X di Kepuh Kiriman Waru (Efrani M, 2006, 103 + xvi halaman)**

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan apakah ada hubungan antara tingkat pemahaman anak terhadap film cerita *Franklin* dengan kecenderungan perilaku prososial. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisa, mengetahui dan menguji hubungan antara Tingkat Pemahaman anak terhadap Film Cerita *Franklin* dengan kecenderungan Perilaku Prososial.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan rancangan penelitian adalah *survey*. Penelitian ini bertipe *explanatory*, karena bertujuan untuk menjelaskan hubungan antar variabel-variabel penelitian melalui uji hipotesis. Penelitian ini memiliki satu variabel bebas (X), yaitu tingkat pemahaman dan satu variabel terikat (Y), yaitu kecenderungan perilaku prososial. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-B SD Negeri X di Kepuh Kiriman Waru dan sering menonton film cerita *Franklin*. Peneliti menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data, yang telah melewati uji validitas dan reliabilitas. Peneliti menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS versi 11.5 for Windows.

Dari hasil analisa, diperoleh nilai  $r_{xy} = 0.721$  dan  $p = 0.000$ ; sehingga hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima yang menyatakan bahwa ada hubungan antara Tingkat Pemahaman anak terhadap Film Cerita *Franklin* dengan kecenderungan Perilaku Prososial.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah semakin tinggi tingkat pemahaman anak terhadap film cerita *Franklin* maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku prososialnya.

Saran dari penelitian ini bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian replikasi, dengan terlebih dahulu mengatasi kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, antara lain dengan meningkatkan kualitas alat ukur, mengeksplorasi lebih lanjut penelitian ini dengan melibatkan variabel-variabel lain yang mempengaruhi perilaku prososial, misalnya; tipe kepribadian, dukungan sosial, pola asuh orang tua, penyesuaian diri, tingkat kepekaan perasaan dan sebagainya. Selanjutnya juga dibuat suatu penelitian dengan hasil yang memberikan rekomendasi kepada anak untuk meningkatkan perilaku prososial.

Kata kunci : tingkat pemahaman dan kecenderungan perilaku prososial

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Televisi sebagai media elektronik yang bersifat audiovisual lebih banyak diminati oleh masyarakat dibandingkan media informasi lainnya seperti radio, dan surat kabar, karena selain bersifat informasi yang aktual, lengkap dan dapat didengar, dilihat langsung masyarakat sebagai pemirsanya juga dapat merasakan dan terkadang hanyut terbawa dalam suasana yang sedang disaksikan.

Keberadaan media massa televisi, pada dasawarsa terakhir ini, memang semakin menarik perhatian masyarakat (termasuk Indonesia). Munculnya siaran-siaran televisi "komersial" swasta, semakin menyemarakkan dunia pertelevisian. Perkembangan pertelevisian di Indonesia diawali pada tahun 1989 dengan munculnya RCTI, disusul oleh TPI, SCTV, Antevision, lalu Indosiar (Hidayati, 1998). Kemudian pada awal tahun 2000 muncul stasiun televisi baru lagi antara lain Trans TV, Metro TV, Lativi, TV7, TVGlobal, MTV, dan masih banyak lagi. Sebelas stasiun televisi komersial ini sekarang sangat populer di mata anak-anak ataupun orang dewasa dibandingkan dengan TVRI yang sebelumnya telah lebih dahulu ada. Hal itu terjadi karena bagi anak, kehadiran televisi ini selain dapat dijadikan sebagai alat bermain, juga sebagai salah satu teman yang setia ketika anak merasa kesepian atau tidak punya kegiatan.

Salah satu produk televisi yang sangat penting bagi anak-anak adalah film anak. Film anak sendiri ada beberapa jenis, yaitu film serial atau sinetron yang

bertamakan kehidupan anak-anak dan film kartun. Kedua jenis film ini sangat digemari oleh anak-anak karena menampilkan visualisasi yang menarik dan mengembangkan imajinasi anak-anak.

Film cerita Franklin adalah salah satu bentuk media visualisasi yang menampilkan model-model atau tokoh ceritanya adalah anak-anak. Dimana dalam film tersebut banyak memberikan contoh bagi anak-anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi, serta menjalin hubungan dengan orang lain baik itu teman sebaya ataupun orang dewasa lainnya. Menurut survey yang dilakukan oleh *Canada's Family Channel* terhadap 74 pengamat film di Kanada, film cerita Franklin dinilai *perfect* (27 suara atau 37,5%), *great* (18 suara atau 25%), *good* (10 suara atau 13,9%), *superb* (9 suara atau 12,5%), lainnya (8 suara atau 11,2%). Selain itu film cerita Franklin menduduki rating 1.318 dari 15.917 acara yang ada di pertelevisian Kanada. (<http://www.tv.com/franklin/show/7945/summary>)

Konsekuensi logis yang kemudian muncul sebagai akibat dari era modernisasi ini adalah munculnya perubahan-perubahan di berbagai bidang kehidupan manusia, seperti sistem nilai budaya, moral ataupun cara dan pandangan hidup seseorang. Salah satu manifestasi perubahan-perubahan tersebut adalah mulai mudarnya perilaku prososial pada masyarakat terutama pada anak-anak, karena masing-masing orang menjadi individual dalam bersosial dan orang juga merasa semakin dibebani oleh kepentingan-kepentingan yang bagi dirinya dirasa tidak menguntungkan, dan justru adanya perilaku membantu yang ditandasi ketulusan dianggap dan dinilai sebagai perilaku mencampuri urusan orang lain. Pendidikan dalam keluarga sejak dini sangat penting bagi anak-anak

dan harus dibiasakan untuk belajar bagaimana memikirkan kepentingan orang lain.

Permasalahan ini menjadi sangat penting karena masa kanak-kanak memberikan kontribusi yang begitu menentukan bagi terbentuknya kepribadian seseorang, dasar awal yang dibangun pada masa kanak-kanak biasanya cenderung menetap dan mempengaruhi bagaimana anak bersikap dan berperilaku pada masa-masa selanjutnya demikian juga dalam kaitannya dengan perilaku prososial pada anak-anak. Stimulus yang merangsang tumbuhnya perilaku prososial selama masa kanak-kanak akan mempengaruhi perkembangan perilaku prososial pada masa-masa selanjutnya, karena anak merupakan modal pembangunan bangsa, dan sebagai modal maka anak harus mendapat porsi yang setara dan sejajar dengan kelompok masyarakat lainnya dalam semua aspek kehidupan.

Menurut Mussen (1994) salah satu pencapaian besar yang diperoleh anak sementara mereka tumbuh lebih besar adalah kemampuan yang meningkat untuk mengatur perilaku mereka sendiri dengan cara yang cocok dengan harapan masyarakat tempat mereka tinggal. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk membantu mengembangkan perilaku prososial pada anak adalah dengan menggunakan media televisi, karena anak pada masa sekarang begitu dekat dengan media ini dan mereka akan lebih mudah menyerap pesan-pesan yang disampaikan secara audio dan visual.

Menurut Dhamayanti (2002), di Indonesia acara film televisi untuk anak yang di puji-puji oleh para orangtua adalah film yang banyak menampilkan hal-hal yang positif antara lain; informasi dan pengetahuan, ketrampilan dasar dalam

berhubungan dengan orang, maupun perilaku-perilaku sosial yang bersifat prososial misalnya; menolong, bekerja sama atau berbagi dengan orang lain. Film ini cocok diberikan atau di tonton oleh anak usia prasekolah dan usia sekolah karena film-film seperti ini ditampilkan sangat sederhana dan mudah dicerna karena adegannya di ulang-ulang, sehingga anak akan mudah meniru informasi-informasi kebaikan yang diberikan oleh film tersebut dan dapat membantu anak untuk belajar, misalnya: setiap bertemu orang mengucapkan “hallo apa kabar” atau “selamat pagi” dan perilaku prososial serta menjalin persahabatan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengetahui seberapa besar hubungan antara tingkat pemahaman anak terhadap cerita film cerita Franklin dengan perilaku prososial pada anak usia sekolah dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari interaksi dengan orang lain. Keterampilan berinteraksi menjadi sangatlah penting. Kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan menjadi salah satu penentu bagi individu dalam meletakkan dirinya di tengah konteks sosialnya secara tepat. Mengajari anak berperilaku prososial terlebih dahulu diawali melalui proses belajar secara reflektif di dalam diri anak tersebut.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Sosial mengenai Belajar (*Modelling*) dari Bandura dan Walters (1963) yang mengatakan bahwa suatu tingkah laku dapat dipelajari dengan melihat saja dan tingkah laku meniru adalah satu bentuk asosiasi suatu rangsang dengan rangsang lainnya, artinya

bahwa jika seseorang melihat suatu rangsang dan ia melihat model bereaksi secara tertentu terhadap rangsang itu, maka dalam khayalan (*imagination*) orang tersebut terjadi serangkaian simbol-simbol yang menggambarkan rangsang tingkah laku tersebut.

Pada penelitian ini, media yang digunakan sebagai salah satu bentuk rangsang tingkah laku adalah media yang berupa film cerita Franklin. Anak diharapkan mampu belajar mengambil nilai-nilai positif dari film cerita anak khususnya yang berkaitan dengan pengembangan perilaku prososial. Perilaku prososial adalah sebagai perilaku yang menguntungkan penerima tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi pelakunya (Staub, 1978; dalam Baron & Byrne, 1991). Brigham (1991) mengatakan bahwa perilaku prososial mempunyai maksud untuk menyokong kesejahteraan orang lain

Tingkat pemahaman anak terhadap penokohan film cerita Franklin dipengaruhi oleh banyak hal di antara; perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan perkembangan moral anak, usia, dan bimbingan keluarga khususnya orang tua. Pengaruh-pengaruh tersebut berinteraksi secara dinamis sehingga memunculkan hasil-hasil yang merupakan hasil penyaringan dapat dijadikan pertimbangan oleh anak ketika anak akan menilai sesuatu.

Berdasarkan pemikiran diatas, dalam penelitian ini akan diuji dugaan bahwa semakin tinggi tingkat pemahaman anak terhadap film cerita Franklin maka akan semakin tinggi pula perilaku prososial.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini ingin mengungkap hubungan antara tingkat pemahaman anak terhadap film cerita Franklin terhadap perilaku prososial pada anak usia sekolah dasar. Subyek penelitian adalah anak usia 9-10 tahun atau mereka yang telah duduk di kelas 4 sekolah dasar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut "Apakah terdapat hubungan antara tingkat pemahaman anak terhadap film cerita Franklin dengan kecenderungan perilaku prososial pada anak kelas IV sekolah dasar?".

### **E. Tujuan Penelitian**

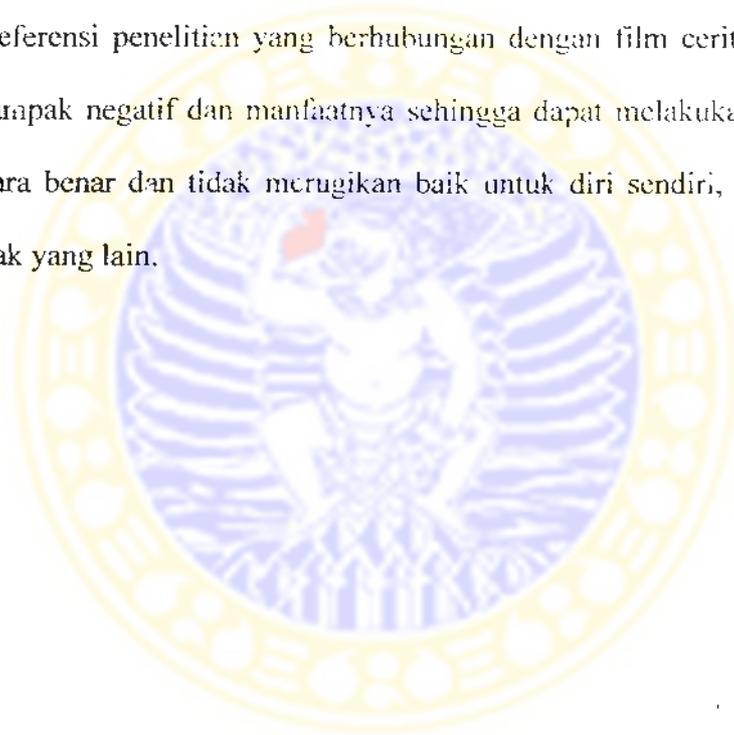
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan antara tingkat pemahaman anak terhadap film cerita Franklin dengan kecenderungan perilaku prososial pada anak-anak usia 9 – 10 tahu atau yang sedang duduk di kelas empat sekolah dasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan teori di bidang psikologi, khususnya psikologi perkembangan yang mempunyai kaitan langsung dengan penelitian ini. Manfaat yang lain untuk para psikolog anak, pendidik anak dan praktisi psikologi

perkembangan khususnya dalam upaya pengembangan perilaku prososial yang baik yang berbasis keluarga sebagai wahana penanaman nilai-nilai dan norma-norma sosial kemasyarakatan. Apabila hasil penelitian ini ternyata memberikan perubahan perilaku yang signifikan, maka para ahli maupun praktisi dapat menggunakan penelitian ini untuk membantu anak melalui tahap-tahap perkembangannya menuju kearah yang lebih baik.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menjadi referensi penelitian yang berhubungan dengan film cerita baik dampak positif, dampak negatif dan manfaatnya sehingga dapat melakukan pengambilan sikap secara benar dan tidak merugikan baik untuk diri sendiri, anak-anak, dan pihak-pihak yang lain.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Perilaku Prososial

##### A. 1. Definisi Perilaku Prososial

Perilaku prososial adalah istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi untuk mengacu pada tindakan moral yang dipreskripsikan secara kultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain, dan mengungkapkan simpati. Perilaku semacam ini sering kali menuntut kontrol diri karena mengharuskan orang bersangkutan untuk menekan respon minat diri demi tindakan melayani kebutuhan orang lain.

Ada beberapa pengertian tentang perilaku prososial, antara lain adalah sebagai perilaku yang menguntungkan penerima tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi pelakunya (Staub, 1978; dalam Baron & Byrne, 1994). Brigham (1991) mengatakan bahwa perilaku prososial mempunyai maksud untuk menyokong kesejahteraan orang lain. Dengan demikian kedermawanan, persahabatan, kerjasama, menolong, menyelamatkan, dan pengorbanan merupakan bentuk-bentuk perilaku prososial. William (1981) memberikan batasan pada perilaku prososial secara lebih rinci, yaitu bahwa prososial merupakan perilaku yang memiliki intensi untuk mengubah keadaan fisik atau psikologis penerima bantuan dari kurang baik menjadi lebih baik dalam arti secara material maupun psikologis atau dengan kata lain meningkatkan "*well being*" orang lain. Lebih lanjut lagi Eisenberg & Mussen (1989) mengemukakan bahwa perilaku

prososial mencakup konsep-konsep *sharing* (membagi), *cooperative* (kerjasama), *donating* (menyumbang), *helping* (menolong), *honesty* (kejujuran), *generosity* (kedermawanan) serta pertimbangan hak dan kesejahteraan orang lain.

Dari beberapa pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian perilaku prososial merupakan perilaku yang mengandung nilai-nilai kebaikan, dan nilai-nilai tersebut memberikan konsekuensi positif bagi si penerima, baik itu dalam bentuk materi, fisik maupun psikologis, tetapi keuntungan tersebut tidak diperoleh oleh pelakunya secara jelas, sehingga perilaku prososial lebih berkaitan dengan perasaan puas, bahagia dari seseorang apabila dapat menolong orang lain dan membantu meringankan penderitaan orang lain.

## A. 2. Bentuk-Bentuk Perilaku Prososial

Menurut Salim (1991 dalam Esti, 2002: 31-33) perilaku prososial dibagi dalam beberapa kategori, yaitu:

### a. Mementingkan orang lain

Perilaku yang mengutamakan atau mendahulukan kepentingan orang lain.

### b. Menolong

Dibagi dalam 4 macam, yaitu (a) membantu atau meringankan beban, penderitaan, atau kesulitan (b) membantu agar dapat melakukan sesuatu (c) melepaskan orang lain dari bahaya (d) membantu secara psikis yaitu tindakan menghibur dan menguatkan hati.

c. **Pemakaian bersama**

Menggunakan atau memakai sesuatu secara bersama-sama dengan kata lain berbagi dalam menggunakan suatu barang atau benda.

d. **Kehangatan**

Kecadaan senang, gembira, atau sukacita yang ditunjukkan seseorang secara tulus kepada orang lain.

e. **Bekerja sama**

Mengerjakan sesuatu atau melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama.

f. **Empati**

Kecadaan mental yang membuat seseorang merasa dirinya dalam perasaan yang sama dengan orang lain atau kelompok lain.

g. **Menasehati**

Memberi ajaran, anjuran, atau peringatan yang baik pada orang lain.

h. **Memuji**

Mengungkapkan rasa heran, kagum, dan semacamnya terhadap seseorang.

i. **Penyesalan**

Perasaan bersalah atau tidak enak karena telah berbuat sesuatu yang kurang baik. Penyesalan bisa ditunjukkan seseorang melalui permintaan maaf.

j. **Kesopanan**

Perilaku prososial yang terwujud saat seseorang menunjukkan kelakuan serta budi bahasa yang baik atau dengan kata lain hal yang dilakukan seseorang tersebut sesuai dengan tata krama.

### A. 3. Faktor- faktor yang berpengaruh pada Perilaku Prososial

Ada beberapa faktor personal maupun situasional yang menentukan tindakan prososial. Menurut Piliavin (dalam Brigham, 1991) ada tiga faktor yang mempengaruhi kemungkinan terjadinya perilaku prososial, yaitu: 1. karakteristik situasional seperti situasi yang kabur atau samar-samar dan jumlah orang yang melihat kejadian. 2. karakteristik orang yang melihat kejadian seperti usia, gender, ras, kemampuan untuk menolong, dan 3. karakteristik korban seperti jenis kelamin, ras, daya tarik, dengan dasar demikian beberapa faktor yang termasuk dalam faktor situasional, yaitu:

#### a. Kehadiran orang lain.

Penelitian yang dilakukan Darley & Latane kemudian Latane & Rodin (1969) menunjukkan hasil bahwa orang melihat kejadian darurat akan lebih suka memberi pertolongan bila mereka sendirian daripada bersama orang lain. Sebab dalam situasi kebersamaan, seseorang akan mengalami kekaburan tanggung jawab. Staub (1978) justru menemukan kontradiksi dan fenomena di atas, karena dalam penelitiannya terbukti bahwa individu yang berpasangan atau bersama orang lain lebih suka bertindak prososial dibandingkan bila individu seorang diri. Sebab dengan kehadiran orang lain akan mendorong individu untuk lebih mematuhi norma-norma sosial yang di motivasi oleh harapan untuk lebih mematuhi norma-norma sosial yang di motivasi oleh harapan untuk mendapat pujian.

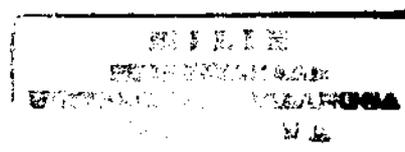
b. Pengorbanan yang harus dikeluarkan

Meskipun calon penolong tidak mengalami kekaburan tanggung jawab, tetapi bila pengorbanan (misalnya: uang, tenaga, waktu, resiko terluka fisik) diantisipasi terlalu banyak, maka kecil kemungkinan baginya untuk bertindak prososial (William, 1991). Sebaliknya jika pengorbanan rendah dengan pengukuh kuat, orang akan lebih siap memberi bantuan (Baron & Byrne, 1994).

Biasanya seseorang akan membandingkan antara besarnya pengorbanan jika ia tidak menolong (misalnya kemudian tumbuh perasaan bersalah, dikucilkan oleh masyarakat, dan kemungkinan kehilangan hadiah). Jika pengorbanan untuk menolong rendah, sedangkan pengorbanan jika tidak menolong tinggi, tindakan pertolongan secara langsung akan terjadi. Jika pengorbanan untuk menolong tinggi dan pengorbanan jika tidak menolong rendah, ia mungkin akan menghindari atau meninggalkan situasi darurat itu. Jika keduanya relatif sama tinggi, kemungkinan ia akan melakukan pertolongan secara tidak langsung atau mungkin akan melakukan interpretasi ulang secara kognitif terhadap situasi tersebut. Demikian pula sebaliknya jika keduanya, baik pengorbanan untuk menolong ataupun tidak menolong diinterpretasikan sama rendahnya, ia akan menolong atau tidak tergantung norma-norma yang dipersepsi dalam situasi itu (Brigham, 1991).

c. Pengalaman dan Suasana hati

Seseorang akan lebih suka memberi pertolongan pada orang lain, bila sebelumnya mengalami kesuksesan atau hadiah dengan menolong. Sedang



pengalaman gagal akan menguranginya. Demikian pula, orang yang sedang mengalami suasana hati yang gembira akan lebih suka menolong, sedangkan dalam suasana hati yang sedih, orang akan kurang suka memberikan pertolongan, sebab suasana hati atau *mood* dapat berpengaruh pada kesiapan seseorang untuk membantu orang lain (William, 1981).

d. Kejelasan stimulus

Semakin jelas stimulus dari situasi darurat, akan meningkatkan kesiapan calon penolong untuk bereaksi. Sebaliknya situasi darurat yang sifatnya samar-samar akan membingungkan dirinya dan membuatnya ragu-ragu, sehingga ada kemungkinan besar ia akan mengurungkan niatnya untuk memberikan pertolongan.

e. Adanya Norma Sosial

Norma sosial yang berkaitan dengan tindakan prososial adalah resiprokal (timbal balik) dan norma tanggung jawab sosial. Pada awalnya sosiolog Alvin Gouldner yang mengemukakan bahwa ada norma timbal balik dalam tindakan prososial, artinya seseorang cenderung memberi bantuan hanya kepada mereka yang pernah memberi bantuan kepadanya. Implikasi dari prinsip ini lebih jauh menetapkan bahwa orang yang menerima keuntungan dari seseorang memiliki kewajiban untuk membalasnya, sehingga dengan ini dapat dipertahankan adanya keseimbangan dalam hubungan interpersonal. Biasanya di dalam masyarakat berlaku pula norma bahwa kita harus menolong orang yang membutuhkan pertolongan. Masing-masing orang memiliki tanggung jawab sosial untuk menolong mereka yang lemah.

f. Hubungan untuk calon penolong dengan si korban

Makin jelas dan dekat hubungan antar calon penolong dengan calon penerima bantuan akan memberi dorongan yang cukup besar pada diri calon penolong untuk lebih cepat dan bersedia terlibat secara mendalam dalam melakukan tindakan pertolongan. Kedekatan hubungan ini dapat terjadi karena adanya pertalian keluarga, kesamaan latar belakang atau ras (Brigham, 1991).

Faktor personal adalah karakteristik kepribadian. Salah satu alasan mengapa ada orang-orang tertentu yang mudah tergerak hatinya untuk bertindak prososial dan ada yang lebih sulit tergerak hatinya untuk bertindak prososial, barangkali dapat dijelaskan antara lain dari faktor kepribadian. Eisenberg & Mussen (1989) menemukan bahwa anak-anak yang lebih ekspresif, khususnya ekspresif pada perasaan yang positif lebih cenderung prososial dan spontan dalam melakukan tindakan-tindakan prososial baik di kelas ataupun di lain situasi. Demikian pula sosialisasi yang baik dan kesukaan berteman juga ditemukan berberkorelasi dengan tindakan prososial.

## **B. Pemahaman Terhadap Film Cerita *Franklin***

### **B. 1. Definisi Pemahaman**

Pemahaman sendiri mempunyai definisi kemampuan untuk mengerti makna tentang suatu hal yang penting (usaha untuk menghasilkan pengetahuan) ([www.WordsReference.com](http://www.WordsReference.com)).

Menurut Gunawan (2003: 183) yang dimaksud dengan pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap arti dari suatu materi atau informasi yang

dipelajari. Kemampuan ini dapat ditunjukkan dengan jalan menerjemahkan dan mengubah materi yang dipelajari menjadi suatu bentuk lain (misalnya: mengubah informasi yang berupa angka ke dalam bentuk kalimat atau sebaliknya). Kemampuan ini juga melibatkan kemampuan untuk bisa memperkirakan kejadian yang akan mungkin timbul sebagai akibat atau konsekuensi dari suatu keadaan (Gunawan, 2003: 183).

Menurut Udiarta (dalam: Puspitaaningrum, 2001), pemahaman terhadap suatu cerita adalah kemampuan untuk mengenali dan menjelaskan karakteristik yang dibangun dalam cerita meliputi alur cerita, penokohan, latar atau setting cerita, dan amanat yang terkandung didalamnya.

Jadi, pemahaman yaitu kemampuan untuk menangkap arti dari suatu materi atau informasi, mengetahui penokohan dalam cerita, bisa menilai perilaku, serta mampu menerjemahkannya atau mengubah informasi tersebut kedalam bentuk lain dan bisa memperkirakan kejadian yang akan mungkin timbul sebagai akibat atau konsekuensi dari suatu keadaan.

## **B. 2. Indikator Pemahaman terhadap Film Cerita Franklin**

Dalam penelitian ini ingin melihat seberapa jauh tingkat pemahaman anak terhadap cerita film Franklin melalui beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Mengetahi penokohan dalam cerita.
- b. Mampu menilai perilaku tokoh cerita.
- c. Mampu mengungkapkan kembali informasi yang ada dalam film tersebut.

- d. Mampu menjelaskan sebab akibat yang timbul dari suatu keadaan dalam film tersebut.

### B. 3. Definisi Film Cerita

Definisi film menurut Undang-Undang Perfilman no.8 tahun 1993 adalah suatu karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, atau hasil penemuan teknologi lainnya dengan segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, dan sebagainya (Departemen Penerangan, 1994: 2 dalam Esti, 2002: 11). Namun, pengertian film secara umum adalah untuk menamakan serangkaian gambar yang diambil dari obyek yang bergerak (Ensiklopedi Nasional Indonesia dalam Esti, 2002: 11).

Siregar (1985: 9 dalam Esti, 2002: 11) menggolongkan jenis-jenis film ke dalam dua bagian besar, yaitu film non teaterikal (*non-theatrical film*) dan film teaterikal (*theatrical film*). Film non teaterikal merupakan film yang diproduksi dengan memanfaatkan realitas asli dan tidak bersifat fiktif. Selain itu juga tidak dimaksudkan sebagai alat hiburan. Film-film seperti ini cenderung menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan informasi maupun pendidikan. Sedangkan film teaterikal atau biasa disebut film cerita merupakan film yang mengungkapkan suatu jalinan cerita yang dimainkan oleh manusia dengan unsur dramatis dalam cerita tersebut.

Definisi film cerita atau atau teaterikal juga disebutkan dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia (dalam Esti, 2002: 12) yaitu film yang berisi kisah suatu hal dari awal hingga akhir yang merupakan suatu keutuhan cerita dan dapat memberikan kepuasan emosi pada penontonnya. Film jenis ini selain menghibur diharapkan juga dapat memberi contoh-contoh perbuatan yang baik pada anak-anak, mengingat film mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi perilaku anak baik itu secara positif maupun negatif (Mulyana, 1997 dalam Esti, 2002: 12).

Bagaimana sebuah film cerita dapat mempengaruhi anak-anak diungkapkan secara rinci oleh Hurlock (1997: 340):

- a. Film menyenangkan anak dengan membawa mereka ke dunia manusia dan hewan yang baru dimana hal tersebut mampu membuat mereka mengalami hal-hal yang tidak dapat dilakukannya dalam kehidupan nyata.
- b. Dalam film, anak menemukan kegembiraan yang tidak diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, suatu kegembiraan yang lebih hidup ketimbang yang diperolehnya dari membaca walaupun dari komik.
- c. Gagasan yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain lainnya diperoleh dari film tentang koboi, makhluk luar angkasa, orang Indian, dan sebagainya.
- d. Film menyediakan informasi tentang bagaimana bersikap dalam situasi sosial dan anak menggunakannya untuk meningkatkan penerimaaan sosialnya.
- e. Informasi lebih lama diingat bila dilihat dilayar yang disertai dengan suara ketimbang bila dicetak dengan sedikit ilustrasi seperti dalam buku, surat kabar, dan majalah.

- f. Gambar yang bergerak menimbulkan pengaruh emosional yang nyata pada anak.

#### B. 4. Fungsi Film

Film merupakan salah satu bentuk media massa yang bersifat *audio-visual*. Menurut Schramm dan Robberts (1971: 600-601 dalam Esti, 2002: 14), media *audio-visual* yang mereka sebut sebagai *pictorial media* mempunyai beberapa fungsi dalam kaitannya dengan anak-anak. Fungsi-fungsi tersebut antara lain:

- a. Kegunaan Sosial

Fungsi ini menawarkan kesempatan bagi anak untuk menciptakan kebersamaan dengan orang lain, membuat mereka menikmati persahabatan, dan memberikan pengalaman kepada anak tentang topik apa yang harus diperbincangkan saat sedang bersama.

- b. Sumber Informasi

Anak-anak mendapatkan informasi atau mempelajari sesuatu dari media audio-visual dimana hal tersebut bisa menjadi bahan untuk tugas-tugas sekolah mereka misalnya. Fungsi ini biasa terdapat dalam film-film dokumenter. Akan tetapi beberapa media audio-visual yang tidak bersifat informasional terkadang memberikan informasi untuk anak-anak. Fungsi sumber informasi juga bisa disebut fungsi pendidikan.

- c. Hiburan

Media audio-visual merupakan sarana relaksasi dan tempat pelarian anak dari tugas-tugas sekolah serta pekerjaan rumah yang melelahkan. Dengan media

audio-visual anak-anak seakan-akan diajak ke sebuah dunia fantasi yang jauh dari kesibukan sehari-hari.

*The function of the media...One dimension of pictorial media's attractiveness is its social utility. It offers an excuse for children being together, something for friends to enjoy in each other's company, and gives children common experience about which to talk...A second use of the pictorial media is an information source. Documentary films clearly serve this function. Many children report that information garnered from such sources help them with schoolwork by providing topics and material. Media not usually classed as 'informational' also inform...The third and the most important reason children use the pictorial media, then, is for entertainment. The media provide everything from causal relaxation and time out from schoolwork or family duties to a fantasy world into which the troubled or disturbed child may escaped (Schramm, 1971: 600-601).*

Sedangkan fungsi-fungsi film secara lebih rinci dijelaskan oleh Siregar (1985: 29 dalam Esti, 2002: 16) yang terdiri dari empat macam, yaitu:

a. Informasional

Fungsi informasional dapat dilihat dari karakteristik film yang hanya menyampaikan informasi pada masyarakat penerima dan hanya digunakan untuk tujuan jangka pendek.

b. Instruksional

Film berfungsi menyampaikan informasi yang dapat merangsang kegiatan belajar dan pesan yang disampaikan tersebut digunakan untuk tujuan jangka panjang. Fungsi instruksional biasa ditemui dalam film-film pendidikan.

c. Persuasif

Fungsi persuasif suatu film akan terkandung dalam pesan yang berusaha mengendalikan sikap atau perilaku penerimanya.

d. Hiburan

Film dengan sendirinya berfungsi menyampaikan hal-hal yang menyenangkan dan pengertian yang lebih mendalam dengan adanya wawasan batin. Fungsi hiburan banyak ditemui dalam film-film teaterikal atau film cerita.

Di Indonesia, film cerita atau film teaterikal diharapkan memiliki tiga fungsi, yaitu: hiburan, informasional, dan pendidikan (instruksional). Fungsi informasional dan pendidikan ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pesan yang disampaikan.

### B. 5. Deskripsi Film Cerita *Franklyn*

Film cerita Franklin dibuat berdasarkan buku cerita yang ditulis oleh Paulette Bourgeois dan Brenda Clark. Film cerita Franklin sudah diproduksi sebanyak 81 episode dalam kurun waktu 6 tahun. Episode pertama film ini dibuat pada tanggal 3 nopember 1997 dan episode terakhir (episode 81) dibuat pada tanggal 8 agustus 2004. Film ini pertama kali diproduksi dan ditayangkan oleh *Canada's Family Channel*. Dari 81 episode, ada 31 episode yang menjadi episode paling digemari di Canada dan Amerika Serikat. Dan 31 episode inilah yang hak ditayangkan di banyak negara di dunia. Tanggal 15 maret 2004 hak siar film kartun Franklin mulai tersebar ke negara-negara di dunia dan dialih bahasakan oleh negara tersebut. (<http://www.tv.com/franklin/show/7945/summary> )

Di Indonesia sendiri Film kartun Franklin ditayangkan di Lativi dalam program Lativi kids. Anak-anak di Indonesia dapat menikmati film kartun Franklin setiap hari pada pukul 06.30 - 07.00 WIB.

Franklin dan teman-temannya digambarkan sebagai sorang sosok anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Mereka tinggal di tepi hutan bersama dengan keluarganya. Tokoh-tokoh utama dan karakter yang ada dalam film kartun Franklin:

#### a. Franklin

Seorang anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar, mempunyai jiwa atau sangat suka berpetualang, anak yang suka dan berani untuk mencoba hal-hal baru, suka menolong orang lain. Tapi selain itu Franklin juga seperti anak-anak pada umumnya yang mempunyai sifat egois, ingin menjadi orang

dewasa, dan sering merasa "sungkan" untuk mengungkapkan pendapat atau permasalahannya pada orang lain termasuk pada sahabatnya.

b. Bear

Beruang, sahabat Franklin yang secara umum mempunyai sifat yang sama dengan Franklin. Bear adalah anak yang baik hati, suka menolong, mau berbagi mainan atau makanan pada teman-temannya. Keadaan ekonomi sosial keluarga Bear digambarkan lebih baik daripada yang lainnya. Tapi terkadang Bear juga bersikap egois jika ia mendapatkan mainan baru (dia terkadang ingin memainkan dulu mainan barunya sebelum dipinjam teman-temannya).

c. Beaver

Berang-berang, sahabat Franklin yang mempunyai karakter lebih terbuka daripada Franklin dan Bear. Beaver adalah seorang anak yang kritis, suka menganalisis suatu keadaan atau peristiwa dan berani secara terbuka untuk mengungkapkan apa yang ia pikirkan dan ia rasakan pada sahabat-sahabatnya.

d. Snail

Siput, sahabat Franklin, Bear, dan Beaver yang mempunyai karakter mudah menyerah dan gampang putus asa jika menghadapi masalah, selalu merasa minder dan rendah diri diantara teman-temannya karena bentuk tubuhnya yang kecil dan jalannya yang lambat. Selalu tergantung pada Franklin, misalnya jika berangkat dan pulang sekolah Snail selalu bersama Franklin. Jika ia tidak bersama Franklin maka ia akan menempuh jarak ke sekolah dalam waktu satu minggu.

e. Mr. Turtle (ayah Franklin)

Seorang ayah yang bijaksana, memberikan kesempatan pada anaknya untuk berkembang, berekspresi, dan mencoba hal-hal yang baru tapi tetap mengawasi anaknya.

f. Mrs. Turtle (ibu Franklin)

Seorang ibu yang baik hati dan sabar.

Selain itu ada beberapa tokoh lain, yaitu Mr. Owl (guru Franklin), Harrier (adik Franklin), teman-teman Franklin (Otter, Badger, Possum, Rabbit, Betty, dan Goose).

Bagi Franklin, Bear, dan Beaver sahabat adalah orang yang paling penting. Jika mereka bersikap egois dan berengkar, mereka biasanya saling menjauh tapi beberapa saat kemudian mereka akan menyadari kesalahan mereka dan saling meminta maaf. Franklin, Bear, dan Beaver adalah anak-anak yang baik hati selain itu mereka selalu berusaha untuk memberikan dukungan pada Snail yang selalu merasa minder dan mudah menyerah. Mereka selalu mencari cara untuk membuat Snail menjadi pahlawan dalam menyelesaikan suatu masalah.

## **C. Perkembangan Anak Usia Sekolah**

### **C. 1. Ciri-Ciri Khas Anak Sekolah**

Masa perkembangan ini oleh para pendidik disebut masa sekolah dasar, karena pada masa ini anak dipandang sangat penting (esensial) bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Anak diharapkan

mempelajari ketrampilan-ketrampilan tertentu, baik kurikuler maupun ekstra kurikuler. Menurut Hurlock (1991), ketrampilan-ketrampilan tersebut meliputi:

- a. Ketrampilan membantu diri sendiri, dimana anak harus sudah mampu makan, berpakaian, dan mandi sendiri tanpa memerlukan perhatian orangtua seperti masa kanak-kanak.
- b. Ketrampilan sosial, dimana anak diharapkan sudah dapat membantu orang lain, misalnya saja dirumah anak harus membantu membersihkan tempat tidurnya, membersihkan rumah, atau dapat membantu berbelanja. Anak di sekolah juga harus membantu guru untuk membersihkan kelas, menghapus papan tulis dan membagikan buku-buku.
- c. Ketrampilan sekolah, dimana di sekolah anak dapat mengembangkan ketrampilan menulis, menggambar, memasak, menjahit, mengergaji, dan sebagainya.
- d. Ketrampilan bermain, anak pada usia ini mempelajari ketrampilan-ketrampilan seperti naik sepeda, berenang, main bola, main sepatu roda, dan sebagainya.

Masa ini disebut juga *gang age* atau masa suka berkelompok karena bagi anak usia ini peran kelompok sebaya sangat berarti baginya, karena penerimaan teman sebaya dan persahabatan sangat penting (Buhns & Ladd, 2000). Anak sangat mendambakan penerimaan oleh kelompoknya, baik dalam penampilan, perilaku maupun dalam ungkapan diri serta kecenderungan meniru dalam kelompok sebaya. Pada masa usia sekolah dasar ini pada umumnya lebih mudah diasuh dibandingkan sdengan sebelumnya (masa kanakkanak) dan sesudahnya

(masa remaja). Masa prasekolah dan masa remaja termasuk fase yang penuh gejolak (masa kegoncangan).

### **C. 2. Tugas-Tugas Perkembangan Pada Masa Anak Sekolah**

Pada setiap masa perkembangan manusia ada tugas-tugas tertentu yang oleh lingkungan sosial atau masyarakat diharapkan dapat dilaksanakan oleh individu. Tugas-tugas ini disebut "tugas perkembangan" (Hurlock, 1980). Agar dapat diterima oleh kelompok sosialnya, seorang anak harus mampu melakukan tugas-tugas perkembangan yang oleh masyarakatnya diharapkan dapat ia laksanakan pada masa perkembangan tersebut, dan agar ia tidak mengalami kesulitan dalam melakukan tugas-tugas perkembangan pada tahap perkembangan berikutnya. Tugas-tugas perkembangan anak sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan ketrampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung.
- b. Mengembangkan konsep-konsep yang perlu dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Belajar bergaul dengan kelompok sebaya.
- d. Belajar bekerja dengan kelompok sebaya.
- e. Mempelajari peran jenis kelamin yang sesuai
- f. Belajar menjadi pribadi yang mandiri.
- g. Mempelajari ketrampilan fisik yang diperlukan.
- h. Mengembangkan hati nurani dan sistem nilai sebagai pedoman perilaku.
- i. Mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial.
- j. Mengembangkan konsep diri yang sehat.

Membina anak agar dapat melakukan tugas-tugas perkembangannya dengan baik tidak hanya menjadi tanggung jawab orang tua, tetapi juga guru-guru (bahkan kelompok sebayanya ikut berperan). Mengembangkan ketrampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung serta mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial menjadi tanggung jawab baik orang tua maupun guru. Orang tua dapat membantu memupuk dasar-dasar agar anak dapat bergaul dengan teman sebaya, akan tetapi pengalaman belajar diperolehnya sebagai anggota kelompok sebaya.

### **C. 3. Perkembangan Emosi**

Anak kecil (usia prasekolah) cenderung melampiaskan emosi dalam perilakunya. Anak masih bersifat egosentris (terpusat pada diri sendiri) dan cenderung mengikuti dorongan sesaat, hal ini ditampakkan dalam perilaku yang sering kurang terkendali (Hurlock, 1991).

Anak usia sekolah dasar sudah mulai menyadari bahwa dirinya tidak dapat menyatakan dorongan dan emosinya begitu saja tanpa mempertimbangkan lingkungannya. Anak mulai belajar mengungkapkan perasaannya dalam perilaku yang dapat diterima secara sosial. Penumbuhan kesadaran ini tergantung dari bagaimana sikap orangtua mendisiplin anak. Jika orangtua di rumah cenderung membiarkan anak berbuat semaunya, atau cenderung memanjakan anak, maka anak akan mengalami kesulitan baik disekolah maupun lingkungan dengan teman sebaya tidak akan menerima tingkah laku yang masih seperti kanak-kanak. Namun demikian kebanyakan anak usia 6-12 tahun dapat dengan baik

menyesuaikan diri dengan lingkungannya. anak tahu peran yang harus diperankan dalam lingkungan rumah, sekolah, dan di kalangan teman sebaya.

#### **C. 4. Perkembangan Sosial**

Bandura (dalam Santrock, 2002) mengemukakan adanya pandangan lingkungan sosial sebagai faktor kunci dalam perkembangan, contohnya adalah anak-anak yang berada dalam lingkungan sosial yang baik maka proses perkembangan selanjutnya akan dapat diharapkan menjadi lebih baik. Pada masa ini dunia anak menjadi lebih luas dibandingkan dengan masa kanak-kanak, antara lain tampak dari keinginannya untuk berkelompok. Anak tidak puas lagi jika hanya bermain di rumah seperti pada masa kanak-kanak. Sejak masuk sekolah dasar, keinginan anak untuk menjadi anggota kelompok dan di terima oleh kelompok sebaya semakin meningkat. Untuk itu anak cenderung mengikuti nilai-nilai kelompok walaupun hal ini kadang-kadang berarti harus menentang peraturan dari orangtua.

#### **C. 5. Perkembangan Moral**

Pada masa ini anak masuk pada tahap moral prakonvensional, dimana anak mulai tanggap terhadap aturan-aturan budaya dan terhadap ungkapan-ungkapan budaya mengenai baik dan buruk serta benar dan salah, akan tetapi hal ini ditafsirkan dari segi akibat fisik atau kenikmatan perbuatan (hukuman, keuntungan, kebaikan) atau segi kekuatan fisik untuk memuaskan kebutuhan diri sendiri ataupun kebutuhan orang lain (Santrock, 2002).

Pengertian anak tentang baik dan buruk, tentang keadilan menjadi lebih beragam (berdeferensiasi) dan lentur (fleksibel), tidak sekaku seperti pada masa kanak-kanak. Penilaian tentang baik buruk, anak mulai mempertimbangkan dampak dari situasisituasi khusus. Anak mulai memahami bahwa penilaian tentang baik dan buruk dapat berubah, tergantung dari keadaan atau situasi munculnya perilaku itu. Sebagai contoh; pada masa kanak-kanak (prasekolah) anak hanya tahu mengambil uang yang bukan miliknya adalah buruk. Pada anak usia sekolah ia dapat melihat bahwa mengambil uang orang lain mempunyai arti yang berbeda, apakah uang yang diambil itu hanya digunakan untuk bersenang-senang atau dimaksudkan untuk membeli obat bagi ibu yang sakit keras. Ini tidak berarti bahwa anak membenarkan perilaku tersebut, tetapi anak usia sekolah dasar lebih luwes daripada anak prasekolah dalam menilai baik-buruk tingkah laku seseorang.

### **C. 6. Perkembangan Mental-Intelektual**

Sejalan dengan meluasnya dunia anak ketika mulai masuk sekolah, minat dan pengalamannya bertambah, sehingga anak lebih dapat memahami orang-orang, obyek-obyek, dan situasisituasi di sekitarnya. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif dari Piaget (dalam Santrock, 2002), anak usia sekolah dasar memasuki tahap operasi kongkret dalam berfikir. Pemikirannya tidak sekabur seperti pada masa kanak-kanak, tetapi menjadi lebih spesifik dan konkret dari apa yang dipelajari di sekolah, anak pada masa ini sudah mulai belajar menghubungkan konsep-konsep baru dan konsep-konsep lama. Pada sisi lain anak

pada masa ini juga telah mampu menyerap informasi baru melalui media massa, terutama film, radio dan televisi. Berdasarkan pengalaman-pengalaman ini, anak mulai membentuk konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, hidup dan mati, konsep tentang dirinya, peran sosial, peran jenis kelamin, moral dan sebagainya.

### **C. 7. Perkembangan Kepribadian**

Memasuki sekolah dasar, kehidupan sosial anak meluas dan faktor-faktor baru mempengaruhi perkembangan kepribadiannya. Mula-mula anak hanya melihat dirinya melalui orangtuanya, sekarang anak juga melihat dirinya sebagaimana guru-guru dan teman-teman melihatnya.

Teori Kurt Lewin mengungkapkan adanya fakta-fakta lingkungan dapat mempengaruhi pribadi  $P = f(Lp)$  dan sebaliknya fakta-fakta pribadi dapat mempengaruhi lingkungan,  $Lp = f(P)$ . Berdasarkan teori yang dikemukakan Lewin dapat dijelaskan bahwa perkembangan hidup manusia dipengaruhi oleh kondisi internal individu dan lingkungan sosial (Hall & Lindzey, 1993).

Pada akhir masa ini, anak mulai mengagumi tokoh-tokoh baik dari sejarah maupun cerita fiksi, dari dunia film atau olah raga. Berdasarkan pengalaman ini kemudian anak membentuk konsep “diri idealnya”nya, pribadi macam apa yang di cita-citakan bagi dirinya. Mula-mula ideal ini dibantu menurut pola orangtua, guru, dan tokoh-tokoh lain dalam lingkungan dekatnya.

#### **D. Hubungan antara Tingkat Pemahaman terhadap Film Cerita Franklin dengan Perilaku Prososial**

Pada penelitian ini lebih ditekankan kepada bagaimana anak mendapat contoh perilaku prososial dari media film cerita, yaitu film cerita Franklin yang merupakan sarana yang dekat dengan anak-anak. Beberapa penelitian yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa perilaku prososial dapat dipengaruhi oleh tayangan film yang memberi model perilaku prososial pada anak-anak usia prasekolah. Akan tetapi modeling perilaku prososial akan lebih efektif pengaruhnya terhadap peningkatan perilaku prososial dan bertahan lama jika disertai dengan pelatihan prososial secara langsung (Bandura, 1977 dalam Sroufe dkk, 1998). Studi yang dilakukan Sprafkin dan Rubenstein (1979) menunjukkan bahwa anak-anak miskin diperkotaan yang melihat modeling perilaku prososial melalui tayangan film akan memiliki sifat prososial, tetapi jika dilakukan selama berminggu-minggu dan dibiasakan melihat modeling perilaku prososial maka akan menjadi lebih prososial di kehidupan nyatanya. (Sroufe dkk, 1998).

Menurut Bandura, dalam hal ini anak-anak melakukan *observational learning*. Ada 4 proses yang mempengaruhi *observational learning*, yaitu .

##### 1. Attentional Processes

Proses dimana anak memberikan perhatian terhadap suatu hal atau model yang nantinya akan diinternalisasi dalam dirinya.

##### 2. Retentional Processes

Proses dimana perilaku yang diamati dari model diproses oleh kognitif sehingga perilaku nanti dimunculkan atau tidak.

### 3. Behavioral Production Processes

Proses dimana perilaku terbentuk atau dimunculkan.

### 4. Motivational Processes

Perilaku yang terbentuk mendapatkan motivasi dalam bentuk reinforcement baik reinforcement positif maupun reinforcement negatif.

Dari keempat proses tersebut lalu muncul perilaku yang sesuai dengan model. Dimana tiap-tiap proses mulai dimaknai secara berbeda pada masing-masing anak.

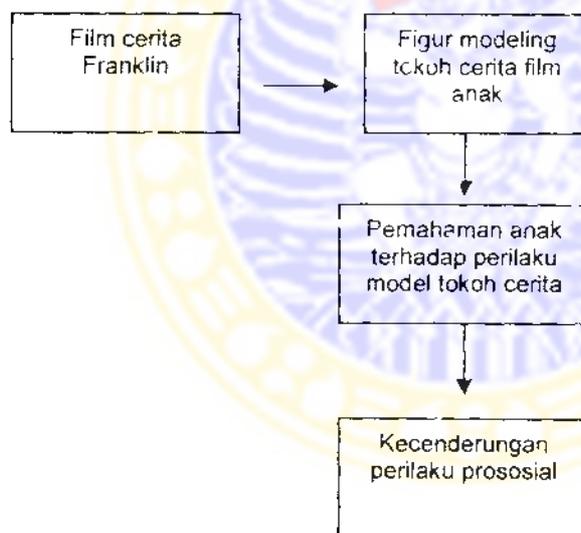
Pada anak usia sekolah, dunia dan minat anak-anak bertambah luas, dan dengan meluasnya minat maka bertambah pula pengertiannya tentang manusia, binatang, makhluk hidup yang lain serta benda-benda yang sebelumnya kurang diminati atau tidak berarti baginya. Anak-anak pada masa usia sekolah menurut Piaget (dalam Santrock, 2002) memasuki tahap operasional konkret dalam berpikir, yaitu suatu masa dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang menjadi konkret. Anak mulai mampu menghubungkan arti baru dengan konsep lama melalui pengalaman-pengalaman baru yang di dapat dari sekolah, film, radio dan televisi.

Berkaitan dengan perkembangan sosial anak, anak mempunyai dorongan untuk tumbuh, berkembang dan mengejar ketinggalan dari teman-temannya. Pada batas-batas tertentu, media berupa film cerita mempunyai pengaruh terhadap proses perkembangan sosial, kognitif, afektif dan moral anak, pengaruhnya antara lain sebagai berikut:

1. Film dapat menumbuhkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan. Ini berarti bahwa ada beberapa orang anak yang termotivasi untuk mengikuti apa yang dilihatnya, untuk menambah ilmu pengetahuan yang di dapat karena rasa penasaran pada anak sangat besar.
2. Pengaruh pada cara berbicara. Anak biasanya memperhatikan bukan hanya apa yang diucapkan tokoh dalam film, bahkan bagaimana cara mengucapkannya. Dari sini anak secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan pelafalan dan tata bahasa, akan tetapi belum memberi pola yang baik dalam pengungkapan hal-hal yang dikatakan anak. Cara berbicara ini biasanya disertai dengan gerak tubuh, ekspresi yang kesemuanya dapat diperoleh anak dengan meniru gaya film atau drama yang dilihatnya.
3. Pengaruh pada penambahan kosakata. Banyaknya tambahan kosakata yang dimiliki anak tergantung pada seberapa kemampuan anak dalam mengingat kata baru yang didapatkan, menggunakannya dengan tepat dan mengembarkannya dalam aktivitas kelompok belajar dan diskusi.
4. Film cerita berpengaruh pada bentuk permainan. Meskipun menonton film mengurangi waktu anak untuk bermain karena ide ataupun pelajaran (kreativitas, ketrampilan) yang didapat anak dari menonton tersebut menyebabkan ia kaya akan jenis permainan.
5. Film juga memberi berbagai pengetahuan yang tidak diperoleh dari lingkungan sekitar atau orang lain, seperti pengetahuan tentang kehidupan yang luas, keindahan alam, perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat, dan sebagainya (Hidayati,1998).

Penelitian Vandell (2000) menegaskan bahwa pengalaman anak-anak di rumah digunakan oleh anak-anak untuk membangun model interaksi sosial dan menjadi penuntun dalam mereaksi konflik dan situasi dilematis baik di sekolah, tempat tinggal dan dimanapun anak berada. Disini akan terjadi suatu proses interaksi, komunikasi (proses hubungan timbal balik dan saling mengisi). Adanya interaksi di antara individu yang tergabung dalam kelompok-kelompok sosial ini akan menimbulkan sifat saling mempengaruhi antara mereka. Kuat lemahnya interaksi tergantung pada akrab tidaknya hubungan yang terjadi (Hurlock,1991).

#### E. Kerangka Konseptual



#### F. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ada hubungan antara tingkat pemahaman anak terhadap cerita film Franklin dengan kecenderungan perilaku prososial.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini didasarkan pada pengumpulan dan analisa data numerik yang diperoleh dari instrumen tertentu. Berdasarkan metodeanya, penelitian ini termasuk dalam tipe penelitian survey, yaitu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Penelitian ini bersifat *explanatory research* yaitu penelitian yang berusaha menjelaskan hubungan antara variabel-variabel penelitian melalui pengujian hipotesis (Singarimbun, 1989: 3-5).

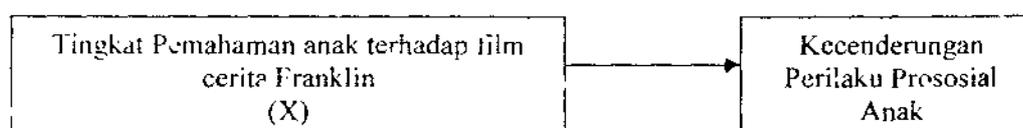
#### B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan dalam penelitian. Variabel yang telah diteliti disusun berdasarkan landasan teorinya dan ditegaskan oleh uji hipotesis penelitian (Zainuddin, 2000: 23).

Variabel dibedakan menjadi variabel bebas (*independent variable*) dan variabel tergantung (*dependent variable*). Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang dengan sengaja dipelajari pengaruhnya terhadap variabel tergantung (*dependent variable*). Variabel tergantung (*dependent variable*) adalah titik pusat persoalan karena keadaannya tergantung pada banyak variabel lain (Zainuddin, 2000: 23). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Independen (X) : Tingkat Pemahaman anak terhadap film cerita Franklin
2. Variabel Dependen (Y) : Perilaku Prososial Anak

Hubungan antara dua variabel tersebut adalah asimetris dimana X mempengaruhi Y. Skema bentuk hubungannya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gbr. 3.1 Skema hubungan

### C. Definisi Operasional

Definisi operasional pada dasarnya merupakan suatu unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel (Singarimbun, 1989). Definisi operasional meletakkan arti pada suatu konstruk atau variabel dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut. Kemungkinan lainnya, suatu definisi operasional merupakan spesifikasi kegiatan peneliti dalam mengukur suatu variabel atau memanipulasikannya (Kerlinger, 1990: 51).

#### C.1. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku prososial, menurut Eisenberg & Mussen (1989) perilaku prososial mencakup konsep-konsep *sharing* (membagi), *cooperactive* (kerjasama), *donating* (menyumbang), *helping*

(menolong), *honesty* (kejujuran), *generosity* (kedermawanan) serta pertimbangan hak dan kesejahteraan orang lain.

Untuk mengukur perilaku prososial pada anak peneliti menggunakan kuesioner atau skala perilaku prososial berdasarkan indikator-indikator sebagai berikut :

- a. Berbagi (*sharing*)
- b. Kerjasama (*cooperativy*)
- c. Menyumbang (*donating*)
- d. Menolong (*helping*)
- e. Jujur (*honesty*)
- f. Dermawan (*generosity*)

Tingginya skor yang diperoleh menunjukkan tingginya kecenderungan anak untuk berperilaku prososial. Dan begitu pula sebaliknya, rendahnya skor yang diperoleh dari skala tersebut menunjukkan rendahnya kecenderungan anak untuk berperilaku prososial.

## **C.2. Variabel Independen**

Variabel independen dalam penelitian ini adalah tingkat pemahaman terhadap film cerita Franklin, yaitu kemampuan untuk menangkap arti dari suatu materi atau informasi, mengetahui penokohan dalam cerita, bisa menilai perilaku, serta mampu menerjemahkannya atau mengubah informasi tersebut kedalam bentuk lain dan bisa memperkirakan kejadian yang akan mungkin timbul sebagai

akibat atau konsekuensi dari suatu keadaan. Variabel ini diukur dengan menggunakan kuesioner berdasarkan indikator-indikator sebagai berikut :

- a. Mengetahui penokohan dalam cerita.
- b. Mampu menilai perilaku tokoh cerita.
- c. Mampu mengungkapkan kembali informasi yang ada dalam film tersebut.
- d. Mampu menjelaskan sebab akibat dari suatu keadaan dalam film tersebut.

#### **D. Populasi**

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya akan diduga (Singarimbun, 1989: 152). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas empat B Sekolah Dasar Negeri X di daerah Kepuh Kiriman Waru dan sering menonton film cerita anak yaitu film kartun *Franklin*.

Alasan pemilihan subjek ini karena anak usia ini sangat rentan terhadap pengaruh informasi yang datang. Dimana informasi yang disajikan dengan model yang disukai dan menyenangkan bagi anak-anak akan memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap pembentukan perilaku anak. Anak-anak pada masa usia 7-11 tahun menurut Piaget (dalam Santrock, 2002) memasuki tahap operasional konkret dalam berpikir, yaitu suatu masa dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang menjadi konkret. Anak mulai mampu menghubungkan arti baru dengan konsep lama melalui pengalaman-pengalaman baru yang di dapat dari sekolah, film, radio dan televisi.

## E. Sampling

Sampel diambil dari populasi yang dijadikan subyek penelitian yang mempunyai ciri-ciri sama dengan populasi (Azwar, 2001: 123). Dalam penelitian ini tidak ada pengambilan sampel karena semua populasi menjadi sampel penelitian dengan syarat-syarat tersebut diatas.

## F. Alat Ukur

### F. 1. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan kuisisioner sebagai instrumen pengumpulan data. Definisi kuisisioner menurut Sugiyono (2002) adalah suatu teknik pengumpulan data dimana peneliti memberikan sekumpulan pertanyaan tertulis kepada subjek dan subjek juga memberikan jawabannya secara tertulis. Kuisisioner adalah salah satu bentuk *self report* karena kuisisioner berisi daftar pertanyaan tertulis yang dapat dijawab subjek dengan cara menuliskan atau memilih jawaban yang tersedia.

Pemilihan penggunaan metode kuisisioner berbentuk *self report* ini berdasarkan asumsi (dalam Sutrisno Hadi, 1982).

- a. Subjek adalah orang yang paling tahu mengenai dirinya sendiri
- b. Apa yang dikatakan subjek pada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya
- c. Interpretasi subjek tentang pertanyaan dalam kuisisioner sama dengan yang dimaksud.

Ketiga asumsi di atas menjadi dasar bagi peneliti untuk menggunakan kuisisioner sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

### 1.1. Tingkat Pemahaman

Tingkat pemahaman diukur dengan menggunakan alat ukur yang disusun oleh peneliti dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dengan pilihan jawaban berdasarkan isi dan pesan dalam film kartun Franklin. Jumlah aitem yang dibuat untuk skala pemahaman adalah 25 aitem. Jumlah skor yang diperoleh menggambarkan pemahaman anak terhadap film cerita Franklin. Skor yang tinggi menunjukkan bahwa anak-anak paham dengan apa yang disampaikan oleh film cerita Franklin. Namun sebaliknya, anak-anak tidak memahami apa yang disampaikan oleh film kartun Franklin jika skornya rendah.

Bobot jumlah aitem per-indikator pada masing-masing variabel dapat dilihat pada *blue print* instrumen. Berikut adalah *blue print* dari skala pemahaman :

Tabel 3.1. *Blue Print* Skala Pemahaman

Indikator	Nomor Aitem	F (%)
Mengetahui penokohan dalam cerita	1, 5, 9, 11, 13, 17, 20, 22, 24	36 %
Mampu menilai perilaku tokoh cerita	2, 6, 10, 14, 23	20 %
Mampu mengungkapkan kembali informasi yang ada dalam film	3, 7, 15, 18, 21, 25	24 %
Mampu menjelaskan sebab akibat dari suatu keadaan dari film tersebut.	4, 8, 12, 16, 19	20 %
	25	100 %

## 1.2. Perilaku Prososial

Perilaku Prososial diukur dengan menggunakan kuesioner yang berbentuk skala yang disusun oleh peneliti berdasarkan indikator-indikator perilaku prososial dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui respon subyek. Jumlah aitem yang dibuat untuk skala perilaku prososial adalah 48 aitem. Aitem-aitem dalam skala ini mempunyai tiga alternatif pilihan respon yaitu; a, b, dan c, yang merupakan soal cerita dari suatu situasi dimana subjek diminta memilih tindakan yang dirasakan paling tepat. Pemberian skor untuk tiap alternatif jawaban dilakukan sesuai dengan model skala Likert yaitu bergerak dari nilai 1 sampai 3 berdasarkan kualitas perilaku prososial pada masing-masing respon.

Jumlah skor yang diperoleh menggambarkan perilaku prososial, dimana semakin tinggi skor jawaban subjek, maka semakin tinggi kecenderungan perilaku prososialnya. Bobot jumlah aitem per-indikator pada masing-masing variabel dapat dilihat pada *blue print* instrumen.

Tabel 3.2. *Blue Print* Skala Perilaku Prososial

Komponen perilaku prososial	Nomor aitem	Jumlah	%
Menolong ( <i>helping</i> )	1, 5, 9, 12, 24, 26, 33, 38	8	19,05
Berbagi ( <i>sharing</i> )	3, 7, 10, 13, 14, 20, 34, 37	8	19,05
Kerjasama ( <i>cooperative</i> )	4, 11, 21, 25, 27, 32, 36, 40	8	19,05
Jujur ( <i>honesty</i> )	16, 19, 22, 23, 29, 31	6	14,29
Menumbang ( <i>donating</i> )	8, 15, 17, 28, 35, 41, 42	7	16,66
Dermawan ( <i>generosity</i> )	2, 6, 18, 30, 39	5	11,90
		42	100

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

### 2.1. Validitas Alat Ukur

Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat mengukur atribut yang ingin diukur (Azwar, 2001:51). Peneliti dalam penelitian ini menggunakan satu jenis validitas, yaitu validitas isi. Validitas isi didapatkan dengan meminta beberapa ahli untuk melakukan penilaian atau *professional judgement* terhadap skala yang akan digurakan. *Professional judgement* terutama untuk melihat apakah aitem-aitem dalam instrumen tersebut telah sesuai dengan tujuan pengukuran dan juga apakah sudah sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian skala.

### 2.2. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas sebenarnya mengacu kepada konsistensi atau keterpercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Pengujian reliabilitas terhadap hasil ukur skala psikologi dilakukan apabila aitem-aitem yang telah terpilih lewat prosedur analisis aitem telah dikompilasikan menjadi satu (Azwar,1999).

Reliabilitas atau keajegan adalah penilaian seberapa jauh suatu alat ukur memberikan hasil yang relative tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap gejala yang sama untuk waktu yang berbeda (Anastasi, 1997). Perhitungan koefisien reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan statistik konsistensi internal dengan rumus *Cronbach Alpha* dengan tujuan untuk mengukur penyimpangan skor yang terjadi karena faktor waktu pengukuran atau

faktor perbedaan subjek pada waktu pengukuran yang sama. Perhitungan reliabilitas alat ini pun akan menggunakan bantuan SPSS 11.5 *for Windows*.

### 2.3. Analisis Butir

Analisis butir dilakukan untuk mengetahui aitem-aitem atau butir-butir yang baik dan kurang baik. Proses analisis aitem atau analisis butir ini akan dilakukan dengan menggunakan alat bantu program SPSS 11.5. *for Windows*.

Proses analisis butir didahului dengan ujicoba alat ukur pada sekelompok subyek. Skor hasil ujicoba dianalisis dengan program SPSS lalu untuk mengetahui aitem atau butir-butir yang baik dan kurang baik dapat dilihat melalui korelasi aitem total. Dalam penelitian ini butir yang dianggap baik adalah butir yang mempunyai korelasi aitem total diatas 0,3. aitem-aitem yang terseleksi selanjutnya digunakan sebagai alat ukur penelitian.

### G. Teknik Analisa Data

Penelitian ini sesuai dengan bagian awal bab ini adalah penelitian korelasional yang bertujuan untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya hubungan antar variabel. Oleh karena itu, dalam analisis data ini digunakan koefisien korelasi yang merupakan alat statistik untuk membandingkan hasil pengukuran variabel-variabel yang berbeda untuk menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel tersebut. Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *pearson product moment*.

Beberapa asumsi yang harus terpenuhi dalam menggunakan teknik ini, antara lain :

- a) Sifat datanya adalah interval
- b) Normalitas, yaitu variasi distribusi nilai yang diperoleh dari pengambilan data pada variabel dependen. Asumsinya bahwa data pada populasi adalah normal, maka sampel atau data yang diambil paling tidak bisa mencerminkan keadaan dari populasi tersebut.
- c) Linearitas, yaitu suatu asumsi bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y adalah linear. Untuk dapat mengetahui tingkat linearitas antara dua variabel tersebut maka digunakan curve fit. Untuk lebih meyakinkan adanya asumsi linearitas maka akan dilakukan plotting (*scatterplot*) berupa plot skor mentah X dan Y . (Santoso, 2002)

Peneliti menggunakan bantuan program SPSS 11.5 *for Windows* untuk mempermudah proses analisa data.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### A. 1. Gambaran Umum Lokasi

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar X di daerah Waru Sidoarjo. Sekolah tersebut terdiri dari 12 kelas mulai dari kelas satu sampai dengan kelas enam. Setiap jenjang kelas terdiri atas dua kelas yaitu kelas A dan kelas B. Dari dua belas kelas tersebut ada tiga kelas yang masuk siang yaitu kelas tiga, kelas empat, dan kelas lima. Sekolah mempunyai halaman yang luas, masjid, perpustakaan, ruang komputer, kantin dan koperasi sekolah.

Sekolah ini terletak di pinggir jalan raya dimana sekolah memberikan pengawasan secara ketat pada siswanya agar tidak keluar dari gerbang sekolah pada saat kegiatan belajar mengajar maupun pada saat istirahat.

Metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah perpaduan antara model konvensional dimana guru sebagai sumber informasi dan siswa sebagai penerima informasi dan model belajar *learning by doing*, model pembelajaran ini ditemukan pada mata pelajaran *sains* atau dulu lebih dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam. Proporsi model belajar konvensional lebih besar daripada model *learning by doing*, hal ini dikarenakan kurangnya sumber daya pengajar dalam hal ini guru yang merubah cara belajar mengajar dikelas. Selain itu fasilitas seperti laboratorium juga belum tersedia.

Di sekolah juga ada berbagai macam ekstrakurikuler yang bisa diikuti oleh siswa diantaranya adalah pramuka, seni tari, karate, dan sepakbola.

## **A. 2. Gambaran Subyek Penelitian**

Subyek untuk uji coba alat ukur adalah siswa kelas IV A. Jumlah subyek untuk uji coba sebanyak 43 siswa yang terdiri dari 21 siswa perempuan dan 22 siswa laki-laki.

Subyek dalam penelitian korelasional ini adalah siswa kelas IV B. Jumlah subyek penelitian korelasional sebanyak 47 siswa. Dari 47 siswa tersebut ada 36 siswa yang memenuhi syarat untuk dijadikan subyek penelitian. klasifikasi dari 36 siswa yang menjadi subyek penelitian adalah sebagai berikut : 17 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Subyek yang berusia 9 tahun sebanyak 21 siswa, terdiri dari 12 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Sedangkan subyek yang berusia 10 tahun sebanyak 15 siswa, terdiri atas 9 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki.

## **A. 3. Persiapan Penelitian**

a. Persiapan dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan studi literature tentang permasalahan tentang film kartun. Studi literature dilakukan melalui jurnal, skripsi, internet dan buku. Dari proses tersebut diperoleh suatu tema menarik dan penting untuk dibahas yaitu tentang pemahaman anak terhadap film kartun dan perilaku prososial.
- 2) Tema di atas di konsultasikan kepada dosen pembimbing skripsi

- 3) Melakukan penelusuran literature dengan lebih fokus dan mendalam berkaitan dengan tema tersebut
- 4) Menentukan populasi dan sampel penelitian, yang akhirnya dipilih satu sekolah di daerah Kepuh Kiriman, Waru, Sidoarjo
- 5) Melakukan konfirmasi dan pengajuan perijinan dengan pihak sekolah. Pihak sekolah menyetujui diadakannya *try out* alat ukur dan penelitian tersebut serta menjelaskan prosedur penelitian yang harus dilalui.

b. Penyusunan alat ukur

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala pemahaman anak terhadap film cerita Franklin yang dibuat berdasarkan film cerita Franklin. Sedangkan skala perilaku prososial dibuat berdasarkan indikator-indikator perilaku prososial yang berbentuk skala likert, yang disusun dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan indikator perilaku prososial.
- 2) Menyusun *blue-print* item-item yang akan dicantumkan dalam kuisioner yang mewakili indikator-indikator tersebut.
- 3) Membuat kuisioner yang mencantumkan item-item terpilih, terdiri dari favorable dan unfavorable.
- 4) Mengkonsultasikan alat ukur tersebut kepada *professional judgement*
- 5) Berdasarkan hasil konsultasi, dibuat alat ukur baru, yang kemudian di *try out*-kan kepada siswa kelas empat untuk mengadakan *try out* alat ukur, yang

mana tanggal pelaksanaannya dimulai dari tanggal 2 oktober 2006, dengan subjek sebanyak 45 orang.

- 6) Melakukan uji validitas dan reliabilitas, sehingga terbentuk alat ukur baru untuk variabel

c. Persiapan administrasi

Administrasi penelitian telah dilakukan sesuai dengan prosedur yang berlaku di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga dan kedua perusahaan.

Adapun proses administrasi tersebut adalah:

- 1) Mengajukan permohonan surat izin penelitian ke bagian akademik Fakultas Psikologi Universitas Airlangga atas persetujuan dosen pembimbing skripsi.
- 2) Mengajukan surat permohonan penelitian yang telah ditandatangani oleh Pembantu Dekan I kepada Kepala SDN Kepuh Kiriman II. Penyerahan surat izin penelitian tersebut disertai dengan penyerahan proposal penelitian yang menjelaskan maksud dan tujuan, waktu penelitian, langkah-langkah penelitian dan informasi tambahan yang diperlukan dalam penelitian.

#### **A. 4. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian dilakukan di SDN Kepuh Kiriman II dengan rangkaian kegiatan:

- 1) Meminta ijin pada guru wali kelas empat untuk meminta waktu penelitian yang tidak mengganggu proses belajar mengajar di sekolah.

- 2) Memberitahukan bentuk kuesioner yang akan disebarakan pada siswa kelas empat pada guru wali kelas.
- 3) Meminta siswa kelas empat B untuk menonton film cerita *Franklin* yang ditayangkan setiap hari di Lativi pada pukul 06.30 wib.
- 4) Melakukan *assignment* dengan cara meminta siswa kelas empat B untuk mencatat jalan cerita film *Franklin* selama dua bulan dan setiap minggunya mereka wajib menonton minimal lima kali dalam seminggu.
- 5) Menyeleksi siswa-siswa yang memenuhi kriteria untuk menjadi subyek penelitian.
- 6) Penyebaran alat ukur berupa kuesioner sesuai dengan tanggal yang telah disepakati dengan wali kelas yaitu pada tanggal 14 Oktober 2006.

## **B. Validitas dan Reliabilitas**

### **B. 1. Validitas Alat Ukur**

Validitas alat ukur didapatkan dari hasil *professional judgement* untuk melihat apakah alat ukur atau skala pemahaman dan skala perilaku prososial sudah sesuai dengan tujuan pengukuran.

Dari hasil rater oleh *professional judgement*, ada beberapa revisi yang harus dilakukan, antara lain dari segi tata bahasa, penggunaan kata-kata, kesesuaian antara indikator dan aitem, dan tampilan alat ukur.

### **B. 2. Reliabilitas Alat Ukur**

Pengukuran kehandalan alat ukur dilakukan dengan teknik alpha, dengan bantuan program SPSS 11.5. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai alpha dari skala perilaku prososial setelah melalui uji reliabilitas adalah sebesar 0,9068. Sedangkan skala pemahaman dinyatakan reliabel dengan alasan aitem-aitem yang dianggap valid pasti reliabel.

### **B. 3. Validitas Aitem**

Pengukuran validitas aitem pada masing-masing variabel penulis menggunakan bantuan SPSS 11.5 dengan melakukan uji korelasi antara skor item dengan skor skalanya. Item-item dipilih berdasarkan kriteria koefisien  $r$  yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 0,3 apabila korelasi aitem lebih besar daripada nilai koefisien tersebut maka item dianggap sah. Sebaliknya apabila korelasi aitem dengan skor skalanya lebih kecil daripada koefisien kriteria maka aitem dianggap tidak sah (Azwar, 2003: 179). Berdasarkan hal tersebut maka dari 42 aitem perilaku prososial setelah melalui uji validitas maka aitem yang tersisa tinggal 30 aitem saja. Sedangkan untuk skala pemahaman ada 25 aitem diuji validitasnya dengan cara memberikan aitem-aitem tersebut pada profesional judgement untuk diberi penilaian. Berikut data instrumen penelitian setelah melalui uji validitas aitem.

Tabel 4.1. *Blue Print* Skala Pemahaman

Indikator	Nomor Aitem	F (%)
Mengetahui penokohan dalam cerita	1, 5, 9, 11, 13, 17, 20, 22, 24	36 %
Mampu menilai perilaku tokoh cerita	2, 6, 10, 14, 23	20 %
Mampu mengungkapkan kembali informasi yang ada dalam film	3, 7, 15, 18, 21, 25	24 %
Mampu menjelaskan sebab akibat dari suatu keadaan dari film tersebut.	4, 8, 12, 16, 19	20 %
	25	100 %

Tabel 4.2. *Blue Print* Skala Perilaku Prososial

Komponen perilaku prososial	Nomor aitem	
	Aitem baik	Aitem kurang baik
Menolong ( <i>helping</i> )	5, 12, 24, 26, 33, 38	1, 9
Berbagi ( <i>sharing</i> )	10, 14, 20, 34, 37	3, 7, 13
Kerjasama ( <i>cooperative</i> )	11, 21, 27, 32, 36, 40	4, 25
Jujur ( <i>honesty</i> )	16, 19, 22, 23, 29, 31	-
Menumbang ( <i>donating</i> )	15, 17, 28, 41, 42	8, 35
Dermawan ( <i>generosity</i> )	18, 39	2, 6, 30
	30	12

Instrumen skala Pemahaman ini ada beberapa aitem yang perlu diperbaiki dari segi tata bahasa agar lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Sedangkan untuk instrumen skala perilaku prososial setelah hasil pengujian ternyata diketahui bahwa kisaran nilai korelasi aitem total terendah dan tertinggi adalah 0,3143 sampai dengan 0,6821.

### C. Pengujian Hipotesis

Peneliti melakukan uji asumsi untuk mengetahui apakah data dari hasil pengukuran telah memenuhi asumsi-asumsi keparametrian sebelum melakukan analisis hubungan antar variabel, dimana asumsi yang harus diuji adalah:

- a. Sifat datanya adalah data interval

Asumsi ini terpenuhi karena data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner Likert yang datanya adalah data interval (Sugiyono, 2006)

- b. Distribusi kedua variabel merupakan distribusi normal. Data hasil pengukuran variabel Y, yaitu perilaku prososial memiliki sebaran yang normal. Ini terlihat dari hasil uji normalitas menggunakan teknik Kolmogorov Smirnov memiliki signifikansi sebesar 0,102. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebaran data hasil pengukuran adalah normal.
- c. Hubungan antar variabel adalah hubungan linear. Uji linearitas dilakukan untuk melihat apakah variabel X mempunyai hubungan yang linear dengan variabel Y atau tidak, dimana syarat linearitas adalah  $p > 0.05$ . Uji linearitas ini menggunakan *curve fit*. Perhitungan yang menggunakan *curve fit*

mendapatkan hasil sebagai berikut: nilai  $p < 0,05$ . Hal ini berarti ada hubungan yang berarti antara variabel independen dan dependen. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa asumsi linearitas antar variabel X dengan Y telah terpenuhi, karena nilai  $p > 0,05$ .

Dengan terpenuhinya syarat-syarat atau asumsi-asumsi di atas maka analisis menggunakan statistik parametrik dapat dilanjutkan, dimana pengujiannya dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi *product moment*.

#### **Hubungan antara Tingkat Pemahaman terhadap film cerita Franklin dengan Perilaku Prososial**

Tabel 4.3. Tabel Hubungan antara tingkat pemahaman terhadap film cerita Franklin dengan perilaku prososial.

Hubungan	r	Sig
tingkat pemahaman terhadap film cerita Franklin dengan perilaku prososial.	0.721	0.000

Berdasarkan perhitungan korelasi antara tingkat pemahaman terhadap film cerita Franklin dengan perilaku prososial pada anak kelas empat sekolah dasar diperoleh korelasi sebesar 0.721, dengan taraf signifikansi ( $p$ ) sebesar 0.000. Taraf signifikansi tersebut lebih kecil 0.05 ( $p < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa peneliti harus menerima  $H_a$  dan menolak  $H_0$ . Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) tersebut berbunyi ada hubungan antara tingkat pemahaman terhadap film cerita Franklin dengan perilaku prososial. Sehingga semakin tinggi tingkat pemahaman anak terhadap film cerita Franklin maka akan semakin tinggi pula kecenderungan anak untuk berperilaku prososial.

#### D. Pembahasan

Dari hasil analisis data dengan teknik korelasi *Product Moment* menunjukkan bahwa ada hubungan antara tingkat pemahaman terhadap film cerita Franklin dengan perilaku prososial yang diterima pada taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi pemahaman anak terhadap film cerita Franklin, maka semakin tinggi kecenderungan anak untuk berperilaku prososial. Sebaliknya semakin rendah tingkat pemahaman anak terhadap film cerita Franklin, maka semakin rendah pula kecenderungan anak untuk berperilaku prososial.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Brown (dalam Esti, 2002) yang menyatakan bahwa film cerita, memiliki tiga fungsi utama yaitu sebagai media informasi (*Information*), sebagai media pendidikan (*education*), dan sebagai media hiburan (*entertainment*), sehingga sesuai dengan fungsinya film cerita sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media pendidikan, karena dalam berbagai hal film dapat memberikan; rangsang, membawa serta, memicu, membangkitkan serta mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu, memberikan saran-saran, memberikan warna, mengajar, menghibur, memperkuat, menggiatkan, menyampaikan pengaruh dari orang lain, memperkenalkan berbagai identitas atau ciri sesuatu, memberikan contoh perilaku, proses internalisasi tingkah laku, berbagai bentuk partisipasi serta penyesuaian diri dan sebagainya.

Media seperti film cerita Franklin juga merupakan wahana yang kuat sekali pengaruhnya dalam pembentukan pola fikir, sikap dan tingkah laku disamping menambah pengetahuan dan memperluas wawasan, hal itu dikarenakan oleh adanya daya penetrasi televisi yang sangat kuat terhadap kehidupan manusia

sehingga ia mampu merubah sikap, pendapat dan perilaku seseorang dalam rentang yang relatif singkat.

Menurut Sedyawati (dalam Habib, 2001) sifat-sifat yang baik yang perlu ditanamkan pada anak ada 56 butir sifat baik yaitu bekerja keras, berani memikul resiko, berdisiplin, beriman, berhati lembut, berinisiatif, berfikir matang, berfikir jauh ke depan, bersahaja, bersemangat, bersifat konstruktif, bersyukur, bertanggung jawab, bertenggang rasa, bijaksana, cerdik, cermat, dinamis efisien, gigih, hemat, jujur, berketetapan keras, kreatif, kukuh hati, lugas, mandiri, mawas diri, menghargai waktu, pemaaf, pemurah, pengabdian, pengendalian diri, produktif, rajin, ramah tamah, rasa kasih sayang, rasa percaya diri, rela berkorban, rendah hati, sabar, sportif, susila, tangguh, tegas, tekun, tepat janji, terbuka dan ulet.

Frekuensi dan intensitas informasi yang diperoleh individu akan menentukan apakah perilaku seseorang akan terpengaruh oleh informasi tersebut. Informasi yang sama, senada atau serupa yang masuk secara berulang-ulang ke dalam diri seseorang akan memberikan pengaruh yang berbeda dengan apabila informasi tersebut hanya diterima sekali. Seringkali tanpa disadari informasi tersebut terinternalisasi ke dalam diri dan selanjutnya terealisasikan dalam bentuk perilaku tertentu, bahkan sesuatu informasi yang salah karena berulang-ulang disampaikan tanpa disadari akan dianggap sebagai suatu kebenaran.

Pola tingkah laku diperoleh melalui pengalaman langsung maupun melalui pengamatan terhadap tingkah laku orang lain, kegiatan, tindakan dan tingkah laku sedikit banyak ditentukan oleh konsekuensi-konsekuensi yang dibayangkan akan datang, baik positif maupun negatif. Apa dan bagaimana akibat

yang ditimbulkan oleh suatu perbuatan akan menentukan apakah perbuatan tersebut akan terulang oleh yang bersangkutan atau tidak.

Perilaku atau tindakan yang mendatangkan efek yang positif akan .  
Sebaliknya, perilaku atau tindakan yang memberikan efek negatif dan tidak enak cenderung untuk tidak diulang lagi. Perilaku prososial dapat ditiru anak dari tokoh-tokoh yang ada disekitarnya, misal dari orang tua kakek, neneknya serta dari teman setia mereka yaitu tokoh-tokoh film yang mereka sukai.

Menurut Hurllock (1991) anak-anak akan belajar dari berbagai pihak antara lain; belajar bebas dari orang dewasa, belajar kepada kelompok, belajar menyesuaikan diri dengan standar kelompok, belajar bermain dan otah raga, belajar turut berbagi rasa dengan orang yang dianiaya, belajar bersikap sportif, belajar menerima dan belajar melaksanakan tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain, belajar perilaku sosial yang baik, serta belajar bekerja sama. Anak akan mampu memilih mana yang baik untuk ditirukan dan mana yang tidak baik untuk ditiru dengan adanya proses belajar yang bermacam sehingga dari proses belajar ini akan tumbuh perilaku prososial.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai penutup, bab ini menyimpulkan hasil penelitian yang telah diperoleh yang merupakan jawaban dari permasalahan yang diajukan. Bagian selanjutnya dikemukakan sedikit saran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan saran-saran untuk pengembangan dalam pembahasan topik yang serupa pada penelitian selanjutnya.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Ada hubungan antara tingkat pemahaman terhadap film cerita Franklin dengan perilaku prososial. Semakin tinggi tingkat pemahaman anak terhadap film cerita Franklin maka semakin tinggi kecenderungan anak untuk berperilaku prososial dan semakin rendah tingkat pemahaman anak terhadap film cerita Franklin maka semakin rendah pula kecenderungannya untuk berperilaku prososial.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil-hasil dalam penelitian ini maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi orangtua, disarankan untuk membimbing, mendampingi dan memilihkan film-film cerita yang tepat dan cocok untuk usia anak,

memberikan pengertian, perhatian dan pemahaman terhadap perilaku tokoh-tokoh yang ada serta isi dari cerita film.

2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian replikasi, dengan terlebih dahulu mengatasi kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, antara lain dengan:
  - a. Meningkatkan kualitas alat ukur.
  - b. Mengeksplorasi lebih lanjut penelitian ini dengan melibatkan variabel-variabel lain yang mempengaruhi perilaku prososial, misalnya; tipe kepribadian, dukungan sosial, pola asuh orang tua, penyesuaian diri, tingkat kepekaan perasaan dan sebagainya. Selanjutnya juga dibuat suatu penelitian dengan hasil yang memberikan rekomendasi kepada anak untuk meningkatkan perilaku prososial.
3. Memperluas subyek penelitian sehingga hasil penelitian bisa digeneralisasikan.
4. Mengembangkan model pengajaran atau pendidikan yang menyenangkan bagi anak melalui film-film tentang pendidikan dan pengajaran moral.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2001. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- , 1999. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- , 2003. *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Baron, R. B. & Byrne, D., 1994. *Social Psychology Understanding Human Interaction*, Seventh edition. New York: A Division of Simon & Schuster, Inc.
- Brigham, J. C. 1991. *Social Psychology*. Second Edition. New York: Harper Collins Publisher.
- Buhns, R. & Ladd, W. G., 2000. Peer Rejection as An Antecedent of Young Children's School Adjustment: An Examination of Mediating Processes. *Developmental Psychology*, Vol. 37, No. 4, 550-560.
- Dhamayanti, R.W. 2002. Kecanduan Nonton Teletubies, Bolehkah?. <http://www.Lippostar.com>. Diakses tanggal 21 juni 2006.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H., 1989. *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. New York: Cambridge University.
- Esti, Pratu Rakhma. 2002. *Perilaku Prosocial dan Antisosial dalam Film Anak-Anak Indonesia*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Surabaya : Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga
- Gunawan, Adi, W. 2003. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hadi, Sutrisno. 2001. *Metodologi Research*. Jilid 2. Yogyakarta: Andi Offset

- ....., 2004. *Statistik, Jilid 2*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Hall, S. C., & Lindzey G., 1993. *Teori-teori Holistik Psikologi Kepribadian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hidayati, A. 1998. *Televisi dan perkembangan Sosial Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- <http://www.tv.com/franklin/show/7945/summary> diakses tanggal 2 agustus 2006
- Hurlock, E. B. 1980. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendckatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga
- ....., 1991. *Psikologi Perkembangan Anak*. Terjemahan : Jakarta: Erlangga.
- Kerlinger, F.N. 1990. *Asas-Asas Penelitian Behaviora'. Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Lerner, R. M., 1976. *Concepts and Theories Human Development*. Philippines: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Puspitaningrum, H. 2002. *Anak-anak dan Televisi*. [http://www. Lippostar.com](http://www.Lippostar.com). diakses tanggal 20 juni 2006
- Santrock, W. J., 2002. *Life-Span Development*. Jilid 1. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Singarimbun, M. & Sofian Effendi. 1989. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES
- Sugiyono. 2003. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Vandell, D., L., 2000. Parents, Pear Groups, and Other Socializing Influences. *Developmental Psychology*. Vol. 36. No. 6, 699-710

Winarsunu, Tulus. 2002. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*.  
Malang: Universitas Muhammadiyah Malang

[www.WordsReference.com](http://www.WordsReference.com) diakses tanggal 20 juni 2006

Zainuddin, M. 2000. *Metode Penelitian*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas  
Airlangga (tidak diterbitkan)



## Lampiran 1. Kuisioner Sebelum *Try Out*

Adik-Adik yang tersayang,

Pada angket ini adik diminta untuk memberi satu jawaban pada setiap soal, yang dianggap sesuai dengan keadaan diri kalian serta apa yang adik rasakan dan sangat kami harapkan pula kejujuran dan keterbukaan adik. Adik tinggal memilih jawaban, dengan menyilang (X) salah satu huruf pada jawaban yang disediakan.

### Lembar Identitas Subjek

Nama Lengkap :

Usia :

Jenis Kelamin :

Kelas :

1. Kamu sedang tergesa-gesa berangkat ke sekolah, tiba-tiba di jalan terjadi kecelakaan. Apa yang akan kamu lakukan?
  - a. Meneruskan perjalanan agar tidak terlambat ke sekolah
  - b. Berhenti untuk mencoba memberi pertolongan
  - c. Meneruskan perjalanan jika sudah ada oranglain yang menolong
2. Ketika kamu pulang dari sekolah, seorang pengemis yang tampak kelaparan duduk dipinggir jalan. Kamu akan:
  - a. Diam saja karena mereka biasa berpura-pura
  - b. Memberikan semua sisa uang jajan
  - c. Memberikan sebagian sisa uang jajan
3. Di acara ulang tahun teman, kamu melihat seorang anak kecil yang tidak kebagiaan kursi maka kamu akan:
  - a. Tetap duduk karena itu hal biasa
  - b. Menawarkan duduk jika acara akan selesai
  - c. Memberikan tempat dudukmu
4. Sebelum pelajaran dimulai kamu dan teman-teman melihat kursi dalam ruang kelas belum ditata kembali setelah dipakai ujian, lalu apa yang kamu lakukan?
  - a. Duduk di kursi yang terlihat rapi
  - b. Merapikan sebagian kursi

- c. Bersama teman-teman menata seluruh kursi
5. Ririn dan temannya sedang asyik bermain ketika ia melihat seorang anak kecil jatuh dari sepedanya. Jika kamu jadi Ririn, apa yang kamu lakukan?
  - a. Menolong anak itu jika ada orang lain yang menolong
  - b. Segera menolong
  - c. Pura-pura tidak melihat kejadian tersebut
6. Seorang teman harus melunasi uang pembayaran buku. Hari ini adalah adalah hari terakhir padahal uangnya tidak cukup dan waktu itu kamu baru saja diberi uang oleh ayah yang jumlahnya cukup untuk membayar buku tersebut. Maka kamu:
  - a. Membayari uang bukunya
  - b. Menambah kekurangan uang yang dimilikinya
  - c. Diam karena itu urusannya dengan guru
7. Temanmu kehilangan pensil kesayangannya, pada saat itu ada tugas untuk mencatat. Kebetulan kamu mendapat hadiah beberapa pensil dari ayah yang baru pulang dari luar kota. Maka kamu akan?
  - a. Memberinya satu pensil hadiah
  - b. Meminjamkan salah satu pensil hadiah
  - c. Menyarankan untuk segera membeli pensil lagi
8. Rumah temanmu rusak akibat banjir dan hampir semua bukunya rusak. Teman-teman sekelasmu mengumpulkan sumbangan. Maka kamu akan:
  - a. Memberi bantuan semampunya
  - b. Akan memberi jika diminta
  - c. Tidak ikut memberi karena dia bukan teman dekatmu
9. Temanmu ada yang kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan dia mengeluh pada kamu dan kamu telah mengerjakan pekerjaan rumahmu. Apa yang kamu lakukan?
  - a. Membiarkannya untuk berusaha sendiri
  - b. Membantunya menyelesaikan pekerjaan rumahnya
  - c. Tidak mau membantu dengan alasan belum mengerjakan
10. Kamu selalu mendapat nilai bagus untuk pelajaran matematika, sebelum ujian temanmu ingin kamu untuk mengajarnya matematika. Maka kamu:
  - a. Tidak mau mengajarnya dengan alasan belum belajar

- b. Mengajarinya sedikit
  - c. Mengajarinya sampai mengerti
11. Rika dan teman-temannya mendapat tugas menggambar peta Indonesia secara kelompok dan Rika yang paling pandai menggambar. Lalu teman-teman Rika meminta agar dia yang menggambar sedangkan yang lain mewarnai dan memberi keterangan. Jika kamu jadi Rika, kamu akan:
- a. Menggambar sebagian agar dilanjutkan oleh teman-teman
  - b. Menolak karena merasa tidak adil jika ia mengerjakan sendiri
  - c. Menggambar peta sesuai tugas masing-masing
12. Seorang anak kecil sedang berusaha mengambil mainannya yang terjatuh ke dalam got pada saat itu kamu dan temanmu lewat. Apa yang kamu lakukan:
- a. Terus jalan dan pura-pura tidak tahu
  - b. Menyuruh temanmu untuk mengambilkan
  - c. Segera mengambilkan mainan itu
13. Ahmad membawa sekotak kue kesukaannya pada saat pulang dari sekolah. Sesampainya di rumah saudara-saudara Ahmad mengetahuinya dan meminta kue tersebut. Apa yang kamu lakukan jika kamu menjadi Ahmad?
- a. Membagi kue itu dengan saudara-saudara
  - b. Menyembulkannya untuk dimakan sendiri
  - c. Memberi saudara yang disukai saja
14. Nilai-nilai ulangan bahasa inggrismu selalu yang terbaik. Teman-temanmu meminta kamu untuk mengajarinya bahasa inggris. Maka kamu:
- a. Menyarankan mereka untuk les bahasa inggris
  - b. Menyetujui jika ada waktu luang
  - c. Dengan senang hati mengajak teman-teman untuk belajar bersama
15. Di tempat tinggalmu dibangun sebuah masjid dan di depan masjid tersebut ada kotak amal. Apa yang kamu lakukan jika melewati jalan depan masjid itu?
- a. Memberi sumbangan sesuai kemampuan
  - b. Menyumbang jika ada yang datang meminta
  - c. Tidak merasa perlu untuk menyumbang
16. Buku yang kamu pinjam dari temanmu itu sobek waktu kamu membacanya. Saat mengembalikan buku itu pada temanmu kamu akan:

- a. Menunjukkan halaman yang sobek dan bersedia untuk mengganti
  - b. Mengatakan bahwa buku itu sobek sejak kamu pinjam
  - c. Berterus terang jika ketahuan
17. Pada bulan Ramadhan ini sekolah mengadakan bakti sosial ke panti asuhan. Apa yang kamu lakukan:
- a. Menyumbangkan beberapa barang yang dibutuhkan
  - b. Ikut menyumbang jika diminta oleh guru
  - c. Tidak ikut menyumbang karena kamu tidak ikut kesana
18. Temanmu datang pada saat kamu makan, ternyata dia juga belum makan. Maka kamu:
- a. Membiarkannya dan menyelesaikan makan
  - b. Memintanya untuk menunggu dan memberinya minum
  - c. Mengajaknya makan bersama
19. Teman-teman sekelasmu belum ada yang mempunyai buku bahasa Indonesia sedangkan kamu punya buku tersebut. Lalu Bu guru memberi PR bahasa Indonesia dan temanmu ingin meminjam bukumu. Maka kamu akan:
- a. Mengatakan kalau tidak punya buku
  - b. Meminjamkan sebentar dengan mengatakan kalau buku itu bukan punyamu
  - c. Meminjamkan buku tersebut dan mengerjakan tugas bersama
20. Di sekolah ada acara sepeda santai, temanmu tidak bisa ikut karena tidak mempunyai sepeda. Sedangkan kamu mempunyai 2 sepeda di rumah. Maka kamu akan:
- a. Menawarkan pada temanmu 1 sepeda yang lain
  - b. Meminjaminya jika ia mengatakan ingin meminjam sepeda
  - c. Membiarkan temanmu tidak ikut karena dia bisa menjadi sainganmu mendapat juara
21. Pada hari minggu di sekolah ada kerja bakti. Maka kamu:
- a. Datang sebentar agar dikira ikut kerja bakti
  - b. Ikut bekerja bakti sampai selesai
  - c. Ikut bekerja bakti sebentar
22. Baju yang kamu pinjam dari saudaramu sobek sedikit waktu kamu pakai. Apa yang kamu lakukan pada saat mengembalikan baju tersebut pada saudaramu?

- a. Berterus terang tentang bajunya yang sobek
  - b. Jika dia bertanya baru mengatakan yang sebenarnya
  - c. Diam saja, seolah-olah tidak terjadi apa-apa
23. Pada saat membeli jajanan di kantin, uang kembaliannya lebih. Maka kamu:
- a. Memberikan uang itu pada pengemis
  - b. Mengembalikan uang itu pada penjualnya
  - c. Menbelikan uang itu jajanan yang lain
24. Kamu dan temanmu melihat seorang nenek sedang kesulitan untuk menyeberang jalan. Maka kamu:
- a. Membantu menyeberangkan jalan
  - b. Membiarkan temanmu yang menyeberangkannya
  - c. Menyeberabgkannya jika nenek itu minta bantuan
25. Teman-temanmu mengajak kamu untuk membantu kegiatan bazar di sekolah. Maka kamu akan:
- a. Bersedia bekerja bersama teman yang lain
  - b. Hanya mau bekerja dengan teman yang disukai
  - c. Menyarankan orang lain untuk membantu mereka
26. Kamu pergi ke rumah saudaramu, waktu itu dia sedang membersihkan kamarnya dan menata buku-bukunya. Kamu akan:
- a. Membantu menyelesaikan pekerjaannya
  - b. Membantu jika ia meminta
  - c. Menunggu ia menyelesaikan pekerjaannya
27. Farah terpilih menjadi bendahara di kelas. Dia diberitahu mengenai repotnya tugas seorang bendahara. Jika kamu menjadi Farah, kamu akan:
- a. Menerima tugas itu karena senang bekerja dalam struktur kelas
  - b. Menolak karena merasa tidak sanggup dengan tugasnya
  - c. Menerima karena takut dimarahi oleh guru
28. Saat ini banyak terjadi bencana, orang-orang sibuk mengumpulkan bantuan. Apa yang kamu lakukan melihat hal tersebut:
- a. Menyumbang semampunya
  - b. Menyumbang sesuai rata-rata iuran teman yang lain
  - c. Menyumbang jika diminta

29. Temanmu di lain sekolah ingin meminjam buku-buku pelajaranmu untuk di fotocopy. Ketika ia menanyakannya pada kamu, maka kamu:
- Mengatakan kalau buku-buku itu sedang dipinjam orang lain
  - Mengatakan kalau bukumu tidak lengkap
  - Meminjamkan semua buku-buku yang kamu punya
30. Seorang temanmu tidak membawa buku catatan karena uangnya tidak cukup untuk membeli buku tulis dan kamu punya uang jajan lebih. Maka kamu akan:
- Diam saja dan pura-pura tidak tahu
  - Menambah kekurangan uangnya untuk membeli buku tulis
  - Membelikan dia buku tulis baru
31. Adikmu menangis karena mainannya kamu ambil. Ketika ibu datang apa yang kamu katakan?
- Diam saja
  - Mengatakan kalau dia merebut mainanmu
  - Mengatakan kalau kamu mengambil mainannya
32. Untuk memperingati hari Kemerdekaan Indonesia, sekolah mengadakan lomba kebersihan dan keindahan kelas. Maka kamu akan:
- Bersama teman-teman membersihkan kelas
  - Mengawasi teman-teman karena sudah banyak yang kerja
  - Membersihkan kelas jika ada guru datang
33. Temanmu yang ada diluar kota meminta kamu untuk meminjamkan buku di perpustakaan dan mengirimkannya pada dia. Apa yang kamu lakukan sebagai temannya?
- Mengirimkannya jika ia mengirimkan ongkosnya
  - Menyuruhnya untuk datang dan meminjam sendiri
  - Meminjamkannya lalu mengirimnya
34. Suatu siang hujan turun sangat deras kamu menikmati kehangatan dalam rumah lalu kamu melihat ada anak kecil berteduh di depan pagar rumahmu. Maka kamu akan:
- Mengajaknya masuk dan memberinya minum
  - Membiarkan berteduh dan memberinya minum
  - Membiarkan berteduh diluar

35. Temanmu yang kurang mampu sedang dirawat di rumah sakit sedangkan kamu adalah anak yang selalu berkecukupan. Apa yang kamu lakukan?
- Menyumbang lebih banyak
  - Menyumbang seperti teman-teman yang lain
  - Menyumbang jika diminta oleh guru
36. Pada saat Ibu Guru tidak masuk beliau memberikan tugas matematika untuk dikerjakan secara berkelompok. Maka kamu akan:
- Mengerjakannya sendiri
  - Mengerjakan dengan teman-teman yang pandai saja
  - Mengerjakan tugas sesuai kelompok yang dibentuk
37. Pada hari ulang tahun sekolah, setiap siswa diminta untuk membawa bekal dan nantinya akan saling ditukarkan. Cahyo sedih karena ibunya tidak mampu untuk membelikannya bekal. Dandi, teman Cahyo mengetahui hal tersebut. Jika kamu jadi Dandi apa yang kamu lakukan?
- Memberikan sebagian bekalnya jika Cahyo meminta
  - Mengajak Cahyo untuk memakan bekal yang ia bawa
  - Menyuruh Cahyo untuk tidak masuk sekolah
38. Rino selalu mendapat nilai jelek di kelasnya sedangkan kamu adalah juara kelas. Maka kamu:
- Mengajaknya belajar bersama
  - Menyuruhnya untuk banyak belajar
  - Mebiarkan saja karena itu urusannya
39. Seorang Bapak tua mengaku dari panti asuhan datang ke rumahmu untuk meminta bantuan dana untuk program pendidikan anak-anak asuhnya. Maka kamu:
- Memberi tahu orangtua untuk ikut memberi sumbangan
  - Menyuruhnya untuk ke tempat lain
  - Segera masuk dan menutup pintu rumah
40. Kelas kamu mengadakan kerja bakti. Maka kamu akan:
- Bersama teman lain membersihkan kelas
  - Membersihkan sebagian ruang kelas saja
  - Membersihkan meja dan kursi sendiri

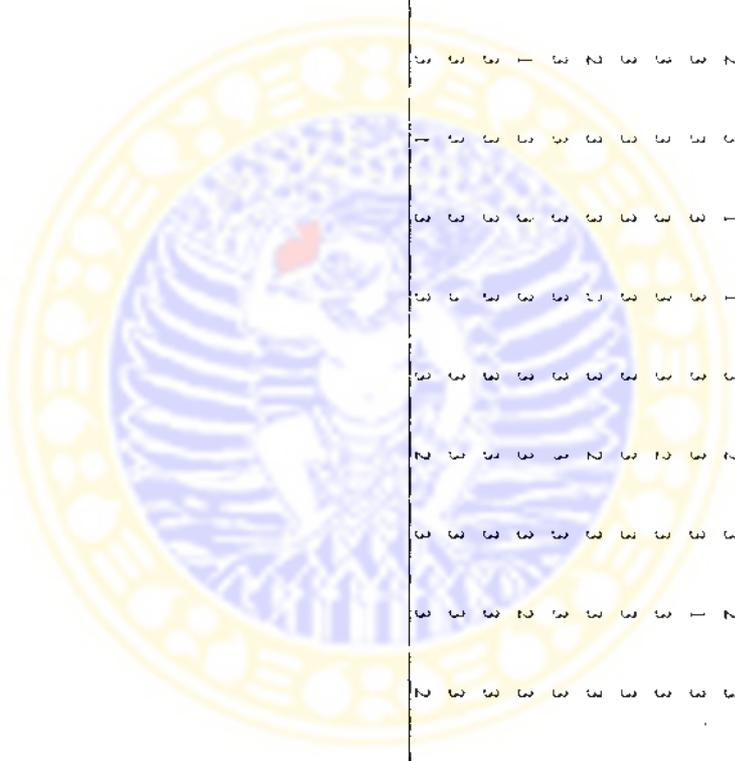
41. Saat menonton televisi, kamu melihat korban bencana gempa bumi dan tsunami di daerah lain. Para korban kehilangan semua harta benda serta kekurangan makanan dan pakaian. Maka apa yang kamu lakukan:
- Tidak ikut menyumbang karena sudah banyak yang memberi bantuan
  - Ikut menyumbang jika diberi uang oleh orangtua
  - Menyisilkan uang jajan untuk disumbangkan
42. Kepala sekolahmu meminta agar para siswa turut menyumbang secara sukarela pada seorang temanmu yang mengalami musibah. Maka kamu akan?
- Memberi sumbangan agar tidak dimarahi guru
  - Memberikan sumbangan jika semua teman sudah menyumbang
  - Menyumbang sesuai kemampuan



Data Hasil Uji Coba Skala Perilaku Prosocial

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

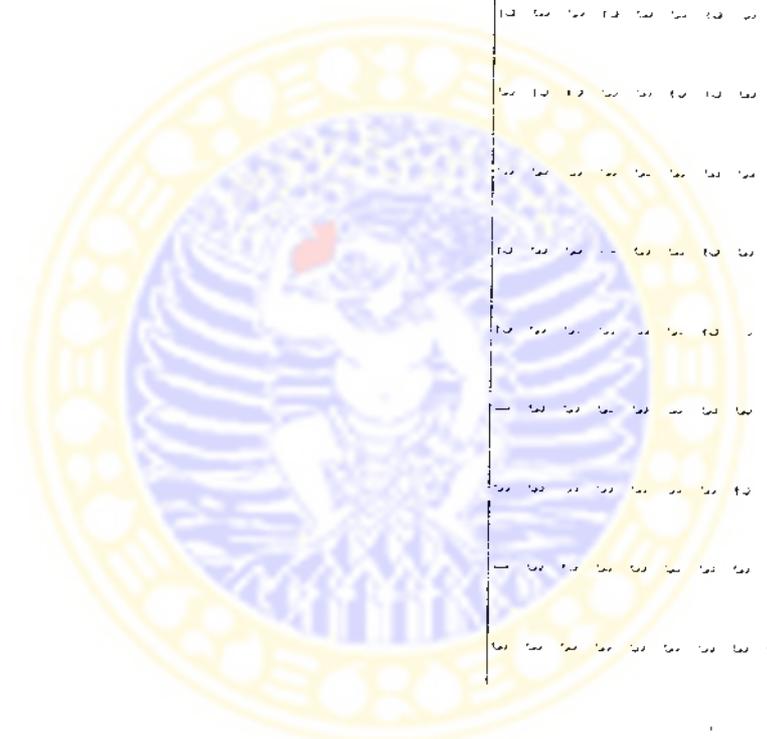
No	Unair	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
ADLN - Perpustakaan		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71



Eranjithan Data Hasil Tryout

	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1





## Lampiran 3. Hasil Uji Reliabilitas

## HASIL UJI RELIABILITAS PUTARAN I

\*\*\*\*\* Method 1 (space saver) will be used for this analysis

## RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

		Mean	Std Dev	Cases
1.	VAR00001	2.2791	.9342	43.0
2.	VAR00002	2.7442	.4415	43.0
3.	VAR00003	2.7442	.6208	43.0
4.	VAR00004	2.2791	.7344	43.0
5.	VAR00005	2.7209	.4539	43.0
6.	VAR00006	2.1165	.6622	43.0
7.	VAR00007	2.6279	.4891	43.0
8.	VAR00008	2.9302	.2578	43.0
9.	VAR00009	2.7442	.5387	43.0
10.	VAR00010	2.5116	.6314	43.0
11.	VAR00011	2.4186	.6980	43.0
12.	VAR00012	2.6977	.5990	43.0
13.	VAR00013	2.9767	.1525	43.0
14.	VAR00014	2.1860	.7321	43.0
15.	VAR00015	2.8372	.3735	43.0
16.	VAR00016	2.3488	.8131	43.0
17.	VAR00017	2.7209	.6296	43.0
18.	VAR00018	2.6047	.6597	43.0
19.	VAR00019	2.6512	.6860	43.0
20.	VAR00020	2.5349	.6305	43.0
21.	VAR00021	2.4651	.8266	43.0
22.	VAR00022	2.6977	.5578	43.0
23.	VAR00023	2.4419	.6288	43.0
24.	VAR00024	2.7907	.4659	43.0
25.	VAR00025	2.6512	.6860	43.0
26.	VAR00026	2.7674	.5272	43.0
27.	VAR00027	2.5814	.7632	43.0
28.	VAR00028	2.8372	.4845	43.0
29.	VAR00029	2.3488	.8967	43.0
30.	VAR00030	2.1395	.5598	43.0
31.	VAR00031	2.4651	.8823	43.0
32.	VAR00032	2.6744	.6444	43.0
33.	VAR00033	2.2791	.8259	43.0
34.	VAR00034	2.6279	.6181	43.0

35.	VAR00035	2.3488	.6127	43.0
36.	VAR00036	2.4884	.7676	43.0
37.	VAR00037	2.3721	.6555	43.0
38.	VAR00038	2.5349	.5916	43.0
39.	VAR00039	2.8140	.5003	43.0
40.	VAR00040	2.7442	.5812	43.0
41.	VAR00041	2.4186	.6980	43.0
42.	VAR00042	2.7299	.5906	43.0

N of				
Statistics for	Mean	Variance	Std Dev	Variables
SCALE	107.8837	130.6290	11.4293	42

### RELIABILITY ANALYSIS-SCALE (ALPHA)

#### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
VAR00001	105.6047	124.5781	.2483	.8902
VAR00002	105.1395	129.8372	.0593	.8903
VAR00003	105.1395	127.9324	.1646	.8899
VAR00004	105.6047	126.1019	.2418	.8891
VAR00005	105.1628	126.6635	.3680	.8870
VAR00006	105.7674	133.6589	-.2265	.8950
VAR00007	105.2558	127.4330	.2678	.8881
VAR00008	104.9535	128.9978	.2672	.8884
VAR00009	105.1395	127.7420	.2133	.8889
VAR00010	105.3721	122.5725	.5477	.8841
VAR00011	105.4651	123.1595	.4507	.8855
VAR00012	105.1860	123.8693	.4801	.8852
<b>VAR00013</b>	<b>104.9070</b>	<b>130.6578</b>	<b>-.0149</b>	<b>.8898</b>
VAR00014	105.6977	120.7874	.5783	.8831
VAR00015	105.0465	126.6168	.4607	.8865
VAR00016	105.5349	121.4928	.4728	.8850
VAR00017	105.1628	121.2824	.6454	.8825
VAR00018	105.2791	124.8250	.3642	.8869
VAR00019	105.2326	122.4208	.5097	.8845
VAR00020	105.3488	124.9945	.3715	.8868
VAR00021	105.4186	121.7254	.4507	.8855
VAR00022	105.1860	124.9646	.4292	.8860
VAR00023	105.4419	125.4906	.3367	.8873
VAR00024	105.0930	125.7054	.4505	.8861

<b>VAR00025</b>	<b>105.2326</b>	<b>125.9922</b>	<b>.2705</b>	<b>.8885</b>
VAR00026	105.1163	123.4862	.5859	.8841
VAR00027	105.3023	120.6921	.5578	.8834
VAR00028	105.0465	124.7121	.5251	.8851
VAR00029	105.5349	117.3023	.6447	.8813
<b>VAR00030</b>	<b>105.7442</b>	<b>129.3854</b>	<b>.0730</b>	<b>.8908</b>
VAR00031	105.4186	123.9635	.2996	.8888
VAR00032	105.2093	124.5028	.3971	.8864
VAR00033	105.6047	117.3400	.7045	.8802
VAR00034	105.2558	125.0520	.3758	.8867
<b>VAR00035</b>	<b>105.5349</b>	<b>127.3976</b>	<b>.2065</b>	<b>.8892</b>
VAR00036	105.3953	124.0543	.3501	.8873
VAR00037	105.5116	125.5511	.3303	.8874
VAR00038	105.3488	124.4230	.4437	.8857
VAR00039	105.0698	126.2569	.3666	.8870
VAR00040	105.1395	125.5039	.3676	.8868
VAR00041	105.4651	121.6357	.5524	.8837
VAR00042	105.1628	121.8538	.6462	.8828

Reliability Coefficients

N of Cases = 43.0                      N of Items = 42

Alpha = .8891

#### HASIL UJI RELIABILITAS PUTARAN II

Method 1 (space saver) will be used for this analysis

#### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

		Mean	Std Dev	Cases
1.	VAR00005	2.7209	.4539	43.0
2.	VAR00010	2.5116	.6314	43.0
3.	VAR00011	2.4186	.6980	43.0
4.	VAR00012	2.6977	.5990	43.0
5.	VAR00014	2.1860	.7321	43.0
6.	VAR00015	2.8372	.3735	43.0
7.	VAR00016	2.3488	.8131	43.0
8.	VAR00017	2.7209	.6296	43.0
9.	VAR00018	2.6047	.6597	43.0
10.	VAR00019	2.6512	.6860	43.0
11.	VAR00020	2.5349	.6305	43.0

12.	VAR00021	2.4651	.8266	43.0
13.	VAR00022	2.6977	.5578	43.0
14.	VAR00023	2.4419	.6288	43.0
15.	VAR00024	2.7907	.4659	43.0
16.	VAR00026	2.7674	.5272	43.0
17.	VAR00027	2.5814	.7632	43.0
18.	VAR00028	2.8372	.4845	43.0
19.	VAR00029	2.3488	.8967	43.0
20.	VAR00031	2.4651	.8823	43.0
21.	VAR00032	2.6744	.6444	43.0
22.	VAR00033	2.2791	.8259	43.0
23.	VAR00034	2.6279	.6181	43.0
24.	VAR00036	2.4884	.7676	43.0
25.	VAR00037	2.3721	.6555	43.0
26.	VAR00038	2.5349	.5916	43.0
27.	VAR00039	2.8140	.5003	43.0
28.	VAR00040	2.7442	.5812	43.0
29.	VAR00041	2.4186	.6980	43.0
30.	VAR00042	2.7209	.5906	43.0

Statistics for	Mean	Variance	Std Dev	N of Variables
SCALE	77.3023	105.6921	10.2807	30

#### RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

Item-total Statistic :

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Alpha if Item Deleted
VAR00005	74.5814	102.0587	.3738	.9054
VAR00010	74.7907	98.8837	.5104	.9033
VAR00011	74.8837	99.0100	.4459	.9044
VAR00012	74.6047	99.9590	.4487	.9043
VAR00014	75.1163	97.3433	.5408	.9026
VAR00015	74.4651	101.6833	.5136	.9043
VAR00016	74.9535	97.0454	.4985	.9036
VAR00017	74.5814	96.9158	.6759	.9006
VAR00018	74.6977	100.5493	.3558	.9058
VAR00019	74.6512	98.4230	.4994	.9034
VAR00020	74.7674	100.8018	.3549	.9058
VAR00021	74.8372	96.9491	.4951	.9037
VAR00022	74.6047	100.3400	.4511	.9043
VAR00023	74.8605	101.0753	.3339	.9061

VAR00024	74.5116	100.6844	.5124	.9038
VAR00026	74.5349	98.9690	.6144	.9021
VAR00027	74.7209	96.4441	.5781	.9019
VAR00028	74.4651	100.1118	.5513	.9032
VAR00029	74.9535	93.8073	.6380	.9006
VAR00031	74.8372	98.8062	.3482	.9071
VAR00032	74.6279	99.9535	.4131	.9049
VAR00033	75.0233	94.4518	.6577	.9002
VAR00034	74.6744	100.4155	.3951	.9051
VAR00036	74.8140	99.5360	.3635	.9061
VAR00037	74.9302	101.0664	.3184	.9064
VAR00038	74.7674	99.8018	.4688	.9040
VAR00039	74.4884	102.2558	.3149	.9061
VAR00040	74.5581	99.7763	.4804	.9038
VAR00041	74.8837	97.9147	.5277	.9029
VAR00042	74.5814	97.3920	.6821	.9007

#### Reliability Coefficients

N of Cases = 43.0                      N of Items = 30

Alpha = .9068

#### Lampiran 4. Kuisioner Setelah *Try Out*

##### Kuisioner Setelah *Try Out* Pertama

Adik-adik yang tersayang,

Pada angket ini adik diminta untuk memberi satu jawaban pada setiap soal, yang dianggap sesuai dengan film cerita Franklin yang telah kalian tonton dan sangat kami harapkan pula kejujurannya. Adik tinggal memilih jawaban dengan menyilang (X) salah satu huruf pada jawaban yang disediakan.

Bila telah selesai, jangan lupa memeriksa kembali hasil pekerjaan kalian agar tidak ada nomor yang terlewat.

##### Lembar Identitas Subjek

Nama Lengkap :

Usia :

Jenis Kelamin :

Kelas :

1. Siapakah nama adik Franklin?
  - a. Possum
  - b. Otter
  - c. Harrier
2. Apakah arti sahabat menurut Franklin, Bear, dan Beaver?
  - a. Hanya teman bermain
  - b. Orang yang paling penting
  - c. Teman di sekolah
  - d. ....
3. Dimanakah rumah Franklin berada?
  - a. Di tepi hutan
  - b. Di tepi pantai
  - c. Di tepi sungai
4. Mengapa Snail selalu mudah menyerah jika menghadapi masalah?
  - a. Karena malas
  - b. Karena takut
  - c. Karena bentuk badannya
  - d. ....
5. Tokoh beruang dalam film Franklin bernama?
  - a. Rabbit
  - b. Bear
  - c. Beaver

6. Bagaimanakah sifat Beaver jika menghadapi suatu masalah?
- Berpikir, berusaha mencari jalan keluar dan berbicara terus terang dengan teman-temannya
  - Diam saja karena merasa sungkan dengan teman-temannya
  - Menyerahkan masalahnya pada teman-teman yang lain
  - Tidak tahu
  - .....
7. Apa yang dilakukan Franklin, Beaver, dan Bear untuk memberi semangat pada Snail?
- Sering memberi makanan
  - Sering mencari cara agar Snail menjadi pahlawan
  - Menuruti semua perkataan Snail
  - Tidak tahu
  - .....
8. Apakah yang terjadi jika Snail tidak berangkat ke sekolah dengan Franklin?
- Snail akan sampai ke sekolah dalam waktu satu minggu
  - Snail akan diantarkan oleh orangtuanya
  - Snail akan mengalami musibah
9. Guru Franklin bernama ....
- Mr. Turtle
  - Mr. Owl
  - Miss Lynx
10. Bagaimana sikap Franklin pada hewan peliharaannya (Goldie)?
- Hanya memberinya makan
  - Membiarkanannya
  - Merawatnya
  - Tidak tahu
  - .....
11. Teman Franklin yang bernama Snail adalah .....
- Siput
  - Burung Hantu
  - Koala
12. Jika Franklin, Bear, dan Beaver sedang bertengkar, maka .....
- Mereka akan saling berkelahi
  - Mereka akan saling minta maaf
  - Mereka akan saling menyalahkan
13. Bagaimanakah sifat Snail?
- Selalu bersemangat

- b. Pemalas
  - c. Selalu merasa tidak mampu
  - d. Tidak tahu
  - e. ....
14. Apa yang dilakukan Franklia jika melihat orang lain mendapat musibah?
- a. melihat dan menceritakan pada teman-temannya
  - b. mencoba untuk membantu
  - c. membiarkannya dan melanjutkan permainannya
  - d. ....
15. Apa yang dilakukan orangtua Franklin jika Franklin berbuat salah?
- a. Mengingatkan
  - b. Memarahi
  - c. Menghukum
16. Apakah yang akan terjadi jika Franklin, Bear, atau Beaver bersikap tidak mau mengalah?
- a. mereka akan bermain bersama
  - b. Mereka akan pergi ke sekolah bersama
  - c. mereka akan saling menjauhi
  - d. Tidak tahu
  - e. ....
17. Franklin adalah seorang anak yang ....
- a. Selalu ingin tahu
  - b. Suka berbuat jahil
  - c. Mau menang sendiri
18. Apa yang dilakukan Beaver jika mereka mendapatkan masalah?
- a. meminta Franklin untuk menyelesaikan masalah tersebut
  - b. menyalahkan Snail karena dia selalu lambat
  - c. mencoba untuk memikirkan permasalahan yang dihadapi
19. Mengapa Franklin, Bear, dan Beaver selalu mencari cara untuk mendukung atau memberi semangat pada Snail?
- a. karena Snail adalah sahabat mereka
  - b. Karena kasihan pada Snail yang selalu terlambat

- c. karena mereka disuruh oleh guru dan orangtua  
d. ....
20. Siapakah nama teman Franklin yang selalu bergantung pada Franklin?  
a. Betty                      b. Snail                      c. Bear
21. Franklin, Bear, dan Beaver suka bermain .....  
a. sepeda dan bola              b. Air dan bola              c. Boneka dan sepeda
22. Bagaimana sifat Ayah Franklin?  
a. Bijaksana                      b. Suka menolong              c. Rela-tah diri
23. Apa yang dilakukan Bear jika teman-temannya bermain kerumahnya?  
a. menyuruhnya pergi  
b. Pura-pura tidak ada di rumah  
c. Mengajaknya bermain bersama
24. Dibawah ini mana yang bukan teman Franklin?  
a. Fox                      b. Otter                      c. Piglet
25. Bear mempunyai mainan baru, kemudian Franklin datang ke rumah Bear.  
Bagaimana sikap Bear kepada Franklin?  
a. segera menyembunyikan mainannya  
b. Memperlihatkan mainannya pada Franklin  
c. meminjamkan mainannya pada Franklin  
d. Tidak tahu  
e. ....

### Kuisoner Setelah *Try Out*

Adik-Adik yang tersayang,

Pada angket ini adik diminta untuk memberi satu jawaban pada setiap soal, yang dianggap sesuai dengan keadaan diri kalian serta apa yang adik rasakan dan sangat kami harapkan pula kejujuran dan keterbukaan adik. Adik tinggal memilih jawaban dengan menyilang (X) salah satu huruf pada jawaban yang disediakan.

### Lembar Identitas Subjek

Nama Lengkap :

Usia :

Jenis Kelamin :

Kelas :

1. Ririn dan temannya sedang asyik bermain ketika ia melihat seorang anak kecil jatuh dari sepedanya. Jika kamu jadi Ririn, apa yang kamu lakukan?
  - a. Menolong anak itu jika ada orang lain yang menolong
  - b. Segera menolong
  - c. Pura-pura tidak melihat kejadian tersebut
2. Kamu selalu mendapat nilai bagus untuk pelajaran matematika, sebelum ujian temanmu ingin kamu untuk mengajarnya matematika. Maka kamu:
  - a. Tidak mau mengajarnya dengan alasan belum belajar
  - b. Mengajarnya sedikit
  - c. Mengajarnya sampai mengerti
3. Rika dan teman-temannya mendapat tugas menggambar peta Indonesia secara kelompok dan Rika yang paling pandai menggambar. Lalu teman-teman Rika meminta agar dia yang menggambar sedangkan yang lain mewarnai dan memberi keterangan. Jika kamu jadi Rika, kamu akan:
  - a. Menggambar sebagian agar dilanjutkan oleh teman-teman
  - b. Menolak karena merasa tidak adil jika ia mengerjakan sendiri
  - c. Menggambar peta sesuai tugas masing-masing

4. Seorang anak kecil sedang berusaha mengambil mainannya yang terjatuh ke dalam got pada saat itu kamu dan temanmu lewat. Apa yang kamu lakukan:
  - a. Terus jalan dan pura-pura tidak tahu
  - b. Menyuruh temanmu untuk mengambilkan
  - c. Segera mengambilkan mainan itu
5. Nilai-nilai ulangan bahasa inggrismu selalu yang terbaik. Teman-temanmu meminta kamu untuk mengajarnya bahasa inggris. Maka kamu:
  - a. Menyarankan mereka untuk les bahasa inggris
  - b. Menyetujui jika ada waktu luang
  - c. Dengan senang hati mengajak teman-teman untuk belajar bersama
6. Di tempat tinggalmu dibangun sebuah masjid dan di depan masjid tersebut ada kotak amal. Apa yang kamu lakukan jika melewati jalan depan masjid itu?
  - a. Memberi sumbangan sesuai kemampuan
  - b. Menyumbang jika ada yang datang meminta
  - c. Tidak merasa perlu untuk menyumbang
7. Buku yang kamu pinjam dari temanmu itu sobek waktu kamu membacanya. Saat mengembalikan buku itu pada temanmu kamu akan:
  - a. Menunjukkan halaman yang sobek dan bersedia untuk mengganti
  - b. Mengatakan bahwa buku itu sobek sejak kamu pinjam
  - c. Berterus terang jika ketahuan
8. Pada bulan Ramadhan ini sekolah mengadakan bakti sosial ke panti asuhan. Apa yang kamu lakukan:
  - a. Menyumbangkan beberapa barang yang dibutuhkan
  - b. Ikut menyumbang jika diminta oleh guru
  - c. Tidak ikut menyumbang karena kamu tidak ikut kesana
9. Temanmu datang pada saat kamu makan, ternyata dia juga belum makan. Maka kamu:
  - a. Membiarkannya dan menyelesaikan makan
  - b. Memintanya untuk menunggu dan memberinya minum
  - c. Mengajaknya makan bersama

10. Teman-teman sekelasmu belum ada yang mempunyai buku bahasa indonesia sedangkan kamu punya buku tersebut. Lalu Bu guru memberi PR bahasa indonesia dan temanmu ingin meminjam bukumu. Maka kamu akan:
  - a. Mengatakan kalau tidak punya buku
  - b. Meminjamkan sebentar dengan mengatakan kalau buku itu bukan punyamu
  - c. Meminjamkan buku tersebut dan mengerjakan tugas bersama
11. Di sekolah ada acara sepeda santai, temanmu tidak bisa ikut karena tidak mempunyai sepeda. Sedangkan kamu mempunyai 2 sepeda dirumahnya. Maka kamu akan:
  - a. Menawarkan pada temanmu 1 sepeda yang lain
  - b. Meminjaminya jika ia mengatakan ingin meminjam sepeda
  - c. Membiarkan temanmu tidak ikut karena dia bisa menjadi sainganmu mendapat juara
12. Pada hari minggu di sekolah ada kerja bakti. Maka kamu:
  - a. Datang sebentar agar dikira ikut kerja bakti
  - b. Ikut bekerja bakti sampai selesai
  - c. Ikut bekerja bakti sebentar
13. Baju yang kamu pinjam dari saudaramu sobek sedikit waktu kamu pakai. Apa yang kamu lakukan pada saat mengembalikan baju tersebut pada saudaramu?
  - a. Berterus terang tentang bajunya yang sobek
  - b. Jika dia bertanya baru mengatakan yang sebenarnya
  - c. Diam saja, seolah-olah tidak terjadi apa-apa
14. Pada saat membeli jajanan di kantin, uang kembaliannya lebih. Maka kamu:
  - a. Memberikan uang itu pada pengemis
  - b. Mengembalikan uang itu pada penjualnya
  - c. Membelikan uang itu jajanan yang lain
15. Kamu dan temanmu melihat seorang nenek sedang kesulitan untuk menyeberang jalan. Maka kamu:
  - a. Membantu menyeberangkan jalan
  - b. Membiarkan temanmu yang menyeberangkannya

- c. Menyerahkannya jika nenek itu minta bantuan
16. Kamu pergi ke rumah saudaramu, waktu itu dia sedang membersihkan kamarnya dan menata buku-bukunya. Kamu akan:
- Membantu menyelesaikan pekerjaannya
  - Membantu jika ia meminta
  - Menunggu ia menyelesaikan pekerjaannya
17. Farah terpilih menjadi bendahara di kelas. Dia diberitahu mengenai repotnya tugas seorang bendahara. Jika kamu menjadi Farah, kamu akan:
- Menerima tugas itu karena senang bekerja dalam struktur kelas
  - Menolak karena merasa tidak sanggup dengan tugasnya
  - Menerima karena takut dimarahi oleh guru
18. Saat ini banyak terjadi bencana, orang-orang sibuk mengumpulkan bantuan. Apa yang kamu lakukan melihat hal tersebut:
- Menyumbang seampunya
  - Menyumbang sesuai rata-rata iuran teman yang lain
  - Menyumbang jika diminta
19. Temanmu di lain sekolah ingin meminjam buku-buku pelajaranmu untuk di fotocopy. Ketika ia menanyakannya pada kamu, maka kamu:
- Mengatakan kalau buku-buku itu sedang dipinjam orang lain
  - Mengatakan kalau bukumu tidak lengkap
  - Meminjamkan semua buku-buku yang kamu punya
20. Adikmu menangis karena mainannya kamu ambil. Ketika ibu datang apa yang kamu katakan?
- Diam saja
  - Mengatakan kalau dia merebut mainanmu
  - Mengatakan kalau kamu mengambil mainannya
21. Untuk memperingati hari Kemerdekaan Indonesia, sekolah mengadakan lomba kebersihan dan keindahan kelas. Maka kamu akan:
- Bersama teman-teman membersihkan kelas
  - Mengawasi teman-teman karena sudah banyak yang kerja
  - Membersihkan kelas jika ada guru datang

22. Temanmu yang ada diluar kota meminta kamu untuk meminjamkan buku di perpustakaan dan mengirimkannya pada dia. Apa yang kamu lakukan sebagai temannya?
- Mengirimkannya jika ia mengirimkan ongkosnya
  - Menyuruhnya untuk datang dan meminjam sendiri
  - Meminjamkannya lalu mengirimnya
23. Suatu siang hujan turun sangat deras kamu menikmati kehangatan dalam rumah lalu kamu melihat ada anak kecil berteduh di depan pagar rumahmu. Maka kamu akan:
- Mengajaknya masuk dan memberinya minum
  - Membiarkan nya berteduh dan memberinya minum
  - Membiarkan nya berteduh diluar
24. Pada saat Ibu Guru tidak masuk beliau memberikan tugas matematika untuk dikerjakan secara berkelompok. Maka kamu akan:
- Mengerjakannya sendiri
  - Mengerjakan dengan teman-teman yang pandai saja
  - Mengerjakan tugas sesuai kelompok yang dibentuk
25. Pada hari ulang tahun sekolah, setiap siswa diminta untuk membawa bekal dan nantinya akan saling ditukarkan. Cahyo sedih karena ibunya tidak mampu untuk membelikannya bekal. Dandi, teman Cahyo mengetahui hal tersebut. Jika kamu jadi Dandi apa yang kamu lakukan?
- Memberikan sebagian bekalnya jika Cahyo meminta
  - Mengajak Cahyo untuk memakan bekal yang ia bawa
  - Menyuruh Cahyo untuk tidak masuk sekolah
26. Rino selalu mendapat nilai jelek di kelasnya sedangkan kamu adalah juara kelas. Maka kamu:
- Mengajaknya belajar bersama
  - Menyuruhnya untuk banyak belajar
  - Membiarkan saja karena itu urusannya

27. Seorang Bapak tua mengaku dari yayasan anak yatim datang ke rumahmu untuk meminta bantuan untuk program pendidikan anak-anak asuhnya. Maka kamu:
- Memberinya bantuan semampunya
  - Menyuruhnya untuk ke tempat lain
  - Segera masuk dan menutup pintu rumah
28. Kelas kamu mengadakan kerja bakti. Maka kamu akan:
- Bersama teman lain membersihkan kelas
  - Membersihkan sebagian ruang kelas saja
  - Membersihkan meja dan kursi sendiri
29. Saat menonton televisi, kamu melihat korban bencana gempa bumi dan tsunami di daerah lain. Para korban kehilangan semua harta benda serta kekurangan makanan dan pakaian. Maka apa yang kamu lakukan:
- Tidak ikut menyumbang karena sudah banyak yang memberi bantuan
  - Ikut menyumbang jika diberi uang oleh orangtua
  - Menyisihkan uang jajan untuk disumbangkan
30. Kepala sekolahmu meminta agar para siswa turut menyumbang secara sukarela pada seorang temanmu yang mengalami musibah. Maka kamu akan?
- Memberi sumbangan agar tidak dimarani guru
  - Memberikan sumbangan jika semua teman sudah menyumbang
  - Menyumbang sesuai kemampuan

☺ Terima Kasih ☺



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
FAKULTAS PSIKOLOGI

Jl. Dharmawangsa Dalam Selatan 4-6 Tel. & Fax. (031) 5032770-5025910  
SURABAYA

89

No. : 665 /J03.1.16/PP/2006  
\_amp. : --  
\_al : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah Dasar Negeri  
Kepuh Kiriman II  
Jl. Kepuh Kiriman Waru  
Sidorajo.

Dengan hormat,  
Dalam rangka tugas penyusunan skripsi, bersama ini kami mohon agar mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Efrani M.  
NIM : 110210578

mohon diberikan ijin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri  
Kepuh Kiriman II, Sidoarjo.

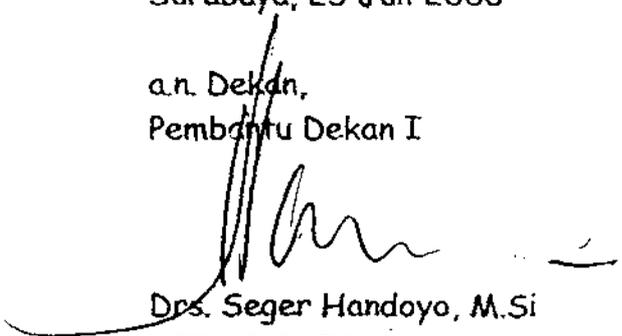
Judul Skripsi : Hubungan Antar Tingkat Pemahaman Terhadap Film  
Kartun Dengan Pembentukan Perilaku Prosocial Pada Anak

Pembimbing Skripsi : Fitri Andriani, S.Psi., M.Si  
Lama Penelitian : 1 (satu) bulan

Demikian, atas perhatian dan bantuan Saudara kami ucapkan terimakasih.

Surabaya, 25 Juli 2006

a.n. Dekan,  
Pembantu Dekan I

  
Drs. Seger Handoyo, M.Si  
NIP. 131967668



DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI KEPUH KIRIMAN II Nomor 592  
ADLN - Perpustakaan Unair  
Jl. Kenari No. 1 A Kewadin Telp. (031) 8675053  
KECAMATAN WARU Kode Pos 61256 SIDGARJO

Nomor : 422/037/404.48.16.592/2006  
Perihal : Keterangan Penelitian

Kepada Yth. :  
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga  
Jl. Dharmawangsa Dalam Selatan 4-6  
Surabaya

Dengan hormat,  
Berdasarkan surat Saudara tanggal 25 Juli 2006 Nomor : 665/J03.1.16/PP/2006,  
perihal permohonan ijin penelitian atas nama Efrani M. kami telah memberikan ijin  
untuk penelitian dan menguraikan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Efrani M.  
Status : Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Airlangga  
Nim. : 110210578

Sejak tanggal 5 Agustus sampai dengan 14 Oktober 2006, telah melaksanakan  
penelitian untuk keperluan skripsi dengan judul " Hubungan antara Tingkat  
Pemahaman Anak terhadap Film Cerita Franklin dengan Kecenderungan Perilaku  
Prososial ".

Demikian surat keterangan ini, kami berikan untuk dapat dipergunakan selagaimana  
mestinya.

Surabaya, 11 Nopember 2006

Hormat kami,  
Kepala Sekolah Dasar Negeri  
Kepuh Kiriman II



Dis. H. AbJul Ghofur

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

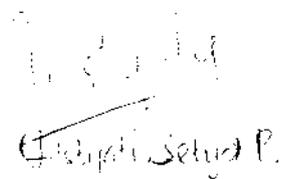
Nama : Listiyati Setyo Palupi  
 Pekerjaan : Staf pengajar Fak. Psikologi Unair.

Telah menjadi rater untuk alat ukur skala Pemahaman dan skala Perilaku Prososial yang akan digunakan dalam skripsi dengan penelitian yang berjudul Hubungan antara tingkat pemahaman anak terhadap film kartun Franklin dengan Perilaku Prososial pada anak kelas 4 Sekolah Dasar.

Berikut ini beberapa masukan yang patut dipertimbangkan:

1. Gerakan indikator yang dapat diukur
2. Berikan penjelasan pada indikator-indikator yang masih abstrak / umum
3. Penetapan aparat pengukuran yang akan digunakan / prosedur
4. Generalisasi bahasa yang sudah digunakan di kelas
5. Generalisasi bahasa yang sudah dan bahasa yang digunakan / subjek.
- 6.

Surabaya, 12 - 06 - 2006

  
 Listiyati Setyo P.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Winda Hendayani

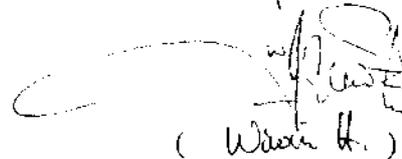
Pekerjaan : Dosen

Telah menjadi rater untuk alat ukur skala Pemahaman dan skala Perilaku Prososial yang akan digunakan dalam skripsi dengan penelitian yang berjudul Hubungan antara tingkat pemahaman anak terhadap film kartun Franklin dengan Perilaku Prososial pada anak kelas 4 Sekolah Dasar.

Berikut ini beberapa masukan yang patut dipertimbangkan:

1. Coba kembali indikator masing-masing? skala (kepatutannya?)
2. Perbedaan item? yg overlap antar indikator
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Surabaya, September 2006

  
( Winda H. )

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pramesi P.  
Pekerjaan : staf Pengajar Fak. Biologi Unair

Telah menjadi rater untuk alat ukur skala Pemahaman dan skala Perilaku Prosocial yang akan digunakan dalam skripsi dengan penelitian yang berjudul Hubungan antara tingkat pemahaman anak terhadap film kartun Franklin dengan Perilaku Prosocial pada anak kelas 4 Sekolah Dasar.

Berikut ini beberapa masukan yang patut dipertimbangkan:

1. ada beberapa kata yg perlu direvisi / dihilangkan
2. lebih baik Anda <sup>pula</sup> tujukkan pada kelompok yg setara dg subjek untuk melihat apakah mtk dpt memahami dg baik kata<sup>2</sup> yg
3. ada (misal mtk membaca & mengungkapkan mana yg
4. sulit dipahami / membingungkan)
- 5.
- 6.

Surabaya, 7 - 9 - 2006

  
 ( Pramesi P. )

## Lampiran 8. Data Hasil Penelitian

## Data Skala Pemahaman

Subyek	aitem 1	aitem 2	aitem 3	aitem 4	aitem 5	aitem 6	aitem 7	aitem 8	aitem 9	aitem 10	aitem 11	aitem 12	aitem 13
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
11	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
12	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
14	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
16	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
19	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
23	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0
24	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
26	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0

5.

27	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
28	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
29	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
32	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
35	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
36	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1

Subyek	aitem 14	aitem 15	aitem 16	aitem 17	aitem 18	aitem 19	aitem 20	aitem 21	aitem 22	aitem 23	aitem 24	aitem 25	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
4	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	23
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22
8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24
9	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24
10	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	22
11	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	22
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
13	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	23
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24
17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23

46

19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21
20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
24	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
25	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
26	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	21
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
28	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
30	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	22
31	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
34	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
35	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21
36	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	22
													21

## Data Skala Perilaku Prososial

S	Aitem 1	Aitem 2	Aitem 3	Aitem 4	Aitem 5	Aitem 6	Aitem 7	Aitem 8	Aitem 9	Aitem 10	Aitem 11	Aitem 12	Aitem 13	Aitem 14	Aitem 15	Aitem 16
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
5	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
8	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	1
9	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3
10	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
17	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
18	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3
19	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
21	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2
23	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
26	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1
27	2	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	2	2
28	3	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	1	2	2

4%

29	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
30	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
31	2	2	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2
32	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3
33	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3
34	2	3	3	1	2	1	3	2	1	2	3	2	3	3	2	2
35	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	2	3	3	2
36	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	2	3

S	Aitem 17	Aitem 18	Aitem 19	Aitem 20	Aitem 21	Aitem 22	Aitem 23	Aitem 24	Aitem 25	Aitem 26	Aitem 27	Aitem 28	Aitem 29	Aitem 30	Total
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89
3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	85
4	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	81
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
7	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	87
8	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	85
9	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	82
10	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86
11	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	76
12	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
13	3	2	3	3	3	3	1	1	3	1	2	3	2	2	74
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	84
15	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89
16	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	86
17	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	83
18	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	89
19	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	85
20	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	85
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	88
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84

34

23	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	86
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	88
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
26	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	83
27	3	2	1	1	3	2	3	2	1	2	3	2	1	1	86
28	3	2	2	1	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	81
29	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	84
30	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	84
31	2	3	3	1	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	78
32	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	84
33	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
34	1	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	1	3	1	83
35	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	2	3	84
36	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	81



## Lampiran 9. Data Hasil Uji Asumsi

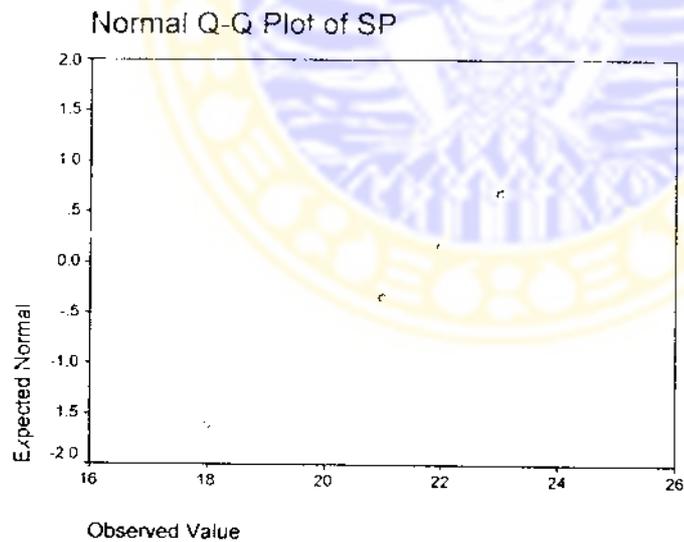
**UJI NORMALITAS****Explore****Case Processing Summary**

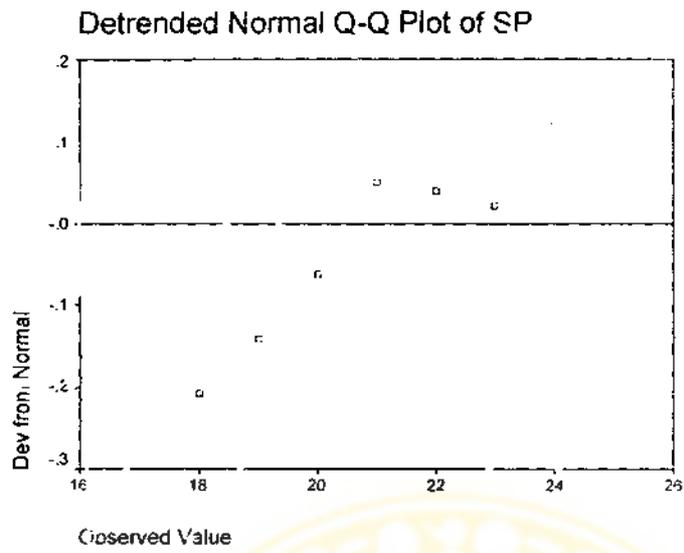
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
SP	36	83.7%	7	16.3%	43	100.0%
SPPS	36	83.7%	7	16.3%	43	100.0%

**Tests of Normality**

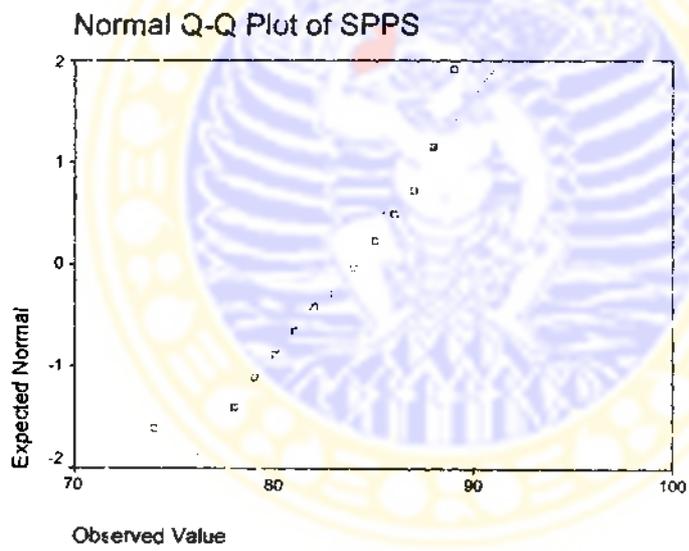
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SP	.139	36	.076	.966	36	.330
SPPS	.134	36	.102	.930	36	.025

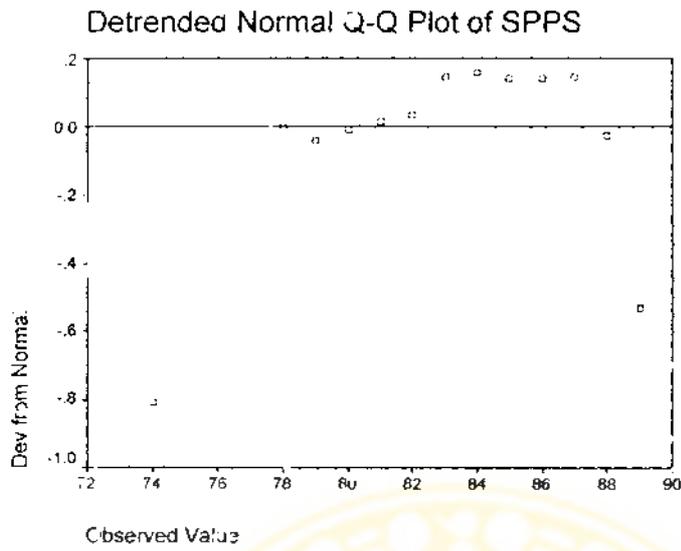
a. Lilliefors Significance Correction

**Skala Pemahaman ( SP )**

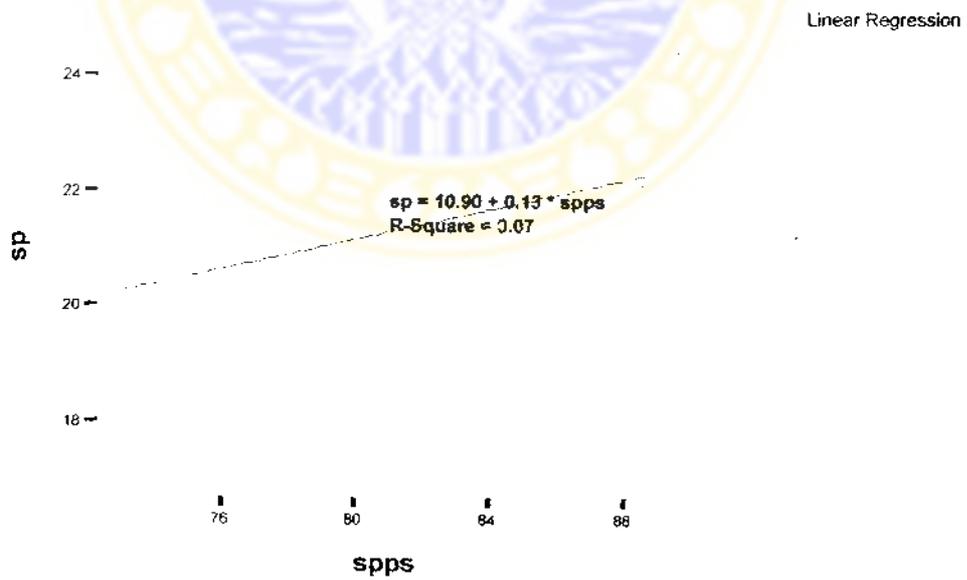


**Skala Perilaku Prososial ( SPPS )**





Interactive Graph



Lampiran 10. hasil Uji Analisis Korelasi Product Moment

**Correlations** **HASIL UJI KORELASI**

**Correlations**

		SP	SPPS
SP	Pearson Correlation	1	.721**
	Sig. (2-tailed)	.	.000
	N	36	36
SPPS	Pearson Correlation	.721**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.
	N	36	36

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level