



**PENGARUH INTENSITAS MENONTON FILM KARTUN
ANAK-ANAK TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD TERPADU
AL FURQAN JEMBER TAHUN
AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Oleh

**SHAFIRA WIDHIA ANGGRAENI
NIM 160210205101**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2021**



**PENGARUH INTENSITAS MENONTON FILM KARTUN
ANAK-ANAK TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD TERPADU
AL FURQAN JEMBER TAHUN
AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

SHAFIRA WIDHIA ANGGRAENI

NIM 160210205101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2021**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, dengan segala ketulusan dan keikhlasan saya persembahkan karya ini sebagai rasa kasih sayang cinta dan perwujudan tanggung jawab saya kepada:

1. Kedua orangtua saya, Ibunda Heny Widiarti dan Ayahanda Widiyatmo Ekoputro, yang telah memberikan dukungan, doa, bimbingan, serta semangat yang diberikan selama ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
2. Bapak dan Ibu Guru yang telah membimbing saya sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, yang saya banggakan.

MOTTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ

“jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri”

(QS. Al Isra 17:7)*)



*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2017. *Qur'an hafalan dan Terjemahan*. Jakarta: Almahira.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shafira Widhia Anggraeni

NIM : 160210205101

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Terpadu Al Furqan Jember Tahun Ajaran 2020/2021” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 28 Januari 2021

Yang menyatakan

Shafira Widhia Anggraeni

NIM 160210205101

SKRIPSI

**PENGARUH INTENSITAS MENONTON FILM KARTUN ANAK-ANAK
TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
PAUD TERPADU AL FURQAN JEMBER
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Oleh:

SHAFIRA WIDHIA ANGGRAENI

NIM 160210205101

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Senny W. Dienda Saputri, S.Psi., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH INTENSITAS MENONTON FILM KARTUN ANAK-ANAK TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD TERPADU AL FURQAN JEMBER TAHUN AJARAN 2020/2021

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Shafira Widhia Anggraeni
NIM : 160210205101
Angkatan : 2016
Daerah Asal : Surabaya
Tempat, Tanggal Lahir : Surabaya, 18 Mei 1998
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG PAUD

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP. 196107291988022001

Senny W. Dienda Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 197705022005012001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember Tahun Ajaran 2020/2021” karya Shafira Widhia Anggraeni telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 28 Januari 2021
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP. 196107291988022001

Senny W. D. Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 197705022005012001

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP. 1956610031982122001

Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198007182015042001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.
NIP. 196061219987021001

RINGKASAN

Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Terpadu Al Furqan Jember Tahun Ajaran 2020/2021, Shafira Widhia Anggraeni, 160210205101; 2016; 64 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pada usia prasekolah, anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini disebut juga dengan istilah masa keemasan di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan anak berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Salah satunya adalah aspek perkembangan yang penting adalah perilaku sosial. Perilaku prososial merupakan salah satu komponen yang sangat signifikan dalam mengembangkan keterampilan sosial. Perilaku prososial adalah perilaku yang mencerminkan kepedulian atau perhatian dari seorang individu ke orang lain.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner awal, didapatkan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan memiliki perilaku prososial yang tinggi, serta sebagian anak yang memiliki perilaku prososial juga sering melihat tayangan film kartun kategori anak-anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember tahun ajaran 2020/2021? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Terpadu Al Furqan Jember selama 3 minggu. Subjek penelitian ini adalah orangtua dan murid yang berusia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan yang berjumlah 75 anak. Jenis penelitian ini merupakan penelitian penelitian kausal komparatif (*ex post facto*) dengan

menggunakan rumus *independent sample t-test*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner kepada orangtua peserta didik dan metode dokumentasi.

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t (*independent sample t-test*), didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,627 yang berarti lebih besar dari patokan 0,05. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, tidak ada pengaruh intensitas menonton film kartun terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember. Ada beberapa hal yang dapat menjelaskan hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa intensitas menonton film kartun anak-anak tidak berperan signifikan dalam mempengaruhi perilaku prososial anak. Beberapa faktor lain tampaknya lebih mempengaruhi perilaku prososial dibandingkan dengan intensitas menonton film kartun anak-anak, seperti budaya dan sistem pendidikan sekolah dalam mengembangkan perilaku prososial anak, karena memang PAUD Terpadu Al Furqon memiliki program pembiasaan perilaku prososial yang diistilahkan sebagai perilaku “beramal”. Selain itu, beberapa kelemahan penelitian dapat mengurangi akurasi hasil, seperti alat dan teknik pengumpulan data yang berupa pengisian kuesioner dan diisi oleh orangtua, sehingga rentan terjadi subyektifitas jawaban orangtua.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M. Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A., selaku pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Dra. Khutobah, M.Pd., Laily Nur Aisyah., S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji I dan II yang telah banyak memberi masukan dan pembelajaran baru dalam penulisan skripsi ini;
7. Ustadzah Siti Mawaddah, S.Pd., dan Ustadzah Elok selaku Kepala dan Ketua Hall C di PAUD Terpadu Al Furqan Jember yang telah memberi izin, meluangkan waktu, dan membantu dalam pelaksanaan penelitian;
8. Walimurid kelompok TK A di PAUD Terpadu Al Furqan Jember yang telah meluangkan waktu dan membantu dalam pelaksanaan penelitian;

9. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
10. Keluargaku, Papa Widiyatmo Ekoputro dan Mama Heny Widiarti serta kakak Ghazlina Ayunda Widhia Putri yang selalu mendoakan, mendukungku baik dari segi finansial maupun moril, nasehat, dan motivasi;
11. Diriku sendiri, yang mampu berjuang sampai di titik ini. Skripsi ini menjadikan salah satu pembuktian terhadap diri sendiri bahwa saya mampu menyelesaikan dengan 'baik';
12. Sahabat Culan Dita Puji Rahmawati, Servyka Anggun Setyawati, Anggraeni Puspitasari, dan Ila Priani yang selalu memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama dalam mengerjakan skripsi;
13. Sahabat masa SMP Aprilia, Hadi, Ilham, Linda yang selalu memberi dukungan dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi;
14. Sahabat KKPLP Ajeng, Aini, Dita, Elfajrisa, Sari, Risma, dan Tutut yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama dalam mengerjakan skripsi;
15. Sahabat saya Irma Nur Mardiana dan Anas Wahyudi yang senantiasa menemani saya untuk mengurus berkas skripsi dan memberikan semangat, dukungan serta motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi;
16. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2016 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama ini mendapatkan berkah dan barokah dari Allah SWT. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, amin.

Jember, 28 Januari 2021

Shafira Widhia Anggraeni

DAFTAR ISI

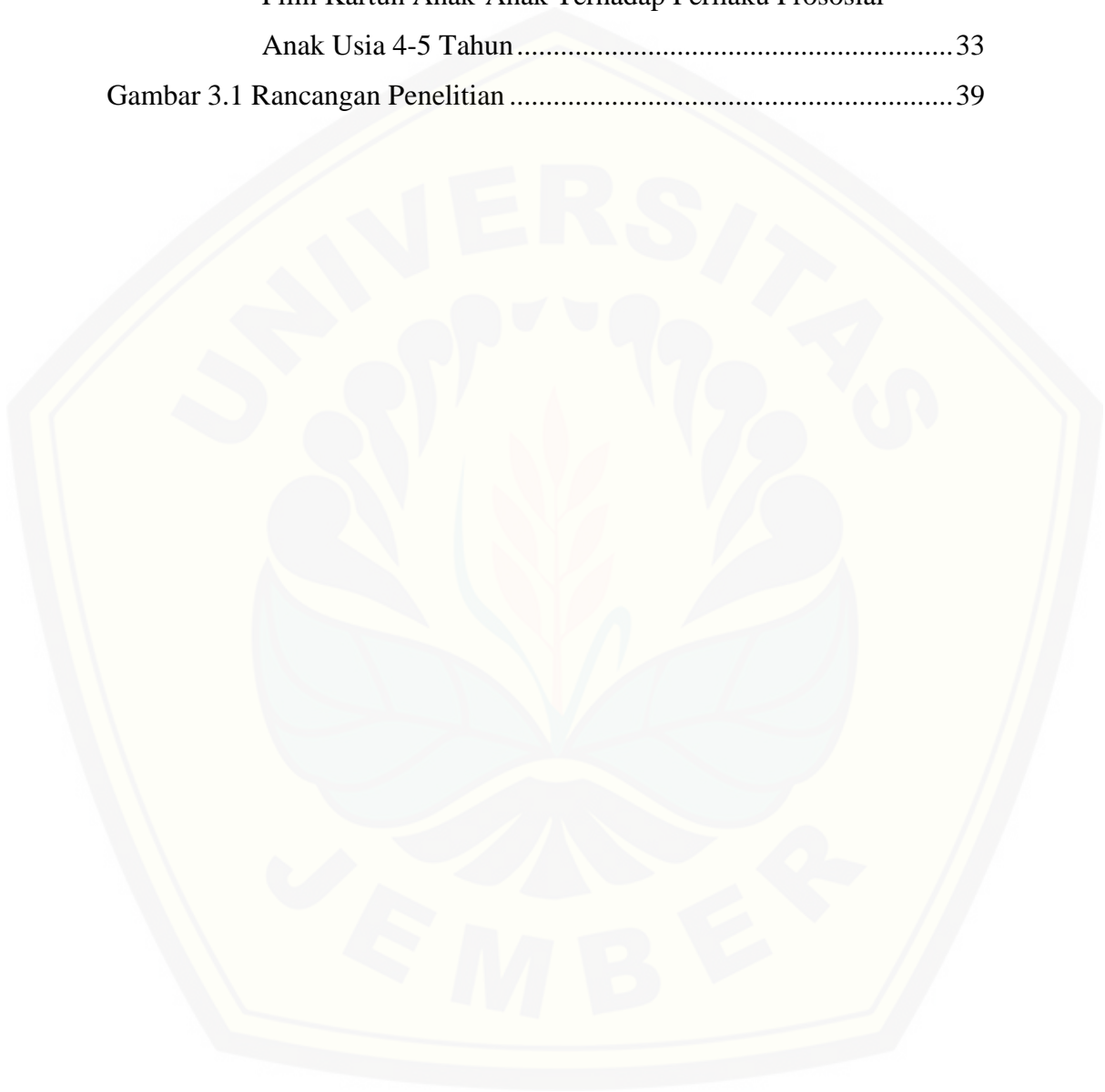
	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Peneltian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Intensitas Menonton Film Kartun.....	8
2.1.1 Pengertian Intensitas Menonton	8
2.1.2 Indikator Intensitas Menonton	9
2.1.3 Pengertian Film Kartun	11
2.1.4 Jenis-Jenis Film Kartun.....	12
2.1.5 Genre Film Animasi	14

2.1.6 Pengklasifikasian Usia	15
2.1.7 Panduan Menonton.....	19
2.2 Perilaku Prososial Anak 4-5 Tahun.....	21
2.2.1 Pengertian Perilaku Prososial.....	21
2.2.2 Aspek-Aspek Perilaku Prososial	23
2.2.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Perilaku Prososial	23
2.2.4 Sumber Perilaku Prososial	26
2.2.5 Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini.....	27
2.3 Penelitian yang Relevan.....	30
2.4 Kerangka Berpikir	32
2.5 Hipotesis Penelitian	33
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	35
3.2.1 Tempat Penelitian.....	35
3.2.2 Waktu Penelitian	36
3.2.3 Subjek Penelitian.....	36
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	36
3.3.1 Populasi	36
3.3.2 Sampel.....	37
3.4 Variabel Penelitian	37
3.4.1 Variabel Independen (Bebas).....	37
3.4.2 Variabel Dependen (Terikat)	38
3.5 Definisi Operasional	38
3.5.1 Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak.....	38
3.5.2 Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun	38
3.6 Rancangan Penelitian	38
3.7 Metode Pengumpulan Data	40
3.7.1 Angket (Kuesioner)	40
3.7.2 Dokumentasi.....	41

3.8 Metode Analisis Data	42
3.8.1 Teknik Analisis Data.....	42
3.8.2 Validitas dan Reabilitas.....	42
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Jadwal Penelitian.....	50
4.2 Hasil Penelitian.....	51
4.2.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	51
4.2.2 Uji Normalitas	54
4.2.3 Uji Hipotesis Menggunakan Uji t.....	55
4.3 Pembahasan	56
BAB 5. PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	59
5.2.1 Bagi Orangtua	59
5.2.2 Bagi Sekolah	59
5.2.3 Bagi Peneliti Lain.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun.....	33
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian	39



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Hasil <i>Try Out</i> Uji Validitas Instrumen Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun	44
Tabel 3.2 Hasil <i>Try Out</i> Uji Validitas Instrumen Kuesioner Perilaku Prososial Anak	45
Tabel 3.3 Hasil <i>Try Out</i> Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun	48
Tabel 3.4 Hasil <i>Try Out</i> Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Perilaku Prososial Anak	48
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	50
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun	51
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun	52
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner Perilaku Prososial Anak	53
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Perilaku Prososial Anak	54
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	54
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	65
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data.....	67
B.1 Pedoman Kuesioner (Angket)	67
B.2 Pedoman Pernyataan Kuesioner (Angket).....	66
B.3 Lampiran <i>Google Forms</i>	78
B.4 Pedoman Dokumentasi	82
Lampiran C. Data Uji Validitas.....	83
C.1 Data Butir Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun.....	83
C.2 Data Butir Kuesioner Perilaku Prososial Anak	87
Lampiran D. Hasil Validitas Instrumen Kuesioner	91
D.1 Tabel Validitas Instrumen Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun	91
D.2 Tabel Validitas Instrumen Kuesioner Perilaku Prososial Anak	92
Lampiran E. Hasil Reliabilitas Instrumen Kuesioner	93
E.1 Tabel Reliabilitas Instrumen Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun	93
E.2 Tabel Reliabilitas Instrumen Kuesioner Perilaku Prososial Anak	93
Lampiran F. Hasil Uji Normalitas.....	93
Lampiran G. Hasil Uji Hipotesis	94
Lampiran H. Lembar Dokumentasi.....	95
H.1 Profil Lembaga PAUD Terpadu Al Furqan Jember	95
H.2 Visi dan Misi PAUD Terpadu Al Furqan Jember	96
Lampiran I. Surat Izin Penelitian	97
Lampiran. J Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian.....	98
Lampiran K. Biodata Mahasiswa.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab 1 pendahuluan ini memuat uraian tentang: 1.1 latar belakang, 1.2 rumusan masalah, 1.3 tujuan penelitian dan 1.4 manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus untuk mengembangkan segala aspek perkembangan yang ada pada anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Halimah, 2016: 14). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 tentang PAUD dikemukakan bahwa PAUD pada jalur pendidikan formal seperti Taman Kanak-Kanak (TK), *Raudatul Athfal* (RA), atau bentuk lain yang sederajat, sedangkan pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pada hakikatnya, PAUD adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Halimah, 2016:17). PAUD memegang peranan penting dalam perkembangan anak, karena pada jenjang pendidikan ini merupakan fondasi awal bagi anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, satuan PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) sasarannya adalah anak dengan rentang usia 4-6 tahun, yang mana pada usia ini adalah masa yang tepat untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada diri anak. Pada masa ini anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan

memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini disebut juga dengan istilah masa keemasan di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan anak berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya (Halimah, 2016). Salah satunya adalah aspek perkembangan yang penting adalah perilaku sosial.

Manusia sebagai makhluk sosial dituntut untuk bisa menjalin hubungan interaksi dengan sesama. Menjalinkan hubungan dengan sesama merupakan kebutuhan yang semestinya dapat dipenuhi dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Daniel Goleman (dalam Azzet, 2016:44) yang menyatakan bahwa keterlibatan terhadap interpersonal, seperti reaksi antarindividu dan mengatur gerak hati yang membentuk hubungan baik antarindividu. Selain itu, Goleman juga mengakui bahwa setiap individu mempunyai bawaan yang tidak dapat dipisahkan, seperti kerja sama, empati, dan sifat mementingkan kepentingan orang lain.

Pada usia 4-5 tahun, karakter pada anak usia dini akan semakin terlihat. Pada masa ini orangtua ataupun guru harus mulai menyadari dan memahami bagaimana kepribadian anak yang sebenarnya. Satu hal yang harus diperhatikan oleh orangtua atau guru, bahwa kepribadian yang semakin tampak itu bukan untuk diubah, melainkan untuk diarahkan (Wiyani, 2014:128). Pada kenyataannya dalam mencapai semua aspek perkembangan secara maksimal, anak harus memiliki keterampilan perilaku yang baik yaitu perilaku prososial. Oleh karena itu, orangtua dan guru hendaknya dapat membantu anak untuk menyesuaikan perilakunya dengan peraturan atau norma di lingkungan dia berada.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa anak prasekolah sudah seharusnya memiliki perilaku prososial. Perilaku prososial merupakan salah satu komponen yang sangat signifikan dalam mengembangkan keterampilan sosial. Perilaku prososial berguna dalam mengembangkan kemampuan sosial, emosi, dan akademik (Kostelink dalam Hapsari, 2017:295). Perkembangan aspek sosial emosional seperti kemampuan empati merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk berperilaku

prososial. Selain itu, perkembangan aspek kognitif juga berguna dalam perilaku prososial anak karena akan mempengaruhi cara berpikir anak seperti peningkatan dalam kemampuan pemahaman terhadap sudut pandang orang lain. Sehingga, perilaku prososial anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan karena selain memberikan hasil yang positif juga memberikan respon yang lebih memuaskan baik bagi anak itu sendiri dan bagi orang yang mengasuhnya. Perilaku prososial dipandang sebagai salah satu perilaku yang sangat diperlukan, dikarenakan manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa bersama dan bergantung pada manusia lainnya dalam rangka pemenuhan kebutuhan dalam tujuan hidup (Marliani, 2015:17). Menurut Mitchell-Copeand dalam Petersen dan Wittmer (2015:169) berpendapat bahwa:

Perilaku prososial adalah perilaku yang mencerminkan kepedulian atau perhatian dari seorang anak ke anak lainnya, misalnya dengan membantu, menghibur atau hanya tersenyum pada anak lain. Kajian saat ini menemukan bahwa perilaku peduli seperti itu sebagai respon terhadap perubahan emosional orang lain diprediksi oleh kualitas hubungan antara guru dan anak. Sederhananya, makin aman hubungan anak-guru, makin prososial seorang anak terhadap para teman sebayanya.

Selain guru, ada agen sosialisasi yang dapat mempengaruhi perilaku prososial anak usia dini yaitu orangtua (Desmita, 2017:253). Orangtua sebagai salah satu agen sosialisasi berperan menstimulus perilaku prososial anak karena orangtua adalah lingkungan terdekat yang mempunyai bagian yang paling penting dari jaringan sosial kehidupan seorang anak. Pembelajaran nilai perilaku dalam lingkungan keluarga dan sekolah yang memperkuat pembiasaan dalam diri anak, meningkatkan pemahaman anak mengenai sudut pandang orang lain dan mengembangkan empati anak dalam memperkuat perkembangan perilaku prososial.

Menurut Jean Jacques (dalam Raharjo dan Khotimah, 2016:2) perkembangan fungsi dan kapasitas kejiwaan pada tahap masa kanak-kanak dimulai dengan makin berkembangnya fungsi-fungsi indera anak untuk mengadakan pengamatan. Pada usia kelompok TK A anak mengalami kepesatan dalam fungsi penginderaan dan pengamatannya sehingga anak semakin peka dan

kritis pada saat melihat dan mendengar film yang mereka tonton. Kepekaan anak dalam fungsi inderanya membuat anak akan mengimitasi atau meniru apa yang menjadi model baginya, karena anak akan meniru apa yang mereka lihat dan yang membuatnya tertarik ataupun sesuatu yang mereka gemari, contohnya sebuah adegan yang ditayangkan dalam film kartun. Pendapat itu didukung oleh Bandura dan Walter (dalam Raharjo dan Khotimah, 2016:2) yaitu:

Pembentuk perilaku sosial adalah adanya proses imitasi atau proses meniru. Objek imitasi tidak hanya model yang hidup namun juga model-model simbolik yang diperoleh dari media massa. Individu akan berperilaku tertentu sebagai hasil meniru orang lain kemudian diulang-ulang dan akhirnya terintegrasi menjadi bagian dari dirinya.

Dalam kehidupan manusia, perilaku manusia baik anak-anak maupun orang dewasa akan mengimitasi model yang mereka senangi karena memiliki daya tarik tertentu. Proses imitasi ini dipengaruhi oleh adanya kesamaan antara yang mengimitasi dengan model, atau karena tingkah laku model tersebut memberikan dampak positif.

Pada dewasa ini, perkembangan teknologi semakin maju dan perkembangan teknologi dapat mempermudah kegiatan manusia. Beberapa bagian dari hasil teknologi yaitu adanya televisi dan gawai. Gawai yang dilengkapi dengan jaringan internet dan berbagai macam aplikasi yang dapat mempermudah penggunaan untuk berbagai macam hal, salah satunya adalah aplikasi *Youtube* yang saat ini sedang digemari karena ada banyak media hiburan yang bisa dengan mudah diakses oleh anak-anak. Selain itu televisi dan gawai merupakan media yang potensial untuk menyampaikan informasi tetapi juga membangun dan membentuk karakter serta perilaku seseorang, baik ke arah positif maupun negatif, disengaja ataupun tidak disengaja.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2016) dengan judul Hubungan Antara Sikap Terhadap Tayangan Upin Ipin dan Empati Pada Anak, yang memaparkan bahwa semakin positif sikap mendukung terhadap tayangan Upin Ipin, maka akan semakin meningkat empati pada anak. Sebaliknya

jika semakin negatif sikap yang mendukung terhadap tayangan Upin Ipin, maka semakin menurun empati pada anak.

Seiring dengan perkembangannya, televisi dan *Youtube* selalu menjadi hiburan dan dikatakan dapat menambah pengetahuan melalui berbagai tayangan film yang dapat menarik perhatian anak-anak, salah satu tayangan yang diminati anak usia dini adalah film kartun. Film kartun yang biasa disebut juga sebagai film animasi merupakan suatu gambar interpretatif yang membuat objek yang seolah-olah hidup serta menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara bergantian, cepat dan ringkas (Sitinjak, 2018). Seperti yang diketahui banyak film kartun yang rutin tayang setiap harinya dan menyajikan daya tarik khusus untuk anak-anak. Ada film kartun yang sifatnya menghibur, memberi pengetahuan maupun ada yang menyajikan adegan perkelahian. Pada umumnya ada beberapa film kartun yaitu Upin dan Ipin, Adit & Sopo Jarwo, Nussa dan Rara, Disney Junior serta film sejenisnya, umumnya memiliki nilai-nilai edukatif yang layak tayang untuk ditonton oleh anak-anak karena dalam tayangan film kartun tersebut mengajarkan perilaku prososial, seperti adegan tolong menolong, berperilaku sopan, bertutur kata baik, dan berbagi pada orang lain (Sayekti, 2019:166). Nussa dan Rara merupakan salah satu tayangan film kartun yang mengangkat tema edukasi yang mengisahkan keseharian kakak dan adik belajar budi pekerti berbasis agama Islam yang dikemas dengan gaya kekinian tetapi tidak melupakan unsur edukatif yang mewakili setiap episodenya. Dapat dikatakan, penyampaian mengenai ajaran perilaku prososial pada film ini dilakukan dengan metode ceramah, dimana Nussa mengajarkan dan memberi nasehat kepada Rara mengenai kebiasaan atau aktivitas yang dilakukan berdasarkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya membaca basmallah sebelum melakukan sesuatu dan saling mengajarkan untuk saling mengingatkan satu sama lain tentang hal baik. Tayangan tersebut tentu sesuai dengan kategori usia anak, sehingga tayangan televisi tersebut menjadi teladan yang baik bagi pola pikir anak karena mereka akan cenderung mempraktikkan kembali apa yang dilihatnya.

Paparan yang ditimbulkan saat anak sering menonton film kartun kesukaannya di televisi memiliki potensi untuk mendayagunakan media televisi sebagai media untuk belajar, asalkan direncanakan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak (Indrijati, 2016). Pada dasarnya anak belajar melalui proses meniru model yang dia senangi karena memiliki daya tarik tertentu, seperti contoh anak-anak menirukan tokoh yang ada pada tayangan film kartun. Disinilah peran orangtua dan guru sangat penting untuk selalu mendampingi anak menonton televisi dan mengajarkan pada anak untuk memiliki perilaku yang baik saat bermasyarakat, sehingga anak akan terbiasa melakukan hal yang berhubungan dengan perilaku prososial seperti kegiatan berbagi, saling tolong menolong, bertutur kata baik, dan berperilaku sopan terhadap teman atau orang lain.

Berdasarkan dari hasil dan penyebaran kuesioner awal didapatkan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan memiliki perilaku prososial yang tinggi, serta sebagian anak yang memiliki perilaku prososial juga sering melihat tayangan film kartun kategori anak-anak. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian dilakukan untuk menguji lebih lanjut pengaruh tayangan film kartun terhadap perilaku prososial anak melalui judul “Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Terpadu Al Furqan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dalam latar belakang, maka permasalahan yang diambil dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember tahun ajaran 2020/2021?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh intensitas menonton film

kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember tahun ajaran 2020/2021.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai tambahan referensi mengenai topik penelitian pengaruh menonton film kartun terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Orangtua

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan dan masukan sebagai bahan pertimbangan bagi orangtua untuk memilih tayangan-tayangan film kartun yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

b) Bagi Guru

Adapun manfaat penelitian ini bagi guru diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bahan bacaan tentang pengaruh intensitas menonton film kartun terhadap perilaku prososial anak, serta untuk memperkuat penerapan kegiatan di sekolah mengenai berperilaku prososial yang sesuai dengan norma di lingkungan.

c) Bagi Peneliti

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri yaitu untuk menambah wawasan tentang pengaruh intensitas menonton film kartun bagi perilaku prososial anak usia 4-5 tahun.

d) Bagi Peneliti Lain

Sebagai sumber informasi dan referensi atau pertimbangan dalam penelitian lain yang masih berhubungan dengan topik pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 tinjauan pustaka ini memuat uraian tentang: 2.1 intensitas menonton film kartun, 2.2 perilaku prososial anak usia dini, 2.3 penelitian yang relevan, 2.4 kerangka berfikir dan 2.5 hipotesis penelitian.

2.1 Intensitas Menonton Film Kartun

2.1.1 Pengertian Intensitas Menonton

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring dalam situs web Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2016) istilah intensitas diartikan sebagai keadaan tingkatan atau ukuran. Selanjutnya, Qodratillah (2011) dalam Ginanjar (2019:22) menjelaskan intensitas merupakan keadaan (tingkat ukuran) kuatnya, hebatnya, dan lain sebagainya. Fishbein dan Ajzen (dalam Apollo dan Djamaludin, 2003:533) mengartikan intensitas adalah besarnya usaha individu dalam melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Azwar (dalam Apollo dan Djamaludin, 2003:534) intensitas merupakan kekuatan atau kedalaman sikap terhadap sesuatu. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian intensitas dalam penelitian ini adalah besarnya usaha individu dalam melakukan sesuatu pada kurun waktu tertentu, dalam hal ini yaitu menonton suatu tayangan di televisi maupun di media elektronik lainnya.

Menurut Ayouby (2017:18), mengklasifikasikan intensitas menonton televisi menjadi tiga yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Kategori tinggi jika memiliki durasi waktu lebih dari 1 jam setiap hari secara terus menerus atau lebih dari 2 jam sekali penggunaan. Kategori sedang jika intensitas jika memiliki durasi waktu menonton 30-60 menit dengan penggunaan 2-3 kali per hari. Sedangkan kategori rendah jika intensitas menonton hanya dilakukan pada waktu senggang dengan durasi hanya 30 menit.

Menurut Sari dan Mitsalia dalam Ayouby (2017:18) mengklasifikasi intensitas menonton menjadi tiga bagian, yaitu: kategori tinggi jika intensitas menonton televisi dengan durasi lebih dari 2 jam per hari dan dalam penggunaan lebih dari 3 kali. Kategori sedang jika intensitas menonton dengan durasi lebih dari 40-60 menit dan dalam sekali penggunaan 2-3 kali per hari setiap penggunaan. Selanjutnya kategori rendah dengan durasi kurang dari 30 menit per hari dan dalam penggunaan maksimal 2 kali per hari setiap pemakaian.

Menurut Khalil (2018:10), untuk mengetahui intensitas menonton berkategori tinggi, apabila anak menonton lebih dari 2 jam sehari. Sedangkan intensitas menonton berkategori rendah apabila kurang dari 2 jam per hari. Sedangkan menurut Nurmasari (2016:30) membagi intensitas menonton menjadi 3 kriteria, yaitu: kategori tinggi dengan durasi lebih dari 60 menit per hari dan frekuensi penggunaan setiap hari. Kategori sedang dengan durasi 31-60 menit per hari dan frekuensi penggunaan 4-6 hari per minggu. Sedangkan kategori rendah dengan durasi kurang dari 30 menit per hari dan frekuensi penggunaan 1-3 hari per minggu.

Berdasarkan paparan penjelasan tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan media elektronik seperti televisi maupun gawai memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaiannya, sehingga dalam penelitian ini peneliti membagi intensitas menonton menjadi 3 kategori, yaitu:

- a. Kategori tinggi, durasi >2 jam dan frekuensi penggunaan >3 kali/hari.
- b. Kategori sedang, durasi $>40-60$ menit dan frekuensi penggunaan $>2-3$ kali/hari.
- c. Kategori rendah, durasi <30 menit dan frekuensi penggunaan maksimal 2 kali/hari.

2.1.2 Indikator Intensitas Menonton

Pengukuran intensitas itu menyangkut sikap atau tindakan yang dilakukan seseorang dalam menikmati tayangan di televisi maupun media elektronik lainnya dalam ukuran waktu tertentu serta menggambarkan seberapa sering memusatkan

perhatiannya terhadap acara yang ditayangkan. Terdapat empat indikator intensitas menurut Azjen (2005) dalam Ginanjar (2019:23) yaitu sebagai berikut.

a. Perhatian atau daya konsentrasi dalam menonton

Yaitu merupakan ketertarikan terhadap objek tertentu yang menjadi target perilaku. Hal ini digambarkan dengan adanya stimulus yang datang, kemudian stimulus tersebut direspon, dan responnya berupa tersiratnya perhatian individu terhadap objek yang dimaksud. Perhatian dalam menonton televisi atau media elektronik lain berupa tersiratnya perhatian maupun waktu dan tenaga individu untuk menonton adegan-adegan yang disajikan dalam tayangan televisi atau media elektronik lain.

b. Penghayatan atau pemahaman terhadap tayangan yang disajikan

Yaitu dapat berupa pemahaman dan penyerapan akan sesuatu informasi dan kemudian informasi tersebut dipahami dan disimpan sebagai pengetahuan baru bagi individu yang bersangkutan. Dalam menonton tayangan film kartun di televisi atau media elektronik lainnya penghayatan meliputi pemahaman dan penyerapan akan adegan serta pesan dalam tayangan tersebut, kemudian dijadikan informasi baru yang kemudian disimpan sebagai pengetahuan baru bagi individu yang bersangkutan.

c. Durasi

Durasi merupakan lamanya selang waktu yang dibutuhkan individu untuk melakukan perilaku atau kegiatan yang menjadi target. Durasi menonton tayangan televisi atau media elektronik lain berarti membutuhkan waktu, lamanya selang waktu yang dibutuhkan untuk menonton sebuah tayangan yang disajikan.

d. Frekuensi

Frekuensi merupakan banyaknya pengeluaran perilaku yang menjadi target. Menonton tayangan televisi atau media elektronik lain dapat berlangsung dalam frekuensi yang berbeda-beda tergantung individu dalam menginginkan informasi tergantung pada individu yang bersangkutan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa intensitas menonton televisi atau media elektronik lain dalam penelitian ini adalah perhatian

atau daya konsentrasi, penghayatan atau pemahaman, durasi, dan tingkat keseringan (frekuensi) untuk menonton suatu tayangan.

2.1.3 Pengertian Film Kartun

Film kartun dibuat untuk dikonsumsi oleh anak-anak, sebagian besar film kartun yang diputar akan membuat penonton tertawa karena kelucuan para tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun bisa juga mengandung unsur pendidikan (Permatasari, 2014:31). Minimal di dalam tayangan film kartun tersebut akan terdapat ada tokoh jahat dan tokoh baik, sehingga saat menonton film kartun ada nilai moral yang dapat diambil dan diterapkan.

Film kartun yang juga biasa disebut sebagai film animasi merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis. Menurut Suantari (2016:21) animasi berasal dari bahasa Latin yaitu *anima* yang artinya jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Sedangkan animasi berasal dari kata *animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu gambar atau objek yang diam. Sependapat dengan Zeembry (dalam Suantari, 2016:21) animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda, pada setiap *frame*, kemudian dijalankan rangkaian *frame* tersebut menjadi sebuah *motion* atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Animasi atau kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Film kartun secara umum merupakan serangkaian gambar yang kemudian diproyeksikan ke sebuah layar dan memutarinya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup (Sitinjak, 2018:25). Hal ini sependapat dengan Ahmadzeni bahwa film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah

yang banyak, dimana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup atau bergerak (dalam Putri dan Hariani, 2013:2).

Yustiandi dalam Permatasari (2014:32) kartun adalah suatu karya seni yang proses kreatifnya direncanakan untuk bertindak lucu dan menyampaikan pesan atau menciptakan dialog dengan bahasa gambar ke hadapan masyarakat secara komunikatif, sehingga masyarakat dapat menikmatinya tanpa berpikir mendalam. Sedangkan menurut Darmawan (2008) dalam Putri dan Hariani (2013:2) menyatakan bahwa film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka yang menjadi acuan dalam penelitian ini bahwa film animasi/kartun merupakan suatu karya seni yang proses kreatifnya direncanakan untuk bertindak lucu dan menyampaikan pesan atau menciptakan dialog dengan bahasa gambar ke hadapan masyarakat secara interaktif dan komunikatif, sehingga dapat dinikmati tanpa berpikir mendalam.

2.1.4 Jenis-Jenis Film Kartun

Suantari (2016:36) berpendapat bahwa ada beberapa jenis film kartun atau yang disebut juga dengan film animasi. Jenis animasi berdasarkan teknik pembuatannya dikategorikan menjadi 3, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Animasi ini adalah teknik yang paling umum dikenal sampai saat ini. disebut tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Animasi tradisional juga sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip dengan transparansi OHP. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Pada dewasa ini, teknik pembuatan pembuatan animasi tradisional dengan bantuan

software dikenal dengan sebutan animasi 2 Dimensi. Contoh pengaplikasian animasi dua dimensi misalnya Cinderella, Snow White, Doraemon, dan Tom and Jerry.

2) Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer, dari pembuatan karakter, mengatur gerakan objek dan kamera, pemberian suara, serta efek. Jenis film animasi ini membuat karakter dari film tersebut menjadi lebih nyata dan mendekati wujud asli di dunia nyata. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan seseorang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.

Secara umum, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori yaitu (Zeembry dan Bunadi dalam Suantari, 2016:37) diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya digunakan pada sistem animasi 2 Dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk proses pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi. Contoh dari animasi ini adalah Spongebob Squarepants.
- b. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 Dimensi yang merupakan hasil pengembangan dari animasi 2 Dimensi dengan menambahkan aspek kedalaman atau ruang pada objek-objeknya dengan program 3D, seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad, dan lain sebagainya. Contoh pengaplikasian animasi 3 Dimensi misalnya Toy Story, Finding Nemo, Cars, Monster Inc, dan film sejenis lainnya.

3) Animasi Stop Motion (*Stop Motion Animation*)

Animasi *stop motion* sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Film animasi jenis ini pertama kali oleh Stuart Blakton. Teknik ini menggabungkan fotografi dengan animasi. Teknik ini

dilakukan dengan mengambil foto setiap gerakan objeknya kemudian diolah menjadi animasi yang seolah bergerak. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Salah satu contoh jenis animasi yang masih ada saat ini adalah Shaun the Sheep.

2.1.5 Genre Film Animasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring dalam situs web Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2016) istilah genre merupakan jenis, tipe atau kelompok sastra atas dasar bentuknya seperti novel, puisi, film, syair, sajak dan lain sebagainya. Terdapat beberapa tema film (genre), sebagai berikut.

a. Drama

Genre film ini lebih menekankan pada sisi minat manusia yang bertujuan mengajak penonton untuk ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang pula penonton yang terpancing emosinya seperti merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan marah.

b. Fantasi

Menurut Freud dalam Ryvanthapala (2019:25), fantasi adalah khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Film fantasi memiliki *setting*, cerita, dan karakter yang bersifat imajinatif.

c. Action

Film bergenre ini mempertontonkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata antara tokoh yang baik (protagonis) dengan tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan pada film tersebut.

d. Komedi

Genre film komedi pada intinya adalah tontonan yang membuat penonton tersenyum bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan

lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasapun bisa memerankan tokoh yang lucu.

e. *Tragedi*

Film yang bergenre tragedi, pada umumnya memperlihatkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan, prihatin, dan iba.

f. *Horor*

Film yang bergenre horor akan selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan takut. Hal ini karena genre film horor selalu berkaitan dengan dunia magis.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tema (genre) film kartun yaitu drama yang lebih menekankan pada sisi minat manusia yang bertujuan mengajak penonton untuk ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut.

2.1.6 Pengklasifikasian Usia

Garin Nugroho dalam Anshari (2014:227) berpendapat bahwa sistem klasifikasi selain memberikan kebebasan berpendapat dan berekspresi, dapat dianggap pula sebagai strategi budaya dan pendidikan. Misalnya pada kategorisasi batasan umur yaitu 21, 17, 13, dan semua umur. Pada kategorisasi ini, seluruh aspek strategi berbangsa, khususnya pendidikan etika, dipersiapkan untuk mengolah daya kritis masyarakat untuk memilih yang sesuai perkembangan dan tuntutan zaman.

Mengingat perannya sebagai strategi budaya dan pendidikan, klasifikasi sebuah film perlu dipikirkan secara jangka panjang dan peninjauan berkala (Anshari, 2014:227). Pengklasifikasian hakikatnya tidak bisa berdasar pada adegan per adegan saja, tetapi dengan melihat konteks film secara keseluruhan. Menurut Anshari (2014:228) terdapat dua elemen dalam pengklasifikasian film, yaitu sebagai berikut.

a. Umur

Klasifikasi film menurut MFI (Masyarakat Film Indonesia) menghasilkan beberapa jenis penonton, yaitu Semua Umur, 12+, 15+, 18+, dan 21+. Klasifikasi ditentukan oleh batasan umur dan konteks ketelibatan orangtua dalam mendampingi anak menonton film.

b. Segi-segi

Segi-segi yang dijadikan acuan dalam klasifikasi film menurut MFI dapat dilihat pada setiap klasifikasi umur. Segi utama sebagai bahan pertimbangan yaitu tema, bahasa, ketelanjangan, seks, kekerasan, teknik yang bisa ditiru, horor, dan narkoba. Penjelasan segi-segi ini membantu masyarakat, khususnya orangtua untuk melakukan klasifikasi sendiri terhadap film-film yang layak untuk ditonton anak-anak.

Pendapat tersebut sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 18 tahun 2014 tentang Lembaga Sensor Film, menghasilkan empat pencantuman penggolongan usia penonton yang meliputi.

- a. Semua umur. Digolongkan untuk penonton semua umur apabila memenuhi kriteria: (1) dibuat dan ditujukan untuk penonton semua umur dengan penekanan pada anak-anak; (2) berisi tema, judul, adegan visual, serta dialog atau monolog sesuai usia dan tidak merugikan perkembangan dan kesehatan fisik dan jiwa anak-anak; (3) mengandung unsur pendidikan, budaya, budi pekerti, dan mendorong rasa ingin tahu mengenai lingkungan; (4) tidak mempertontonkan adegan kekerasan, baik fisik maupun dialog atau monolog yang mengakibatkan mudah ditiru oleh anak-anak; serta (5) tidak mengandung adegan visual dan dialog atau monolog yang dapat mendorong anak meniru perilaku seks, bersikap tidak sopan kepada orangtua atau guru, memaki orang lain atau menggunakan kata-kata kasar serta adegan antisosial seperti tamak, licik, atau berbohong.
- b. 13 tahun atau lebih. Digolongkan untuk penonton usia 13 tahun atau lebih apabila memenuhi kriteria: (1) mengandung nilai pendidikan, budi pekerti, apresiasi estetika, kreatifitas, dan pertumbuhan rasa ingin tahu yang positif; (2)

berisi tema, judul, adegan visual serta dialog atau monolog yang sesuai dengan penonton berusia peralihan dari anak-anak ke remaja; serta (3) tidak menampilkan adegan yang peka untuk ditiru oleh usia peralihan dari anak-anak ke remaja seperti adegan berbahaya serta adegan pergaulan bebas antar manusia yang berlainan jenis maupun sesama jenis.

- c. 17 tahun atau lebih. Digolongkan untuk penonton usia 17 tahun atau lebih apabila memenuhi kriteria: (1) mengandung nilai pendidikan, budaya, budi pekerti, apresiasi, estetika, dan pertumbuhan rasa ingin tahu yang positif; (2) berisi tema, judul, adegan visual serta dialog atau monolog yang sesuai dengan penonton berusia 17 tahun ke atas; (3) berkaitan dengan seksualitas yang disajikan secara proporsional dan edukatif; (4) berkaitan dengan kekerasan yang disajikan secara proporsional; serta (5) tidak menampilkan adegan sadisme.
- d. 21 tahun atau lebih. Digolongkan untuk penonton usia 21 tahun atau lebih apabila memenuhi kriteria: (1) judul, tema, adegan visual, dan dialog atau monolog yang ditujukan untuk orang dewasa; (2) tema dan permasalahan keluarga; (3) adegan visual dan dialog tentang seks serta kekerasan dan sadisme tidak berlebihan; (4) penayangan di televisi setelah pukul 23.00 sampai dengan pukul 03.00 waktu setempat; serta (5) pertunjukan hanya di gedung bioskop, kecuali untuk kegiatan apresiasi film atau pertunjukan film untuk tujuan pendidikan atau penelitian.

Berbeda dengan pengklasifikasian umur dengan yang ada di Indonesia, di Amerika penggolongan rating film berdasarkan umur terbagi menjadi lima kategori, yaitu sebagai berikut.

- a. **G** (*General Audiences*), yaitu film yang ditayangkan aman untuk ditonton oleh anak-anak bahkan semua usia.
- b. **PG** (*Parental Guidance*), berarti film yang ditayangkan perlu adanya pendampingan dari orangtua karena mungkin ada konten yang dinilai tidak cocok untuk anak-anak. Misalnya, ada bahasa yang tidak pantas, aksi kekerasan yang

tidak pantas ditonton sehingga anak-anak butuh pendampingan untuk menyaksikan tayangan film tersebut.

- c. **PG-13**, artinya orangtua perlu sangat berhati-hati, beberapa materi mungkin tidak pantas untuk anak di bawah 13 tahun. Misalnya, penggunaan bahasa yang tidak layak, adegan kekerasan yang berkepanjangan, serta berhubungan dengan seksualitas atau penggunaan obat-obatan terlarang.
- d. **R** (*Restricted*), artinya terbatas sehingga anak-anak yang berusia di bawah 17 tahun membutuhkan pendampingan orangtua saat menyaksikannya, karena memungkinkan film tersebut mengandung konten dewasa seperti bahasa yang kasar, adegan kekerasan yang intens, dan lain sebagainya.
- e. **NC-17**, artinya khusus untuk 17 tahun ke atas dan usia yang di bawah 17 tahun tidak diperbolehkan. Film dengan kategori ini dianggap terlalu dewasa untuk disaksikan oleh anak-anak.

Pada penelitian ini kategori usia yang dipakai adalah semua umur (SU) atau yang setara dengan *general audiences* (G). Film yang digolongkan untuk penonton semua umur yang tentunya harus dengan pendampingan orangtua atau orang dewasa, serta pilihkan film kartun yang memiliki unsur edukatif sehingga dapat membuka kesempatan bagi anak-anak untuk bermain sambil belajar.

Indikator film kartun edukatif yang cocok bagi anak diantaranya yaitu: (1) memiliki rating yang sesuai dengan usia anak; (2) berisi tema, judul, adegan visual, serta dialog atau monolog sesuai usia dan tidak merugikan perkembangan dan kesehatan fisik dan jiwa anak-anak; serta (3) mengandung unsur pendidikan, budaya, budi pekerti, dan mendorong rasa ingin tahu. Ada beberapa contoh film animasi/kartun yang ramah bagi anak seperti: Sesame Street, Tayo: the little bus, Disney Junior, Dora The Explorer, Thomas and Friends, Curious George, Nusa dan Rara, Upin dan Ipin, Adit Sopo dan Jarwo. Tidak selamanya film kartun itu ramah bagi anak, terdapat beberapa tayangan yang menampilkan adegan-adegan yang tidak semestinya disaksikan oleh anak misalnya, adegan kekerasan fisik maupun verbal. Beberapa film animasi/kartun yang masuk dalam kategori berbahaya bila ditonton

oleh anak sehingga membutuhkan dampingan dari orangtua, diantaranya adalah sebagai berikut: Spongebob Squarepants, Crayon Shincan, Doraemon, Tom and Jerry, Little Krishna, Bima Sakti, Dragon Ball, dan film kartun sejenisnya (Lubis, dkk 2018).

2.1.7 Panduan Menonton

Kehadiran televisi atau media massa lain dalam kehidupan anak merupakan bagian dari sistem sosial, dimana anak tumbuh dan berkembang di dalamnya. Umumnya, menonton televisi atau media massa lain adalah kegiatan yang sering dilakukan anak di setiap rumah, sehingga secara tidak langsung akan menjadi potensi yang cukup besar dalam memengaruhi perkembangan anak (Familia, 2003:25).

Mengingat kedekatan anak dengan televisi atau media massa lain yang dapat menunjang perkembangannya, maka orangtua harus bijaksana dalam mendampingi atau memilih film yang cocok untuk anak sesuai dengan kategori usia mereka. Melarang anak untuk menonton televisi atau media massa lain tentu bukan pilihan yang tepat, begitu pula dengan membiarkan begitu saja anak masuk dalam pengaruh negatif televisi maupun media massa lain. Mengingat program televisi belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan anak, maka perlu pendampingan dengan berbagai cara (Familia, 2003:26-27) antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Membatasi waktu menonton sesuai dengan usia anak.
- b. Membantu anak memilih program televisi yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman anak.
- c. Mengenalkan dan menyediakan sarana untuk beraktivitas lain, seperti bacaan dan permainan yang menarik, mengenalkan berbagai hobi, atau kegiatan kelompok sebaya yang mengundang minat anak.
- d. Mengamati proses peniruan (imitasi) yang dilakukan anak terhadap tokoh yang dikenal dari program yang ditonton dan segera melakukan intervensi apabila terjadi interpretasi yang salah.

- e. Mengembangkan wawasan anak mengenai budaya yang melatarbelakangi suatu cerita, sehingga anak lebih terbiasa menggunakan penalaran dalam mengikuti suatu tayangan di televisi maupun di media massa lainnya.
- f. Menjelaskan mengenai program yang baik dan bermanfaat, serta perlu ditonton, dan memberi kesempatan anak untuk mengemukakan pendapat atau pertanyaan.
- g. Mewaspadaai munculnya reaksi emosi negatif yang berlebihan sehingga menimbulkan ketidakseimbangan emosi anak.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Chen (2005:97) panduan menonton bagi orangtua diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Jadikan menonton televisi sebagai pilihan, bukan kebiasaan. Maksudnya adalah jadikan tindakan menghidupkan televisi atau media elektronik lainnya sebagai sesuatu yang merupakan pilihan anak-anak, bukan karena satu-satunya pilihan ketika mereka tidak mempunyai kesibukan lain.
- b. Membuat jurnal. Untuk mengendalikan kebiasaan menonton anak, maka bisa dimulai dengan membuat kalender mingguan di selembar kertas. Tuliskan hari-hari di bagian atas, dan di samping kiri tuliskan jam-jam daei saat bangun tidur hingga tidur kembali. Kemudian tempelkan di tempat yang mudah terlihat. Terdapat empat hal penting untuk membuat jurnal, yaitu: (1) totalkan batas waktu anak menonton; (2) evaluasilah program-program yang telah dilihat anak; (3) perhatikan kapan anak-anak menonton.
- c. Kendalikan konsumsi menonton televisi atau media elektronik lainnya maksimum dua jam sehari.
- d. Siapkan tayangan film yang seimbang bagi anak. Pilihlah program-program yang mempunyai nilai pendidikan atau informatif yang tinggi dan sesuai kategori usia anak. Khususnya pada film kartun yang kini sudah banyak yang didesain ramah anak, maksudnya yaitu yang sesuai dengan kategori usia anak dan mengajarkan perilaku-perilaku baik yang dapat menjadi teladan bagi pola pikir anak.

2.2 Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun

2.2.1 Pengertian Perilaku Prososial

Ormrod (2008:132) menyatakan bahwa perilaku prososial (*prosocial behavior*), yaitu perilaku yang ditujukan untuk memberikan manfaat bagi orang lain, terutama bagi diri sendiri. Perilaku prososial ditambah beberapa sifat seperti kejujuran, keadilan, dan penghormatan terhadap hak-hak dan kebutuhan-kebutuhan orang lain masuk dalam ranah moralitas (*morality*).

Papalia, dkk., (2009:413) berpendapat bahwa perilaku prososial (*prosocial behavior*) adalah aktivitas sukarela yang ditujukan untuk membantu orang lain. Selanjutnya menurut Eisen dan Fabes (dalam Desmita, 2009:235) mendefinisikan perilaku prososial sebagai perilaku sukarela yang dimaksudkan untuk memberi manfaat bagi orang lain. Sependapat dengan Eisen dan Fabes, Grusec, dkk., mengartikan perilaku prososial sebagai setiap kesukarelaan, tindakan yang disengaja untuk memberikan hasil yang positif atau bermanfaat bagi penerima.

Sedangkan menurut Sears, dkk (1992) dalam Desmita (2009:235) mendefinisikan perilaku prososial sebagai tingkah laku yang menguntungkan orang lain. Sehingga perilaku prososial menurut Sears mencakup kategori yang lebih luas, meliputi segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain tanpa mempedulikan motif si penolong. Sejalan dengan Sears, Watson dalam Sari (2015:12) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan yang memiliki konsekuensi positif bagi orang lain, tindakan menolong sepenuhnya yang dimotivasi oleh kepentingan sendiri tanpa mengharapakan sesuatu untuk dirinya. Hal ini juga ditegaskan pula oleh Papalia, dkk., (2009:413) bahwa perilaku prososial berkisar dari tindakan altruisme yang ditujukan untuk membantu orang lain, timbul dari kepedulian dari dalam tanpa adanya harapan imbalan.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Brigham (1991) dalam Desmita (2009:236) mengungkapkan bahwa:

Wujud perilaku prososial meliputi altruisme, murah hati (*charity*), persahabatan (*friendship*), kerja sama (*cooperation*), menolong

(*helping*), penyelamatan (*rescuing*), pertolongan darurat oleh yang terdekat (*bystander intervention*), pengorbanan (*sacrifing*), berbagi/memberi (*sharing*).

Demikian pula Bar-Tal (1976) dalam Desmita (2017:240-243) mendefinisikan perilaku prososial sebagai tingkah laku yang dilakukan secara sukarela, menguntungkan orang lain tanpa mengharapkan imbalan dari orang lain, dan tingkah laku tersebut dilakukan tidak untuk dirinya sendiri, meliputi: *helping*, *sharing*, dan *donating*.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 lampiran 1 dijelaskan bahwa perilaku prososial anak usia 4-5 tahun meliputi menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menghargai orang lain, dan menunjukkan rasa empati. Sedangkan lawan dari perilaku prososial adalah perilaku antisosial, merupakan perilaku yang menyimpang dari norma-norma yang berlaku dalam sistem sosial di masyarakat. Perilaku antisosial mencakup masalah yang disebabkan adanya penyimpangan perilaku yang terkait dengan mencakup perkembangan sosial, emosi, dan moral. Burt, Donellan, Iacono & McGue (Rahayu, 2017:262) berpendapat bahwa perilaku antisosial adalah sebagai perilaku-perilaku yang menyimpang dari norma-norma, baik aturan keluarga, sekolah, masyarakat maupun hukum. Perilaku antisosial dibedakan menjadi dua jenis, yaitu perilaku antisosial tampak (*overt*) dan tidak tampak (*covert*). Perilaku antisosial yang tampak (*overt*) berupa perilaku agresif dan perilaku antisosial yang tidak tampak (*covert*) berupa perilaku melanggar peraturan dengan berbohong.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial dalam penelitian ini adalah sebagai perilaku sukarela yang dimaksudkan untuk memberi manfaat bagi orang lain, yang meliputi berbagi, menolong, rasa empati, dan menghargai orang lain.

2.2.2 Aspek-Aspek Perilaku Prososial

Aspek-aspek perilaku prososial yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- a. Berbagi (*sharing*), yaitu kesediaan untuk berbagi perasaan dengan orang lain dalam suasana suka maupun duka.
- b. Menolong (*helping*), yaitu kesediaan memberikan bantuan atau pertolongan kepada orang lain yang sedang mengalami kesulitan, baik berupa moril maupun materiil. Menolong meliputi membantu orang lain atau menawarkan sesuatu yang menunjang berlangsungnya kegiatan orang lain.
- c. Rasa empati (*empathy*), yaitu kemampuan seseorang untuk merasakan atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang lain atau kelompok lain.
- d. Menghargai orang lain, yaitu memandang penting seseorang atau sesuatu karena bermanfaat atau berguna.

2.2.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Perilaku Prososial

Perilaku prososial yang ditunjukkan anak tidak serta merta terjadi begitu saja, melainkan ada beberapa faktor yang dapat memicu anak untuk melakukan perilaku prososial tersebut. Menurut Desmita (2009:253) ada beberapa faktor agen sosialisasi yang dapat memengaruhi perkembangan perilaku prososial anak, antara lain.

a. Orangtua

Orangtua memengaruhi secara signifikan hasil sosialisasi anak mereka. Orangtua mungkin menggunakan tiga teknik untuk mengajarkan anak-anak mereka bertingkah laku altruistik, yaitu penguatan (*reinforcement*), peragaan (*modeling*), dan *induction*. Penggunaan *reinforcement* perilaku pada anak menentukan apakah tingkah laku tersebut akan terulang atau tidak. Pada saat anak melakukan perilaku yang sesuai dengan norma yang berlaku, maka orangtua akan memberikan *reward* untuk memotivasi anak-anaknya untuk bertingkah laku baik.

Perkembangan perilaku prososial anak dipengaruhi juga oleh pengamatan terhadap tingkah laku prososial orangtua. Orangtua yang menginginkan anak-anaknya bertingkah laku altruistik seharusnya memulai dari diri sendiri untuk bertingkah laku tersebut. Selanjutnya, menggunakan arahan verbal untuk membentuk tindakan tingkah laku prososial dan penjelasan seperti mengapa individu harus melakukan tingkah laku tersebut. Teknik yang digunakan orangtua tersebut dapat menunjukkan arah yang diinginkan dari tingkah laku prososial dan dapat menstimulasi *moral reasoning* seperti bagaimana tingkah laku tersebut terbentuk. Serta menjadi pengarah langsung perhatian anak terhadap akibat tingkah lakunya, orangtua membuat anak-anaknya peka terhadap kebutuhan orang lain sehingga meningkatkan kemampuannya untuk berempati (Eisenberg dalam Desmita, 2009:254).

b. Guru

Meskipun keluarga merupakan agen sosialisasi yang utama, sekolah pun mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap tingkah laku anak. Di sekolah, guru dapat memudahkan perkembangan perilaku prososial dengan menggunakan beberapa teknik. Mereka dapat menguatkan tingkah laku prososial dengan menggunakan teknik bermain peran dan menggunakan *story contents*. Teknik bermain peran melatih anak dengan kesempatan mempelajari situasi dimana tingkah laku prososial diperoleh, anak dapat belajar bagaimana melaksanakan tingkah laku tersebut, dan dapat mempelajari akibat tingkah laku prososial dan saat anak tidak berperilaku prososial. Teknik bermain peran mengembangkan sensitivitas terhadap kebutuhan orang lain dan menambah kemampuan *role-taking* dan empati.

Guru mempunyai kesempatan mengarahkan anak-anak dengan menguraikan suatu cerita-cerita dalam bahasan yang berbeda. Dengan pendekatan tersebut, anak mungkin belajar bertingkah laku altruistik dengan permodelan simbolik. Isi cerita tentang tingkah laku altruistik atau kebutuhan orang lain, dapat mendesak anak untuk melakukan tindakan menolong, atau penjelasan pentingnya tingkah laku menolong yang dapat menstimulasi tindakan tersebut. Isi cerita memberikan informasi tentang kapan dan bagaimana melakukan tindakan prososial, seperti bagaimana peduli

terhadap orang lain. Selanjutnya isi cerita dapat mengembangkan empati dan kemampuan untuk *role taking* terhadap orang lain.

c. Teman Sebaya

Adanya teman sebaya juga dapat memengaruhi perilaku individu, kelompok sosial menjadi sumber utama dalam perolehan informasi. Meskipun kelompok teman sebaya jarang merasakan tujuan mereka sebagai pengajaran aktif tingkah laku prososial, mereka dapat memudahkan perkembangan tingkah laku tersebut melalui penggunaan penguatan, permodelan, dan pengarahan. Menurut Einsenberg (dalam Desmita, 2009:255) Melalui kelompok teman sebaya, pengaruh dari agen sosialisasi yang lain menjadi terwakilkan, yaitu guru. Guru dapat membimbing norma kelompok yang mendorong tingkah laku prososial.

d. Televisi

Televisi bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan agen sosialisasi yang penting. Melalui penggunaan muatan prososial, televisi memengaruhi pemirsa sebagai sebagai *modeling*. Anak-anak mungkin meniru tingkah laku menolong dengan mengidentifikasi karakter yang dilihat di televisi. Dengan melihat tayangan televisi, anak-anak juga dapat mempelajari tingkah laku yang tepat dalam situasi tertentu. Lebih dari itu, televisi tidak hanya mengajarkan anak untuk mempertimbangkan berbagai alternatif tindakan, tetapi juga bisa mengerti dengan kebutuhan orang lain, membentuk tingkah laku prososial (Eisenberg, 1982).

Pendapat diatas sejalan dengan Eisenberg dan Fabes (dalam Papalia, 2009:413) yang menyebutkan ada beberapa faktor agen sosialisasi yang dapat memengaruhi perilaku prososial anak usia dini, diantaranya.

- a. Keluarga adalah model penting serta sumber dan pendorong dan pendorong standar perilaku yang jelas. Orangtua dari anak yang memiliki perilaku prososial biasanya juga prososial. Mereka memberikan contoh perilaku prososial dan mendorong anak pada cerita ataupun tayangan televisi yang menggambarkan kerjasama, berbagi, simpati, empati, murah hati, dan suka menolong.

- b. Teman sebaya juga mempunyai andil untuk memengaruhi perilaku prososial dan untuk mencoba perilaku peduli dan belajar melihat bagaimana sudut pandang orang lain.
- c. Guru menjadi model dan mendorong perilaku prososial.

Sedangkan menurut Dayakisni dan Hudaniah dalam Sari (2015:16) faktor-faktor yang memengaruhi perilaku prososial yaitu.

- a. *Selfgain*. Harapan seseorang untuk memperoleh atau menghindari kehilangan sesuatu, misalnya ingin mendapatkan pengakuan, pujian atau takut dikucilkan.
- b. *Personal value and norms*. Adanya nilai-nilai dan norma sosial yang ditanamkan oleh individu selama mengalami sosialisasi dan sebagian nilai-nilai serta norma tersebut berkaitan dengan tindakan prososial, seperti berkewajiban menegakkan kebenaran dan keadilan serta adanya norma timbal balik.
- c. *Empathy*. Kemampuan seseorang untuk ikut merasakan perasaan atau pengalaman orang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada empat faktor agen sosialisasi yang dapat memengaruhi perkembangan perilaku prososial anak yaitu orangtua, guru, teman sebaya, dan televisi atau media elektronik lainnya.

2.2.4 Sumber Perilaku Prososial

Menurut Karylowski (dalam Desmita, 2009:238) sumber-sumber perilaku prososial terbagi menjadi dua bagian, yaitu.

- a. Endosentris. Salah satu sumber perilaku prososial adalah berasal dari dalam diri individu yang disebut sebagai sumber endosentris. Sumber endosentris adalah keinginan mengubah diri, yaitu memajukan *self-image*. Keinginan mengubah diri tersebut sebagai suatu cara meningkatkan self-image positif yang berfokus kepada aspek *self-moral*. Secara keseluruhan endosentris ini meningkatkan konsep diri (*self-consept*). Salah satu bentuk konsep diri adalah harapan diri (*self-expectations*). Wujud dari *self-expectations* adalah seperti rasa bahagia, kebanggaan, rasa aman, evaluasi diri yang positif. *Self-expectations* timbul

karena seseorang hidup di lingkungan sosial, dimana dalam kehidupan sosial terdapat norma-norma dan nilai.

- b. Eksosentris. Sumber eksosentris adalah sumber untuk memerhatikan dunia eksternal, yaitu memajukan, membuat kondisi lebih baik dan menolong orang lain dari kondisi buruk yang dialami. Konsep dasar memajukan orang lain adalah karena adanya kesadaran bahwa orang membutuhkan bantuan. Orang yang melakukan tindakan menolong karena mengetahui bahkan mungkin mampu merasakan kebutuhan, keinginan, perasaan, dan penderitaan orang lain.

Menurut Derlega & Grzelak (dalam Desmita, 2009:240) bahwa perilaku prososial bisa terjadi karena adanya penderitaan yang dialami oleh orang lain. Pertolongan yang diberikan sebagai suatu tindakan tunggal dengan tidak mengharapkan *rewards*. Paling tidak *rewards* berasal dari diri sendiri sebagai penguatan (*reinforcement*) yaitu terdapat perasaan bahagia, bangga, puas karena telah menolong orang lain.

Pada dasarnya perilaku prososial anak terjadi karena ada yang memberi dan menerima pertolongan. Situasi demikian terlihat saling ketergantungan antara yang menolong dengan yang ditolong, dimana seorang anak yang membutuhkan pertolongan bergantung pada anak yang memberikan pertolongan (Desmita, 2009).

Sumber perilaku prososial yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah eksosentris yaitu perilaku prososial yang dibentuk oleh lingkungan melalui tayangan film kartun di televisi maupun di media elektronik lainnya.

2.2.5 Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Perkembangan perilaku prososial telah terjadi pada masa kanak-kanak. Eisenberg, dkk., (dalam Shadiqi, 2018:22) menggunakan teori perkembangan empati dari Hoffman untuk merumuskan lima model teoritik yang menggambarkan peran dari afeksi dan kognitif bayi dan anak-anak terhadap kesadaran diri dan proses untuk membentuk perilaku prososial.

- a. Tahap 1: *Global Empathy*. Bayi yang baru lahir akan menunjukkan respon empati yang merupakan perwujudan perasaan atau pendapat yang biasanya disebut sebagai empati global, karena bayi tidak dapat membedakan antara distres (tekanan atau kondisi tidak menyenangkan) diri mereka dengan orang lain (Eisenberg, 2015). Sehingga biasanya pengalaman distres ditunjukkan melalui respon dari distres orang lain. Contohnya, bayi secara reaktif akan menangis mendengar dan merespon tangisan bayi lain, inilah yang disebut dengan empati global.
- b. Tahap 2: *egocentric empathic distress*. Pada kondisi ini, anak akan mengembangkan perasaan diri yang terpisah dengan orang lain, meskipun belum matang, serta belum mampu dengan jelas membedakan antara diri dan orang lain. Anak merespon distres orang lain seakan-akan mereka sendiri yang berada pada kondisi tersebut. Menurut pendapat Hoffman (dalam Shadiqi, 2018:22) contoh pada tahap ini, anak akan merespon kesedihan anak lain dengan terlihat sedih, mengerutkan bibir mereka hingga menangis, tetapi tangisan mereka mungkin disertai dengan mengamati teman sebayanya.
- c. Tahap 3: *quasi-egocentric empathic distress*. Pada tahap ini anak sudah dapat membedakan antara diri dan orang lain, meskipun mereka tetap belum bisa membedakan dengan baik antara kondisi batin mereka dan orang lain. Di tahap ini pula anak mulai membantu korban yang mengalami distres. Misalnya menyentuh, memeluk, hingga meminta bantuan orang lain. Meskipun anak masih mengalami kebingungan untuk memahami kondisi batin orang lain dengan kondisi diri mereka sendiri, ia mencoba untuk menolong dengan melakukan sesuatu yang nyaman bagi orang lain. Mereka terkadang juga dapat menghibur orang lain, meskipun perlu melibatkan kehadiran orang lain yang menenangkan bagi anak tersebut.
- d. Tahap 4: *veridical empathic distress*. Pada tahap ini kesadaran anak terhadap perasaan orang lain mulai meningkat. Anak mulai mampu memahami perspektif orang lain dan perasaan yang mungkin berbeda dengan dirinya. Tindakan

prososial sudah merefleksikan kesadaran akan kebutuhan orang lain, dan anak lebih akurat membuat respon empatik dan menolong orang lain dengan mengurangi cara yang egosentris.

- e. Tahap 5: Berempati untuk pengalaman orang lain melalui situasi yang dialami secara langsung. Ketika anak menyadari bahwa hidup orang lain lebih menyedihkan atau menyenangkan, dan ketika anak berempati pada sebuah kelompok (misalnya kelompok tunawisma).

Selanjutnya menurut Bar-Tal, dkk., (dalam Desmita, 2009:240-243) mengklasifikasikan perkembangan perilaku prososial anak sesuai dengan perkembangan kognitif, perspektif sosial, dan perkembangan moral. Adapun tahapan perkembangan perilaku prososial tersebut ada enam, antara lain.

- a. *Compliance & Concrete, Defined Reinforcement*. Pada tahap ini seseorang melakukan tingkah laku menolong karena permintaan atau perintah yang disertai terlebih dahulu dengan *reward* atau *punishment*. Pada tahap ini anak-anak mempunyai perspektif egosentris, tidak menyadari bahwa orang lain mempunyai perasaan dan pikiran yang berbeda dengan mereka. Tingkah laku menolong terjadi karena ditunjukkan oleh *reward* dan *punishment* secara konkrit. Anak-anak yang membantu meletakkan sepatu pada tempatnya karena ibunya mengatakan mereka harus melakukan hal tersebut dan memberi mereka permen, merupakan tingkah laku tahap pertama.
- b. *Compliance*. Pada tingkat ini seseorang melakukan tingkah laku menolong karena tunduk pada otoritas. Individu tidak berinisiatif melakukan pertolongan, tapi karena tunduk pada permintaan dan perintah dari orang lain yang lebih berkuasa. Tindakan menolong pada tahap ini dimotivasi oleh kebutuhan mendapatkan persetujuan dan menghindari hukuman. Misalnya, anak-anak mengatakan bahwa mereka menolong karena ibunya menyuruh melakukan tindakan tersebut.
- c. *Internal Initiative & Concrete Reward*. Pada tahap ini seseorang menolong karena tergantung pada penerimaan *reward* yang diterima. Tindakan menolong

dilakukan jika seseorang merasakan kesempatan untuk menerima *reward* konkrit sebagai balas jasa. Misalnya seorang anak menolong dengan memberikan mainan kepada orang lain dengan harapan akan mendapatkan permen.

- d. *Normative Behavior*. Pada tahap ini seseorang menolong orang lain untuk memenuhi tuntutan masyarakat. Individu mengetahui berbagai macam tingkah laku yang sesuai dengan norma-norma masyarakat yang diikuti sanksi positif, serta pelanggaran norma yang diikuti sanksi negatif. Tingkah laku menolong dilakukan karena diharapkan menjadi orang baik di mata orang lain. Dalam tahap ini, seseorang mampu memahami kebutuhan orang lain dan merasa simpatik pada penderitaan. Tindakan menolong terjadi karena alasan orang akan menyukai atau menolong, tetapi juga karena ingin mendapat sebutan sebagai orang baik.
- e. *Generalized Reciprocity*. Pada tahap ini tingkah laku menolong didasari oleh prinsip-prinsip universal dari pertukaran. Seseorang memberikan pertolongan karena percaya ia kelak bila membutuhkan bantuan akan mendapat pertolongan.
- f. *Altruistic Behavior*. Pada tahap ini seseorang melakukan tindakan menolong secara sukarela. Tindakannya semata-mata hanya bertujuan menolong dan menguntungkan orang lain tanpa mengharapkan imbalan.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Calhini (dalam Rahman, 2014:230) tahapan perkembangan perilaku prososial terbagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) *Presocialization*. Individu tidak tahu tentang perilaku menolong, dan jarang melakukan secara altruistik.
- 2) *Awareness of Norms*. Individu menolong karena sudah belajar bahwa orang-orang mengharapkan bantuannya dan akan memberikan hukuman jika tidak melakukannya.
- 3) *Internalization*. Individu menolong karena membuat mereka merasa lebih baik.

2.3 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pengaruh film kartun terhadap perilaku prososial anak. Untuk mendukung

penelitian ini, penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bisa menjadi sebuah referensi bagi peneliti dalam penyelesaian penelitian ini, sekaligus mempertegas penelitian yang hendak dilakukan dengan penelitian-penelitian sejenis yang sudah dilakukan sebelumnya. Berikut merupakan hasil penelitian sejenis yang relevan.

Penelitian relevan yang pertama dilakukan oleh Raharjo dan Nurul Khotimah dengan judul penelitian “Kontribusi Tontonan Film Kartun Terhadap Perilaku Prososial Anak Pada Kelompok di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem dan Sudimoro Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif jenis *expost facto* dengan analisis menggunakan regresi linier sederhana. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem dan Sudimoro sejumlah 42 anak, yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* dimana peneliti menentukan kriteria antara lain berada di kelompok B dan sering melihat film kartun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada kontribusi tontonan film kartun terhadap perilaku prososial anak TK B di TK Dharma Wanita Persatuan Sudimoro dan Medalem Tulangan Sidoarjo.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Arinda Gita Pratiwi dengan judul penelitian “Hubungan Antara Sikap Terhadap Tayangan Upin Ipin dan Empati pada Anak”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik statistik kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi SDN Mojolangu 5 (kelas 4 dan 5) yang berjumlah 49 anak. Hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sikap anak-anak yang menonton terhadap tayangan Upin Ipin dengan perilaku empatinya.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian yang berbeda-beda, tetapi menghasilkan kesimpulan yang sama yaitu tontonan film kartun dapat memengaruhi perilaku prososial anak.

2.4 Kerangka Berpikir

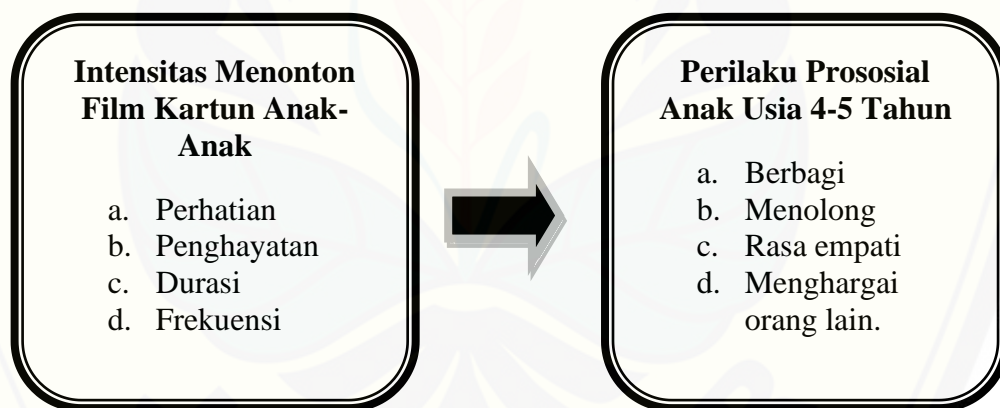
Pada dewasa ini, perkembangan media sudah semakin maju dan pesat. Perkembangan media salah satu contoh yang sangat memiliki pengaruh besar dalam setiap kehidupan manusia khususnya media elektronik yang bersifat audio dan visual, yakni televisi dan gawai. Televisi maupun gawai merupakan alat komunikasi yang menggunakan media visual (penglihatan) dan audio (pendengaran), dimana didalamnya terdapat konten-konten dan program yang beragam mulai dari berita hingga film kartun.

Banyak jenis atau genre film kartun yang dapat dilihat oleh anak di televisi maupun media elektronik lainnya, namun tugas orangtualah mendampingi dan memilihkan film kartun yang sesuai dengan usia anak, karena kehadiran televisi maupun media elektronik lainnya mengandung potensi yang cukup besar untuk memengaruhi perkembangan anak khususnya perkembangan perilaku prososialnya. Film animasi/kartun merupakan suatu karya seni yang proses kreatifnya direncanakan untuk bertindak lucu dan menyampaikan pesan atau menciptakan dialog dengan bahasa gambar ke hadapan masyarakat secara interaktif dan komunikatif, sehingga dapat dinikmati tanpa berpikir mendalam.

Pada dewasa ini umumnya film kartun didesain sesuai kategori anak-anak yang memiliki adegan yang mengajarkan perilaku prososial sehingga dapat menjadi teladan yang baik bagi pola pikir anak. Semakin intens anak-anak menonton tayangan film kartun tersebut, maka anak akan cenderung mempraktikkan kembali apa yang dilihat dan menarik perhatiannya. Tentunya hal ini dapat dilihat dari intensitas menonton yang dilakukan anak setiap hari, semakin sering durasi dan frekuensi anak menonton film kartun tersebut, maka anak akan cenderung untuk mengimitasi atau meniru kembali apa yang dilihat dan menarik perhatiannya. Intensitas menonton televisi atau media elektronik lain dalam penelitian ini dibagi menjadi empat indikator yaitu perhatian atau daya konsentrasi, penghayatan atau pemahaman, durasi, dan tingkat keseringan (frekuensi) untuk menonton suatu tayangan.

Perilaku prososial dalam penelitian ini adalah sebagai perilaku sukarela yang dimaksudkan untuk memberi manfaat bagi orang lain, yang meliputi berbagi, menolong, rasa empati, dan menghargai orang lain. Perilaku prososial penting untuk dikembangkan karena mengingat bahwa anak bukan merupakan manusia yang individualis melainkan makhluk sosial yang selalu berhubungan dengan orang lain. Oleh sebab itu, perlu adanya suatu upaya yang dilakukan untuk melatih dan mengembangkan perilaku prososial anak guna menumbuhkan kesadaran anak akan pentingnya hidup bermasyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk mempermudah dalam memahami pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun pada penelitian ini, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



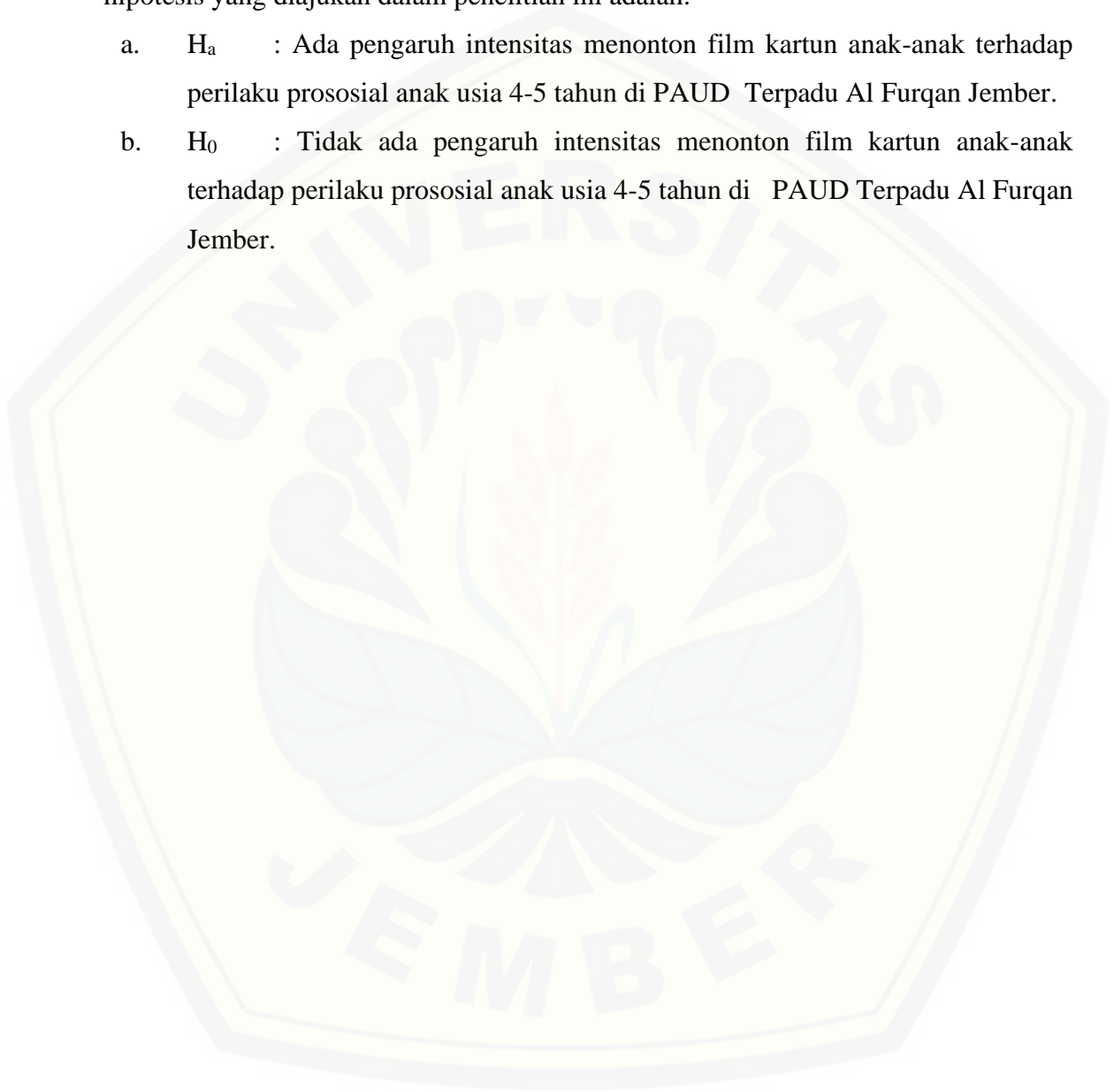
Gambar 2.1 : Bagan kerangka berpikir pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah suatu pernyataan yang menunjukkan pertautan atau hubungan antara dua variabel atau lebih yang merupakan dugaan atau jawaban yang masih bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang untuk menentukan benar tidaknya masih perlu pengujian secara empiris melalui

pengumpulan dan pengolahan data penelitian (Masyhud, 2016:70). Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan dan kajian teori yang sudah dipaparkan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- a. H_a : Ada pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember.
- b. H_0 : Tidak ada pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember.



BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab 3 metode penelitian ini memuat uraian tentang: 3.1 jenis penelitian, 3.2 tempat, waktu dan subjek penelitian, 3.3 populasi dan sampel penelitian, 3.4 variabel penelitian, 3.5 definisi operasional, 3.6 rancangan penelitian, 3.7 metode pengumpulan data dan 3.8 metode analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex post facto*. *Ex post facto* merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi, serta untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Penelitian *ex post facto* dikenal sebagai penelitian kausal komparatif yang melibatkan pemilihan dua atau lebih kelompok yang berbeda pada variabel tertentu yang menarik dan membandingkan mereka pada variabel lain (Cendra, 2016:74).

Pendekatan penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang datanya berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono, 2010:13). Sedangkan menurut Yusuf (2014:66) penelitian kausal komparatif berarti bahwa data dikumpulkan setelah fenomena atau kejadian yang diteliti berlangsung, atau tentang hal-hal yang telah terjadi sehingga tidak ada yang dikontrol. Dengan demikian, dalam penelitian jenis ini tidak ada intervensi langsung, karena kejadian telah berlangsung. Pengaruh atau efek variabel bebas dapat diketahui dengan membandingkan kedua kelompok.

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelompok A PAUD Terpadu Al Furqan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut karena adanya subjek yang melihat tayangan kartun kategori anak-anak sehingga berpengaruh pada perilaku prososialnya serta adanya kesediaan pihak lembaga untuk dijadikan tempat penelitian.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian tentang pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan dilakukan pada semester ganjil 2020/2021. Penelitian akan dilaksanakan selama 3 minggu, yang terdiri dari minggu pertama dengan membuat angket (kuesioner) melalui *google forms*. Minggu kedua melaksanakan penyebaran *link* angket melalui *google forms* ke walimurid PAUD Terpadu Al Furqan serta menunggu hasil responden. Minggu ketiga pengolahan data yang sudah terkumpul dari responden.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah orangtua dan murid yang berusia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Menurut Arikunto (2013: 173) populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Jadi yang dimaksud populasi adalah seluruh individu yang dijadikan sebagai obyek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 117) populasi adalah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orangtua dan murid kelompok A PAUD Terpadu Al Furqan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember yang berjumlah 75 orang.

3.3.2 Sampel

Menurut Arikunto (2013: 174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *total sampling*. Arikunto (2006:120) mengemukakan bahwa *total sampling* adalah pengambilan sampel yang sama dengan jumlah populasi yang ada yaitu berjumlah 75 orang.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:61). Dilihat dari sebab dan akibat variabel dapat dibedakan menjadi variabel independen (bebas) dan dependen (terikat). Variabel independen adalah variabel yang memengaruhi, menjelaskan, atau menerangkan variabel lain. Sedangkan variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau diternagkan oleh variabel lain tetapi tidak dapat memengaruhi variabel yang lain (Yusuf, 2014:109).

3.4.1 Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen sering disebut sebagai variabel *stimulus* atau *input*. Variabel ini juga sering disebut sebagai variabel bebas, variabel ini merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2013:61). Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Martono (2016:61) variabel independen (bebas) merupakan variabel yang

memengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “X”. Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas menonton film kartun anak-anak.

3.4.2 Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013:61). Menurut Martono (2016:61) variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “Y”. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku prososial anak usia 4-5 tahun.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasi (Masyhud, 2016:53). Berikut diuraikan pada definisi operasional mengenai penelitian pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun.

3.5.1 Intensitas menonton film kartun anak-anak

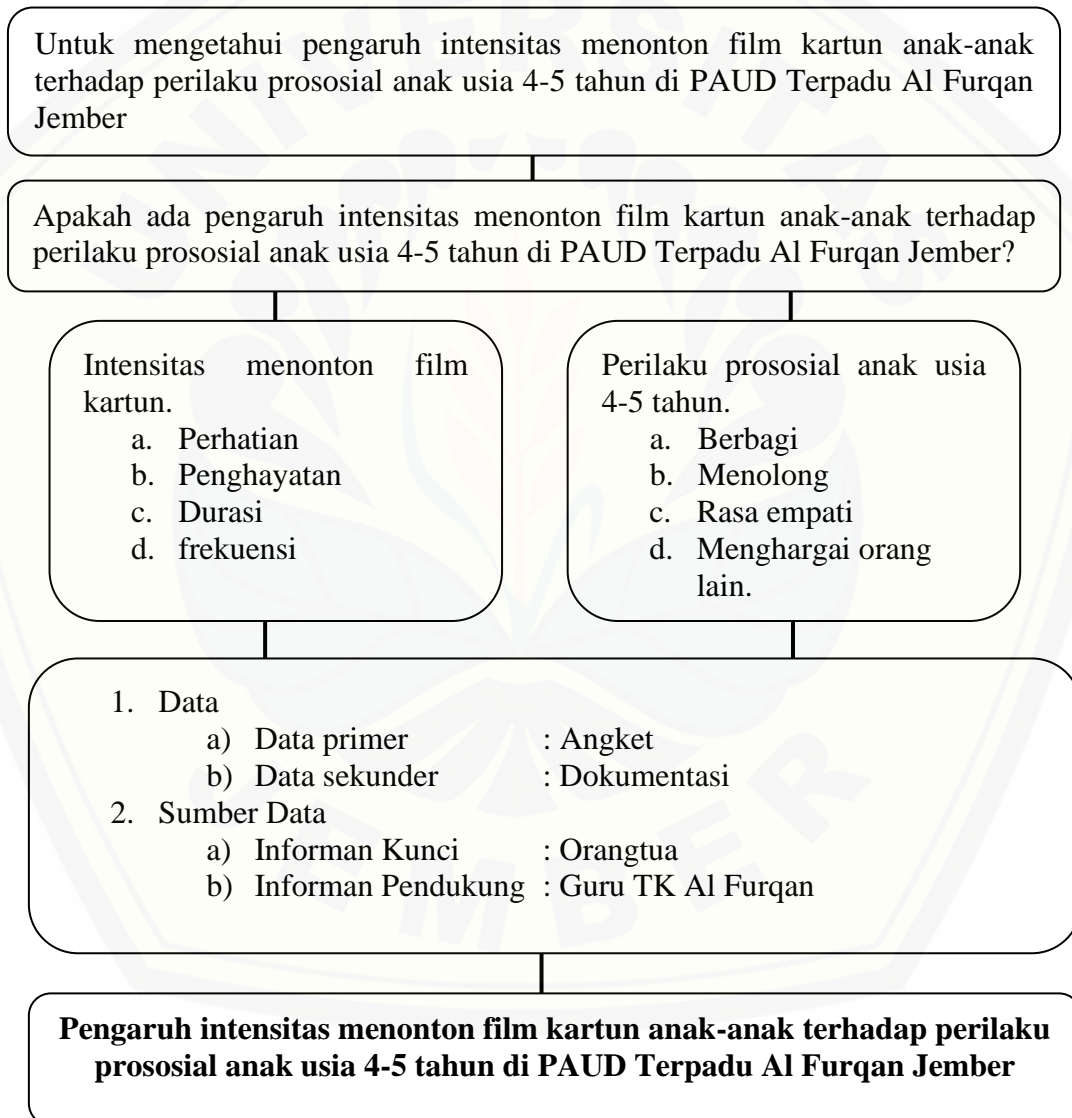
Intensitas menonton film kartun anak-anak dalam penelitian ini adalah perhatian atau daya konsentrasi, penghayatan atau pemahaman, durasi, dan tingkat keseringan (frekuensi) untuk menonton suatu tayangan film animasi yang berkategori Semua Umur (SU).

3.5.2 Perilaku prososial anak usia 4-5 tahun

Perilaku prososial anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini adalah sebagai perilaku sukarela yang dimaksudkan untuk memberi manfaat bagi orang lain, yang meliputi berbagi, menolong, rasa empati, dan menghargai orang lain.

3.6 Rancangan Penelitian

Menurut Sujarweni (2014:26) rancangan penelitian adalah suatu rencana tentang bagaimana mengumpulkan dan mengolah data agar penelitian yang diharapkan dapat tercapai. Adapun rancangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagaimana gambar 3.1



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu proses mendapatkan data empiris melalui responden dengan menggunakan metode tertentu (Ulber, 2009:280). Sejalan dengan itu, Riduwan (2015:24) mengemukakan bahwa metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Selanjutnya menurut Masyhud (2016:264) metode pengumpulan data merupakan alat untuk mengukur atau mengungkap keadaan suatu variabel penelitian. Metode pengumpulan data tersebut juga memiliki arti sebagai alat untuk membimbing, mengarahkan, serta memudahkan peneliti dalam pengumpulan data penelitian, sehingga peneliti dapat memperoleh data penelitian secara valid, artinya data yang sesuai dengan tujuan penelitian yang dikehendaki, serta efektif dan efisien.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut.

3.7.1 Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner berasal dari bahasa Latin yaitu *Questionnaire*, yang berarti suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik tertentu diberikan kepada sekelompok individu dengan maksud untuk memperoleh data (Yusuf, 2014:199). Menurut Sugiyono (2017:199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket atau kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka.

Menurut Masyhud (2016:268) angket (kuesioner) merupakan instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dilihat dari jenisnya, angket (kuesioner) dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Pertama, angket terbuka atau angket tidak berstruktur yaitu angket yang

disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Kedua, angket tertutup (angket berstruktur) yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan memberikan tanda silang (X), melingkari, atau memberikan tanda check (√) pada jawaban yang telah disediakan.

Angket (kuesioner) yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup (angket berstruktur). Kuesioner yang digunakan termasuk jenis kuesioner tertutup berbentuk *rating scale* (skala bertingkat) yaitu sebuah pernyataan yang menunjukkan tingkatan, dari Selalu, Sering, Jarang, Tidak Pernah. Masing-masing aitem dalam skala berbentuk pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*). Nilai pernyataan positif (*favorable*) pada lembar kuesioner yang digunakan untuk menggali data adalah sebagai berikut:

1. Skor 4: Jika Selalu
2. Skor 3: Jika Sering
3. Skor 2: Jika Jarang
4. Skor 1: Jika Tidak Pernah

Sedangkan nilai pernyataan negatif (*unfavorable*) pada lembar kuesioner yang digunakan untuk menggali data adalah sebagai berikut:

1. Skor 1: Jika Selalu
2. Skor 2: Jika Sering
3. Skor 3: Jika Jarang
4. Skor 4: Jika Tidak Pernah

3.7.2 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2017:329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Menurut Riduwan (2015:31) dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, foto-foto, film dokumenter, serta data yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi atau juga yang disebut dengan dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Masyhud (2016:277) berpendapat bahwa dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data untuk membantu dalam menyaring data yang bersumber dari dokumen. Dokumentasi diperlukan untuk memperoleh data-data yang digunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian.

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan lembaga sekolah yang akan diteliti. Data dokumentasi yang ingin diperoleh berupa profil lembaga PAUD Terpadu Al Furqan Jember.

3.8 Metode Analisis Data

3.8.1 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2012:169) analisis data adalah kegiatan mengolah data yang dilakukan setelah data responden dan data lainnya terkumpul. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dipergunakan untuk mengolah skor hasil dari lembar kuesioner dan hasil dokumentasi. Data hasil penelitian kemudian dikumpulkan, dikelompokkan, diinterpretasikan kemudian ditarik kesimpulan berupa angka.

3.8.2 Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas jika instrumen tersebut dapat mengukur semua yang harus diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar cocok untuk mengukur apa yang hendak diukur (Masyhud, 2016:280). Validitas ini berkenaan dengan isi instrumen, yakni aitem instrumen hendaknya dapat mencakup

keseluruhan indikator dalam variabel yang akan diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dibawah ini:

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

Keterangan:

- r_{xy} = angka indeks korelasi *product moment*
 $\sum X$ = jumlah skor aitem
 $\sum Y$ = jumlah skor total
 $\sum XY$ = jumlah kali hasil skor X dengan skor Y
 $\sum X^2$ = jumlah skor yang dikuadratkan nilai X
 $\sum Y^2$ = jumlah skor yang dikuadratkan nilai Y
N = banyaknya subjek

Adapun pengukuran tersebut menggunakan aplikasi SPSS versi 24. Dasar pengambilan keputusan uji validitas dengan rumus *analysis pearson correlation*, apakah korelasi itu signifikan atau tidak dengan mengonsultasikan hasil r hitung dan r tabel dengan taraf signifikan 5% bila r hitung $>$ r tabel maka item tersebut dikatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung $<$ r tabel maka item tersebut dikatakan tidak valid (Sofiaturohmah, 2019:62).

Adapun langkah-langkah perhitungan uji validitas dengan menggunakan SPSS versi 24 adalah sebagai berikut.

Langkah 1 : aktifkan program SPSS.

Langkah 2 : klik *variabel view* dan buat data, lalu pada kolom *decimal* ubah semua angka menjadi 0.

Langkah 3 : klik *data view*, lalu masukkan data pada halaman *data view*.

Langkah 4 : klik *Analyze*, kemudian pilih sub menu *correlate* lalu klik *Bivariate*

Langkah 5 : setelah klik *Bivariate* akan muncul kotak kolom *Bivariate Correlation*.

Setelah data sudah tercantum dalam kolom pindahkan semua data pada kolom *variables*.

Langkah 6 : pada kolom *Bivariate correlations* terdapat beberapa kolom yang perlu dipilih. Pada kolom *correlation coefficients* pilih *Pearson*, pada *test of significance* pilih *two-tailed*, kemudian klik *flag significant correlations*, lalu klik OK.

Langkah 7 : muncul Output Uji Validitas.

Hasil analisis validitas butir instrumen kuesioner untuk intensitas menonton film kartun dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

3.1 Hasil *try out* uji validitas instrumen intensitas menonton film kartun

No.	Nomor Butir Pernyataan	Nilai Koefisien Korelasi Aitem Total	Kesimpulan
1.	1	.480	Valid
2.	2	.115	Tidak Valid
3.	3	.409	Valid
4.	4	.304	Valid
5.	5	.420	Valid
6.	6	-.049	Tidak Valid
7.	7	-.008	Tidak Valid
8.	8	.442	Valid
9.	9	.322	Valid
10.	10	.574	Valid
11.	11	.377	Valid
12.	12	.158	Tidak Valid
13.	13	.439	Valid
14.	14	.473	Valid
15.	15	.313	Valid
16.	16	.407	Valid

No.	Nomor Butir Pernyataan	Nilai Koefisien Korelasi Aitem Total	Kesimpulan
17.	17	.369	Valid
18.	18	.552	Valid

Berdasarkan tabel 3.1 dapat disimpulkan bahwa terdapat empat butir instrumen yang tidak valid. Butir yang tidak valid selanjutnya akan dihilangkan, karena masih terdapat butir pernyataan lain yang mewakili indikator tersebut.

Hasil analisis validitas butir instrumen kuesioner untuk perilaku prososial anak dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

3.2 Hasil *try out* uji validitas instrumen kuesioner perilaku prososial

No.	Nomor Butir	Nilai Koefisien Korelasi Aitem Total	Kesimpulan
1.	19	.407	Valid
2.	20	.303	Valid
3.	21	.535	Valid
4.	22	.505	Valid
5.	23	.347	Valid
6.	24	.296	Valid
7.	25	.267	Valid
8.	26	.558	Valid
9.	27	.308	Valid
10.	28	.587	Valid
11.	29	.447	Valid

No.	Nomor Butir	Nilai Koefisien Korelasi Aitem Total	Kesimpulan
12.	30	.093	Tidak Valid
13.	31	.453	Valid
14.	32	.649	Valid
15.	33	.467	Valid
16.	34	.584	Valid
17.	35	.619	Valid
18.	36	.495	Valid
19.	37	.383	Valid
20.	38	.667	Valid
21.	39	.516	Valid
22.	40	.668	Valid

Berdasarkan tabel 3.2 dapat disimpulkan bahwa terdapat satu butir instrumen yang tidak valid. Butir yang tidak valid selanjutnya akan dihilangkan, karena masih terdapat butir pernyataan lain yang mewakili indikator tersebut.

b. Uji Reliabilitas

Arikunto (2010:221) berpendapat bahwa reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Jika sebuah data benar adanya sesuai kenyataan maka berulang kali data tersebut diambil hasil yang diperoleh akan sama. Hal tersebut dapat dihasilkan dari instrumen yang reliabel atau dapat dipercaya. Menurut Arifin (2012: 248) untuk menguji apakah pengaruh itu reliabel, maka ukuran kemampuan alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

1. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,00 – 0,20 = sangat kurang reliabel
2. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,21 – 0,40 = agak reliabel
3. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,41 – 0,60 = cukup reliabel
4. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,61 – 0,80 = reliabel
5. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,81 – 0,100 = sangat reliabel

Adapun rumus yang digunakan dalam menguji reliabilitas adalah menggunakan rumus alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_{b^2}}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum \sigma_{b^2}$ = jumlah varian skor tiap butir
 σ_t^2 = varian total

Pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 24 dalam pengerjaannya. Adapun langkah-langkah perhitungan uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 24 adalah sebagai berikut.

- Langkah 1 : aktifkan program SPSS.
 Langkah 2 : klik *variabel view* dan buat data, lalu pada kolom *decimal* ubah semua angka menjadi 0.
 Langkah 3 : klik *data view*, masukkan pada halaman *data view*.
 Langkah 4 : klik *Analyze*, kemudian pilih sub menu *scale* lalu klik *reliability analysis*, muncul kolom *reliability analysis* dimana semua data harus dipindahkan ke *items* kecuali total jumlah dari data tersebut.
 Langkah 5 : klik *statistick* pada kolom *reliability analysis*. Kemudian pilih *scale if item deleted*, klik *continue*, lalu klik OK.
 Langkah 6 : muncul Output Uji Reliabilitas.

Hasil analisis reliabilitas instrumen kuesioner untuk intensitas menonton film kartun dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Hasil *try out* uji reliabilitas instrumen kuesioner intensitas menonton film kartun

Variabel Penelitian	Nilai <i>Alpha Cronbach's</i>	Keterangan
Intensitas menonton film kartun	.760	Reliabel

Berdasarkan tabel 3.3 dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Cronbach's* untuk instrumen kuesioner intensitas menonton film kartun lebih dari 0,61 yaitu 0,760. Disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 3.4 Hasil *try out* uji reliabilitas instrumen kuesioner perilaku prososial

Variabel Penelitian	Nilai <i>Alpha Cronbach's</i>	Keterangan
Perilaku Prososial Anak	.875	Sangat Reliabel

Berdasarkan tabel 3.4 dapat dilihat bahwa nilai *Alpha Cronbach's* untuk instrumen kuesioner perilaku prososial anak lebih dari 0,61 yaitu 0,875. Disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sangat reliabel sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

c. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis data statistik *independent sample t-test*. *Independent sample t-test* digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), serta membandingkan rata-rata dari dua kelompok sampel data independen (Yamin dan Kurniawan, 2018: 51). Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak. Uji *Independent sample t-test* dilakukan dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata sampel 2

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

Adapun langkah-langkah perhitungan uji *independent sample t-test* dengan menggunakan SPSS versi 24 adalah sebagai berikut.

Langkah 1 : aktifkan program SPSS.

Langkah 2 : klik Analyze\Compare Means\Independent-Sampel T Test.

Langkah 3 : masukkan variabel Frekuensi ke dalam Test Variable(s).

Langkah 4 : masukkan variabel Televisi dalam Grouping Variable.

Langkah 5 : klik tombol Define Group, isikan 1 dan 2, kemudian klik OK

BAB V

PENUTUP

Pada bab 4 hasil dan pembahasan ini memuat uraian tentang: 4.1 Jadwal penelitian; 4.2 Hasil penelitian; dan 4.3 Pembahasan hasil penelitian. berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil olahan data peneliti dari hasil *independent sample t-test* melalui SPSS, menunjukkan bahwa variabel bebas atau intensitas menonton film kartun anak-anak tidak mempengaruhi variabel terikat atau perilaku prososial anak. Hal tersebut diperoleh dari hasil analisis data menggunakan uji *independent sample t-test* yaitu sebesar 0,488, dengan nilai signifikansi lebih besar dari patokan jauh di atas taraf nyata yakni 0,627 yang berarti $> 0,05$ sehingga dinyatakan tidak signifikan. Diketahui bahwa dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Beberapa hal yang dapat menyatakan hasil ini yaitu karena memang intensitas menonton film kartun anak-anak tidak berperan signifikan dalam mempengaruhi perilaku prososial anak, di mana ada faktor-faktor lain yang lebih mempengaruhi perilaku prososial anak. Hal yang tampaknya lebih berpengaruh adalah budaya dan sistem pendidikan sekolah dalam mengembangkan perilaku prososial anak, serta pola asuh orangtua. Selain itu, adanya kelemahan dalam penelitian, yakni bahwa alat dan teknik pengumpulan data intensitas menonton film kartun terhadap perilaku prososial hanya berupa pengisian kuesioner oleh orangtua. Hal ini rentan tidak sesuai fakta atau kurang obyektif sehingga jawaban dapat mempengaruhi akurasi perhitungan yang membuat penelitian ini menjadi tidak signifikan.

5.2 **Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut.

5.2.1 **Bagi Orangtua**

Sekalipun tidak ditemukan pengaruh yang signifikan dari intensitas menonton tayangan video anak-anak terhadap perilaku prososial anak, diharapkan orangtua senantiasa memberikan arahan dan bimbingan yang konsisten dalam membentuk perilaku prososial anak, serta tetap memberikan kontrol terhadap tayangan video yang dikonsumsi oleh anak-anak.

5.2.2 **Bagi Sekolah**

Pihak sekolah hendaknya tetap memberikan pengetahuan dan pembiasaan perilaku-perilaku yang positif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak yaitu perilaku prososial. Tayangan video anak-anak dapat pula dipergunakan untuk memperkuat pembiasaan tersebut karena video tersebut digemari oleh anak-anak.

5.2.3 **Bagi Peneliti Lain**

Disarankan agar lebih menggali faktor lain yang lebih banyak mempengaruhi perilaku prososial anak usia dini, serta dapat menambah teknik pengumpulan data dengan observasi langsung agar hasil akurasi perhitungan menjadi lebih signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshari, I. N. 2014. Sistem Klasifikasi dalam Pemutaran Film: Studi Kasus Klasifikasi Film di Kinoki. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. 17(3): 227.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT Asdi Mahastya.
- Apollo dan Ancok, Djamaludin. 2003. Hubungan antara Intensitas Menonton Tayangan Televisi Berisi Kekerasan, Persepsi terhadap Keharmonisan Keluarga, Jenis Kelamin, dan Tahap Perkembangan dengan Kecenderungan Agresivitas Remaja. *Jurnal Sosiohumanika*. 16(1).
- Ayouby, M. H. A. 2017. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). *Skripsi*. Bandar Lampung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Azzet, A. M. 2016. *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Bagi Anak*. Jogjakarta: Katahati.
- Baksin, Askurifai. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Katarsis.
- Cendra, Romi. 2016. Pengaruh Menonton Pertandingan Sepak Bola di Televisi Terhadap Perilaku Sosial Anak Dalam Bermain Sepak Bola. *Jurnal Sport Area*. 1(1).
- Cervone, D dan Pervin, L. A. 2012. *Kepribadian (Teori dan Penelitian)*. Edisi 10 buku 2. Jakarta: Salemba Humanika.
- Chen, Milton. 2005. *Mendampingi Anak Menonton Televisi (Panduan Bagi Orangtua)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Danim, Sudarwan. 2004. *Ilmu-Ilmu Perilaku*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2017. *Qur'an Hafalan dan Terjemahan*. Jakarta: Almahira
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dayakisni dan Hudaniah. 2003. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Familia. 2003. *Perilaku Anak Usia Dini. Kasus dan Pemecahannya*. Jogjakarta: Kanisius.
- Ginanjari, Dody. 2019. Pengaruh Film Animasi Adit Sopo Jarwo Terhadap Interaksi Sosial Anak SD. *Tesis*. Bogor: Program Studi Pembangunan Pertanian dan Pedesaan Institut Pertanian Bogor.
- Halimah, Leli. 2016. *Pengembangan Kurikulum PAUD*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hapsari, I. I. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Hidayat, J. N. K. 2019. Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Animasi Boboiboy (MNCTV) dengan Sikap Ta'awun di Kalangan Siswa SD Negeri 1 Jetis Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga.
- Indrijati, Herdina. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan AUD Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana.
- International Design School. 2015. Jenis-Jenis Film Animasi. <https://idseducation.com/articles/jenis-jenis-film-animasi/>. [Diakses pada 17 Desember 2019].
- Jaenudin, Ujam. 2015. *Teori-Teori Kepribadian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *KBBI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/intensitas>. [Diakses pada 16 Desember 2019].

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *KBBI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/genre>. [Diakses pada 06 Januari 2020].
- Khalil, Abdussatar. 2018. Pengaruh Intensitas Menonton Televisi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V MI AT-Tahzib Kekait Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Liputan 6. 2014. 7 Film Kartun Ini Ramah Bagi Anak Versi KPI. <https://www.liputan6.com/news/read/2110924/7-film-kartun-ini-ramah-bagi-anak-versi-kpi>. [Diakses pada 12 Februari 2020].
- Lubis, Petty. 2018. 10 Film Kartun Yang Terlarang Untuk Anak. <https://id.theasianparent.com/10-film-kartun-yang-terlarang-untuk-anak>. [Diakses pada 23 September 2020].
- Marliani, R. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Martono, Nanang. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMK).
- Muryani, Umi. 2019. Analisis Penerapan Pembelajaran Sentra Bermain Peran Besar Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 2-3 Tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Edisi 6. Jakarta: Erlangga.
- Papalia, D. E., S. W. Olds, dan R. D. Feldman. 2009. *Perkembangan Manusia*. Edisi 10 buku 1. Jakarta: Salemba Humanika.
- Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014. Jakarta.
- Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2014. *Lembaga Sensor Film*. 11 Maret 2014. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5515. Jakarta.
- Permatasari, Citra Adisti. 2014. Humor Kekerasan Dalam Film Kartun Anak “Bernard Bear” di ANTV Analisis Isi Muatan Humor Kekerasan Dalam

- Film Kartun Anak “Bernard Bear” di ANTV. *Skripsi*. Bandung: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung.
- Petersen, S. H. dan D. S. Wittmer. 2015. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antar Personal (A Relationship – Based Approach)*. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, A. G. 2016. Hubungan Antara Sikap Terhadap Tayangan Upin Ipin dan Empati Pada Anak. *Skripsi*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Putri, W. T. A. dan S. Hariani. 2013. Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD*. 1(2): 1-3.
- Raharjo, S. S. C. dan N. Khotimah. 2016. Kontribusi Tontonan Film Kartun Terhadap Perilaku Prososial Anak Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Medalem dan Sudimoro Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Mahasiswa Unesa*. 1(1): 1-4.
- Rahman, A. A. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Ryvanthapala, Valiant. 2019. Pembuatan Film Animasi 3D Bergener Fantasi Tentang Pengaruh Ibu Terhadap Kesuksesan Anak Sebagai Mahasiswa Rantau. *Tugas Akhir*. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas STIKOM.
- Sari, D. N. 2015. Perilaku Prososial Mahasiswa Ditinjau Dari Value. *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sayekti, Octavian Muning. 2019. Film Animasi “Nussa dan Rara Episode Baik itu Mudah” Sebagai Sarana Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 8(2):
- Shadiqi, M. A. 2018. *Psikologi Sosial, Pengantar dalam Teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sitinjak, S. R. 2018. Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak-Anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat. *Skripsi*. Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

- Sofiaturohmah, R. 2019. Pengaruh Pelaksanaan Kegiatan Keagamaan Terhadap Kejujuran dan Kedisiplinan Siswa di MTS Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung. *Skripsi*. Tulungagung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung.
- Suantari, N. W. E. P. 2016. Dunia Animasi. https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi. [Diakses pada 19 Desember 2019].
- Sugiyono. 2012. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susanti, Siswati, dan Tri. 2015. Perilaku Prosocial: Studi Kasus Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Empati*. (2)4.
- Ulber, Silalahi. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301. Jakarta.
- Wiyani, N. A. 2014. *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini Panduan Bagi Orangtua dan Pendidik PAUD*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Yamin, Sofyan dan Kurniawan, Heri. 2018. *SPSS Complete: Teknik Analisis Statistik Terlengkap dengan Software SPSS*. Edisi 2. Jakarta: Salemba Infotek.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalian data	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Terpadu Al Furqan Jember Tahun Ajaran	Apakah ada pengaruh Intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember tahun ajaran 2020/2021?	Untuk mengetahui pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Al	1. Intensitas menonton film kartun	1. Intensitas menonton film kartun. a. Perhatian atau daya konsentrasi dalam menonton b. Penghayatan atau pemahaman terhadap tayangan yang	1. Sumber data primer. a. Anak Kelompok 4-5 Tahun b. Orangtua (melalui penyebaran angket) c. Guru kelas (penjelasan singkat oleh guru kelas)	1. Desain penelitian: Deskriptif Kuantitatif jenis <i>Expost Facto</i> Lokasi penelitian: PAUD Terpadu Al Furqan Jember

Judul Penelitian	Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalian data	Sumber Data	Metode Penelitian
2020/2021		Furqan Jember tahun ajaran 2020/2021.	2. Perilaku prososial anak usia 4-5 tahun	disajikan c. Durasi d. Frekuensi 2. Perilaku prososial anak usia 4-5 tahun. a. Berbagi b. Menolong c. Rasa empati d. Menghargai orang lain		2. Metode pengumpulan data: - Kuesioner - Dokumentasi 3. Teknik analisis data: Independen sampel <i>t-test</i>

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

B.1 Pedoman Angket (Kuesioner)

I. Pengantar

Para walimurid yang terhormat, saya selaku mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, bermaksud melakukan penelitian untuk keperluan Tugas Akhir Skripsi dengan judul yang telah disebutkan di atas. Oleh karenanya dengan kerendahan hati, saya mohon keikhlasan bantuan Bapak / Ibu / Saudara/i meluangkan waktu guna merespon pertanyaan dan menjawab pertanyaan dalam kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya agar didapatkan data yang valid dan benar adanya. Hasil dari kuesioner ini tidak berpengaruh sedikitpun terhadap kondisi Bapak / Ibu / Saudara/i, namun hanya akan digunakan untuk kepentingan penyusunan skripsi, serta semua informasi yang Anda berikan akan saya jaga kerahasiannya. Saya mengucapkan terima kasih atas bantuan dan kerja samanya, semoga amal baik Bapak / Ibu / Saudara/i mendapat balasan dari-Nya. Aamiin.

II. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Angket diisi oleh orangtua / walimurid kelompok A.
- 2) Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda checklist (√) pada pilihan jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaan.
- 3) Perhatikan kategori jawaban sebagai berikut.
 - Selalu, apabila anak dari Bapak / Ibu / Saudara/i melakukan kegiatan tersebut secara berkala.
 - Sering, apabila anak dari Bapak / Ibu / Saudara/i kerap kali melakukan kegiatan tersebut.
 - Jarang, apabila anak dari Bapak / Ibu / Saudara/i jarang melakukan kegiatan sesuai pernyataan tersebut.

- Tidak pernah, apabila anak dari Bapak / Ibu / Saudara/i tidak pernah melakukan kegiatan sesuai pernyataan tersebut.

III. Daftar Pertanyaan

Bagian 1: PILIHAN FILM KARTUN

No.	Daftar film kartun	Durasi menonton setiap hari
1.	Upin dan Ipin	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit
2.	Nusa dan Rara	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit
3.	Doraemon	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit
4.	Disney Junior	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit
5.	Masha and the Bear	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit

No.	Daftar film kartun	Durasi menonton setiap hari
6.	Dora the Explorer	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit
7.	Spongebob Squarepants	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit
8.	Pinkfong	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit
9.	Tom and Jerry	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit
10.	Kids TV-Nursery Rhyme	<input type="checkbox"/> < 30 menit <input type="checkbox"/> 30 menit-60 menit <input type="checkbox"/> 60-120 menit <input type="checkbox"/> >120 menit

Bagian 2: TAYANGAN FILM KARTUN ANAK

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1.	Anak mempraktikkan kembali beberapa adegan setelah menonton tayangan film kartun				
2.	Anak berusaha mengikuti gerakan/ucapan dari tayangan film kartun yang ditonton				
3.	Apakah orangtua merasa program tayangan film kartun tidak layak ditonton untuk anak				
4.	Anak cenderung diam tidak mengikuti gerakan/ucapan dari tayangan film kartun yang ditonton				
5.	Apakah film kartun membantu anak dalam mengetahui perilaku berbagi/menolong/empati/menghargai orang lain				
6.	Saat orangtua menanyakan pada anak tentang tayangan film kartun yang telah ditonton, anak kesulitan memahami pesan yang disampaikan dalam tayangan tersebut				
7.	Apakah program film kartun kurang membantu anak dalam membantu anak mengetahui perilaku prososial (berbagi, menolong, dan lainnya)				
8.	Anak menonton film kartun hingga acara selesai				
9.	Anak berusaha mengkonsentrasikan diri pada isi dan materi yang disampaikan				

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
	agar paham alur film kartun dengan baik				
10.	Anak tidak menonton film kartun hingga acara selesai				
11.	Anak menantikan setiap ada program film kartun di televisi/media elektronik lain				
12.	Selang waktu yang dibutuhkan anak saat menonton film kartun Selalu (>2 jam) Sering (>40- 60 menit) Jarang (<30 menit)				
13.	Anak terkadang melewatkan setiap ada jadwal program film kartun yang ditontonnya				
14.	Anak menonton acara film kartun setiap ada waktu luang				
15.	Anak tidak ingin melewatkan setiap ada jadwal acara film kartun				
16.	Anak berinisiatif berbagi makanan/ minuman pada orang lain				
17.	Anak memilih untuk bermain bersama dan meminjamkan mainan yang ia punya pada temannya				
18.	Anak akan merasa kesal jika ada orang lain yang ingin meminta makanan/minumannya				
19.	Anak akan mau berbagi pada orang lain hanya jika ditegur terlebih dahulu oleh				

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
	orangtua/guru				
20.	Anak berinisiatif menolong jika ada yang membutuhkan pertolongannya				
21.	Anak senang menolong tanpa mengharapkan imbalan				
22.	Anak akan menolong agar dapat dipuji oleh orang lain atau agar mendapat imbalan				
23.	Anak bersikap acuh tak acuh saat ada yang butuh pertolongan				
24.	Anak melakukan pekerjaan di rumah/sekolah dengan senang hati				
25.	Anak akan kesal jika dimintai bantuan				
26.	Anak memberikan respon positif jika ada seseorang yang sedang menceritakan pengalamannya				
27.	Ketika bersama dengan teman-teman anak akan merasa senang				
28.	Anak terlihat acuh tak acuh saat seseorang sedang berbicara/bercerita padanya				
29.	Anak akan cenderung diam saat teman/orang terdekatnya merasa sedih				
30.	Anak mengatakan “tolong” ketika meminta bantuan pada orang lain				
31.	Anak mengatakan “terima kasih” ketika menerima sesuatu dari orang lain				

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
32.	Anak mengatakan “maaf” ketika melakukan kesalahan pada orang lain				
33.	Anak mendengarkan dengan seksama jika ada orang lain yang sedang berbicara dengannya				
34.	Anak lupa mengatakan “tolong” ketika meminta bantuan pada orang lain				
35.	Anak lupa mengatakan “terima kasih” ketika menerima sesuatu dari orang lain				
36.	Anak lupa mengatakan “maaf” ketika melakukan kesalahan pada orang lain				

B.2 Pedoman Pernyataan Angket (Kuesioner)

1. Intensitas Menonton Film Kartun (Variabel X)

ASPEK	INDIKATOR	AITEM PERTANYAAN	NO	F/U
Intensitas menonton	1. Perhatian atau daya konsentrasi dalam menonton	1. Anak mempraktikkan kembali beberapa adegan setelah menonton tayangan film kartun	1	F
		2. Anak berusaha mengikuti gerakan/ucapan dari tayangan film kartun yang ditonton	2	F
		3. Apakah orangtua merasa program tayangan film kartun tidak layak ditonton untuk anak	3	U
		4. Anak cenderung diam tidak mengikuti gerakan/ucapan dari tayangan film kartun yang ditonton	4	U
	2. Penghayatan atau pemahaman terhadap tayangan yang disajikan	1. Apakah film kartun membantu anak dalam mengetahui perilaku berbagi/ menolong/empati/ menghargai orang lain	5	F
		2. Saat orangtua menanyakan pada anak tentang tayangan film kartun yang telah ditonton, anak kesulitan memahami pesan yang disampaikan dalam tayangan tersebut	6	U
		3. Apakah program film kartun kurang membantu anak dalam membantu anak mengetahui perilaku prososial (berbagi, menolong, dan lainnya)	7	U
		4. anak berusaha mengkonsentrasikan diri pada isi dan materi yang disampaikan agar paham	9	F

ASPEK	INDIKATOR	AITEM PERTANYAAN	NO	F/U
		alur film dengan baik		
	3. Durasi	1. Anak menonton film kartun hingga acara selesai	8	F
		2. Anak tidak menonton film kartun hingga acara selesai	10	U
		3. Selang waktu yang dibutuhkan anak saat menonton film kartun Selalu (>2 jam) Sering (>40- 60 menit) Jarang (<30 menit)	12	F
	4. Frekuensi	1. Anak menantikan setiap ada program film kartun di televisi / media elektronik lain	11	F
		2. Anak terkadang melewati setiap ada jadwal program film kartun yang ditontonnya	13	U
		3. Anak menonton acara film kartun setiap ada waktu luang	14	F
		4. Anak tidak ingin melewati setiap ada jadwal acara film kartun	15	F

2. Perilaku Prososial Anak (Variabel Y)

ASPEK	INDIKATOR	AITEM PERANYAAN	NO	F/U
Perilaku prososial	1. Berbagi (<i>sharing</i>)	1. Anak berinisiatif berbagi makanan/ minuman pada orang lain	16	F
		2. Anak memilih untuk bermain bersama dan meminjamkan mainan yang ia punya pada temannya	17	F

ASPEK	INDIKATOR	AITEM PERANYAAN	NO	F/U
		3. Anak akan merasa kesal jika ada orang lain yang ingin meminta makanan/minumannya	18	U
		4. Anak akan mau berbagi pada orang lain hanya jika ditegur terlebih dahulu oleh orangtua/guru	19	U
	2. Menolong (<i>helping</i>)	1. Anak berinisiatif menolong jika ada yang membutuhkan pertolongannya	20	F
		2. Anak senang menolong tanpa mengharapkan imbalan	21	F
		3. Anak akan menolong agar dapat dipuji oleh orang lain atau agar mendapat imbalan	22	U
		4. Anak bersikap acuh tak acuh saat ada yang butuh pertolongan	23	U
		5. Anak melakukan pekerjaan di rumah/sekolah dengan senang hati	24	F
		6. Anak akan kesal jika dimintai bantuan	25	U
	3. Empati (<i>empathy</i>)	1. Anak memberikan respon positif jika ada seseorang yang sedang menceritakan pengalamannya	26	F
		2. Ketika bersama dengan teman-teman anak akan merasa senang	27	F
		3. Anak terlihat acuh tak acuh saat seseorang sedang berbicara/ bercerita padanya	28	U
		4. Anak akan cenderung diam saat teman/orang terdekatnya merasa sedih	29	U
	4. Menghargai orang lain	1. Anak mengatakan “tolong” ketika meminta bantuan pada orang lain	30	F

ASPEK	INDIKATOR	AITEM PERANYAAN	NO	F/U
		2. Anak mengatakan “terima kasih” ketika menerima sesuatu dari orang lain	31	F
		3. Anak mengatakan “maaf” ketika melakukan kesalahan pada orang lain	32	F
		4. Anak mendengarkan dengan seksama jika ada orang lain yang sedang berbicara dengannya	33	F
		5. Anak lupa mengatakan “tolong” ketika meminta bantuan pada orang lain	34	U
		6. Anak lupa mengatakan “terima kasih” ketika menerima sesuatu dari orang lain	35	U
		7. Anak lupa mengatakan “maaf” ketika melakukan kesalahan pada orang lain	36	U

B.3 Lampiran Google Forms

Bagian 1 dari 3

Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun

Assalamualaikum wr. wb.
Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (skripsi) di Universitas Jember (UNEJ), maka saya ingin mengadakan penelitian tentang pengaruh film kartun kategori anak-anak di televisi maupun Youtube terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun. Sehubungan dengan itu, saya membutuhkan sejumlah data untuk diolah dan kemudian akan dijadikan sebagai bahan penelitian melalui kerjasama dan kesediaan Ayah/Bunda dalam mengisi kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya agar didapatkan data yang valid. Hasil dari kuesioner ini tidak berpengaruh sedikitpun terhadap kondisi Anda, namun hanya akan digunakan untuk kepentingan penyusunan skripsi, serta semua informasi kerahasiaan identitas dan jawaban dari responden akan dijaga sepenuhnya oleh peneliti.

Atas perhatian dan kesediaan Ayah/Bunda sekalian mengisi kuesioner ini, saya mengucapkan banyak terima kasih. Semoga amal baik Ayah/Bunda mendapat balasan dari-Nya. Aamiin.
Wassalamualaikum wr.wb.

Hormat saya,
Shafira Widhia Anggraeni

Yuk, Mulai Isi!
Mohon kesediaan Ayah/Bunda untuk mengisi data responden pada halaman ini.

Usia Responden (Pengisi Kuesioner) *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin Responden *

Perempuan

Laki-Laki

Status Terhadap Anak *

Orangtua

⋮

Status Terhadap Anak *

Orangtua

Kerabat

Lain-Lain

Jenis Kelamin Anak *

Perempuan

Laki-Laki

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut ▾

	<30 menit	30-60 menit	60-120 menit	>120 menit
Upin dan Ipin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nussa dan Rara	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Doraemon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Disney Junior	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dora the Explorer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Masha and the Bear	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spongebob Square...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pinkfong	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tom and Jerry	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kids TV-Nursery Rh...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bagian 3 dari 3

Bagian 2: Tayangan Film kartun Anak

Perhatikan kategori jawaban sebagai berikut.

Selalu= apabila anak melakukan kegiatan tersebut secara berkala;

Sering= apabila anak kerap kali melakukan kegiatan tersebut;

Jarang= apabila anak jarang melakukan kegiatan sesuai pernyataan tersebut;

Tidak Pernah= apabila anak tidak pernah melakukan kegiatan sesuai pernyataan tersebut.

Silakan memilih satu diantara empat jawaban (pilihan jawaban bisa digeser ke kiri) yang paling sesuai dengan apa yang dialami oleh anak Anda karena pada pertanyaan ini tidak ada jawaban benar atau salah.

Pertanyaan



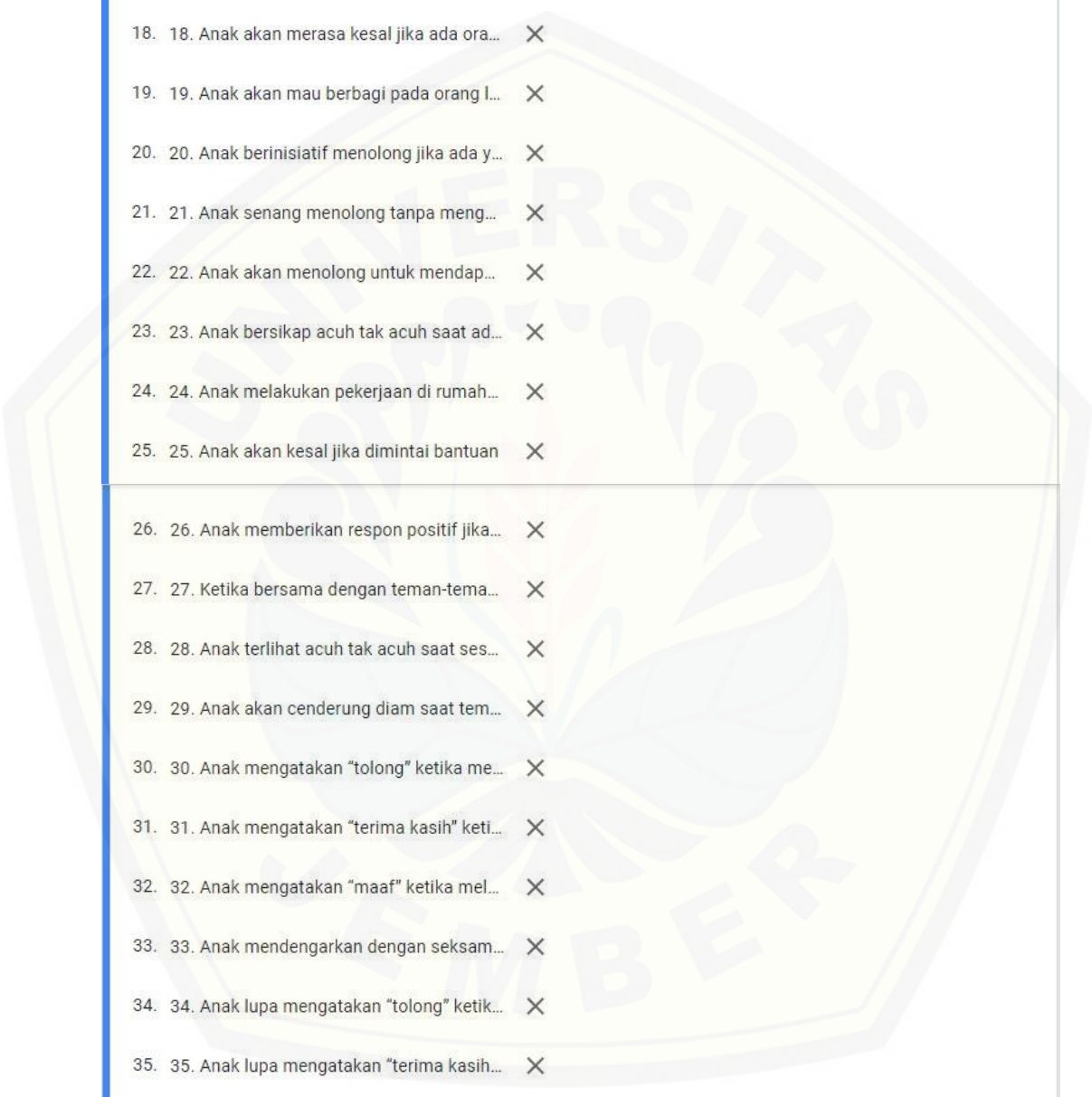
Kisi pilihan ganda



Baris

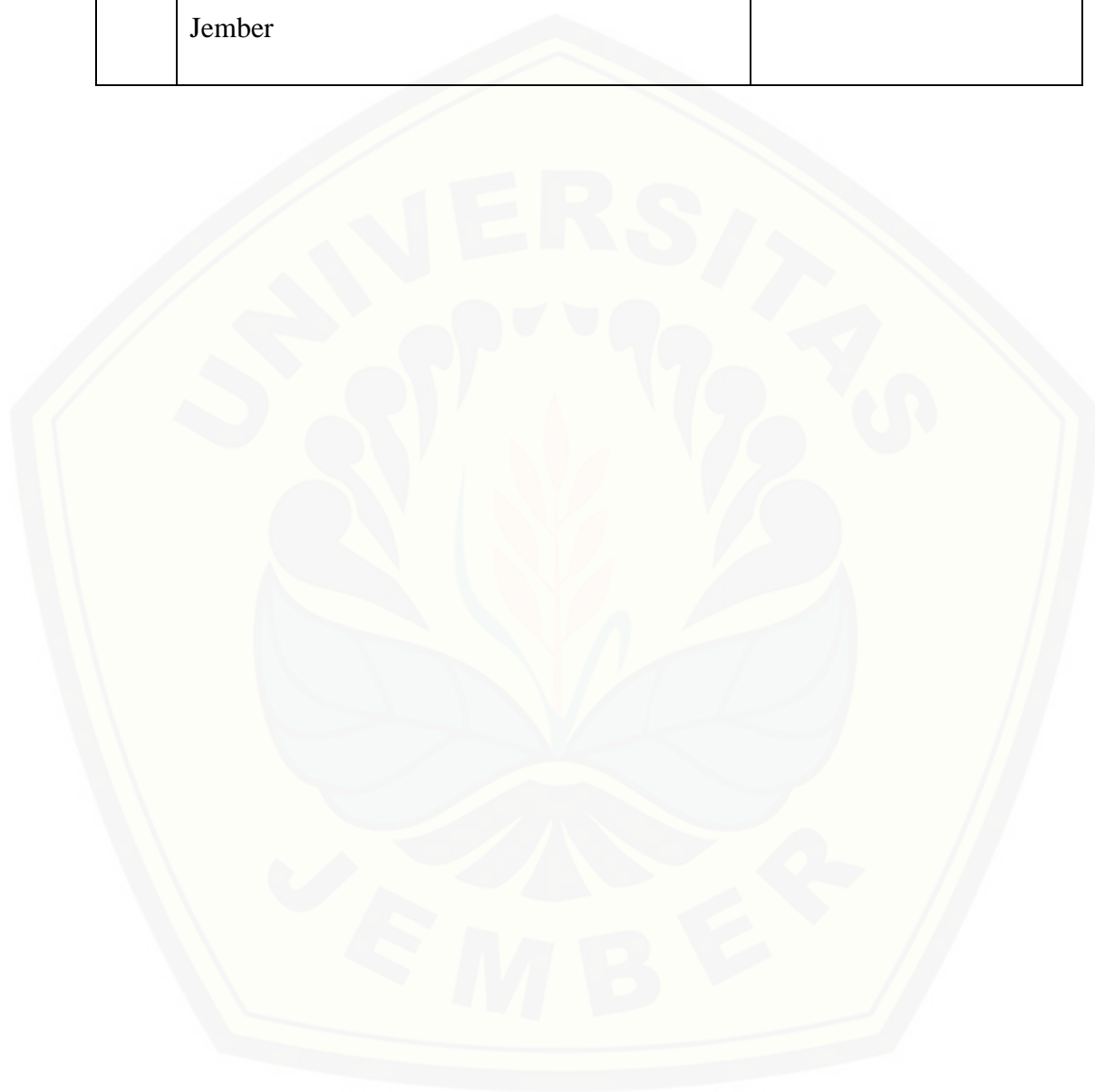
Kolom

- | | | | |
|------------------------------------------------|---|---------------------------------------|---|
| 1. 1. Anak mempraktikkan kembali beberapa... | X | <input type="radio"/> Selalu | X |
| 2. 2. Anak berusaha mengikuti gerakan/uca... | X | <input type="radio"/> Sering | X |
| 3. 3. Apakah orangtua merasa program taya... | X | <input type="radio"/> Jarang | X |
| 4. 4. Anak cenderung diam tidak mengikuti ... | X | <input type="radio"/> Tidak Pernah | X |
| 5. 5. Apakah film kartun membantu anak me... | X | <input type="radio"/> Tambahkan kolom | |
| 6. 6. Saat orangtua menanyakan pada anak ... | X | | |
| 7. 7. Apakah program film kartun kurang me... | X | | |
| 8. 8. Anak menonton film kartun hingga acar... | X | | |
| 9. 9. Anak berusaha mengkonsentrasikan di... | X | | |
| 10. 10. Anak tidak menonton film kartun hin... | X | | |
| 11. 11. Anak menantikan setiap ada progra... | X | | |
| 12. 12. Berapa kali anak mengikuti program ... | X | | |
| 13. 13. Anak terkadang melewatkan setiap a... | X | | |
| 14. 14. Anak menonton acara film kartun set... | X | | |

- 
15. 15. Anak tidak ingin melewatkan setiap ... ✕
16. 16. Anak berinisiatif berbagi makanan/ ... ✕
17. 17. Anak memilih untuk bermain bersama... ✕
18. 18. Anak akan merasa kesal jika ada ora... ✕
19. 19. Anak akan mau berbagi pada orang l... ✕
20. 20. Anak berinisiatif menolong jika ada y... ✕
21. 21. Anak senang menolong tanpa meng... ✕
22. 22. Anak akan menolong untuk mendap... ✕
23. 23. Anak bersikap acuh tak acuh saat ad... ✕
24. 24. Anak melakukan pekerjaan di rumah... ✕
25. 25. Anak akan kesal jika dimintai bantuan ✕
26. 26. Anak memberikan respon positif jika... ✕
27. 27. Ketika bersama dengan teman-tema... ✕
28. 28. Anak terlihat acuh tak acuh saat ses... ✕
29. 29. Anak akan cenderung diam saat tem... ✕
30. 30. Anak mengatakan "tolong" ketika me... ✕
31. 31. Anak mengatakan "terima kasih" keti... ✕
32. 32. Anak mengatakan "maaf" ketika mel... ✕
33. 33. Anak mendengarkan dengan seksam... ✕
34. 34. Anak lupa mengatakan "tolong" ketik... ✕
35. 35. Anak lupa mengatakan "terima kasih... ✕
36. 36. Anak lupa mengatakan "maaf" ketika... ✕

B.4 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Profil lembaga PAUD Terpadu Al Furqan Jember	Dokumentasi



LAMPIRAN C. DATA UJI VALIDITAS

C.1 Data Butir Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak

Responden	Nomor Butir Pernyataan															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	42
2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	36
3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	39
4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	37
5	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	38
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	56
7	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	42
8	4	4	2	2	4	1	2	4	4	1	4	3	3	3	3	44
9	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	40
10	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	2	4	2	49
11	1	1	3	3	4	3	1	1	4	1	1	2	1	4	3	33
12	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	2	4	2	49
13	2	2	4	4	3	4	2	2	1	3	3	3	3	2	2	40
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	43
15	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	35
16	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	2	4	1	4	2	45
17	3	3	2	2	4	2	2	4	3	2	4	4	2	3	4	44
18	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	3	3	2	2	2	39
19	3	3	3	1	3	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	40
20	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	45

Responden	Nomor Butir Pernyataan															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
21	4	4	3	2	4	2	2	4	4	2	3	4	1	4	3	46
22	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	39
23	2	3	1	3	4	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	37
24	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	2	2	1	43
25	4	3	3	4	4	2	4	1	3	2	2	3	3	3	2	43
26	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	38
27	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	36
28	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	38
29	3	3	2	2	3	2	2	3	3	1	3	2	2	3	3	37
30	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	1	37
31	4	4	1	3	4	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	35
32	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3	2	4	2	1	1	38
33	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	41
34	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	41
35	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
36	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	53
37	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	43
38	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	40
39	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	46
40	2	2	3	2	3	4	4	4	4	4	1	1	2	1	1	38
41	2	3	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	41
42	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	4	2	4	3	45
43	2	2	3	3	2	3	3	2	1	4	2	3	2	3	2	37

Responden	Nomor Butir Pernyataan															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
44	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	38
45	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	2	45
46	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	46
47	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	3	2	37
48	3	3	1	2	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	39
49	4	4	3	3	4	4	3	2	2	1	2	2	2	2	2	40
50	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	42
51	2	2	3	3	3	2	2	2	1	3	3	2	3	3	2	36
52	2	2	2	3	2	4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	39
53	3	3	3	2	4	2	2	3	3	1	3	4	2	4	3	42
54	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	35
55	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	1	47
56	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	42
57	2	2	4	4	2	1	4	1	2	1	1	2	2	2	1	31
58	2	3	4	2	3	4	4	2	2	3	2	2	3	2	2	40
59	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	40
60	3	3	2	2	4	2	2	3	3	2	4	4	2	4	3	43
61	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	45
62	2	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	43
63	2	2	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	39
64	2	3	3	2	2	4	3	1	3	3	2	2	2	2	2	36
65	3	3	2	4	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	1	38
66	3	3	2	4	2	4	4	2	2	3	3	4	3	2	2	43

Responden	Nomor Butir Pernyataan															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
67	1	1	2	1	3	3	2	4	4	4	2	2	3	2	1	35
68	4	4	2	1	4	1	2	3	3	3	3	4	2	3	3	42
69	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	40
70	4	4	3	3	4	3	3	4	4	2	2	4	2	4	2	48
71	2	2	2	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	36
72	4	4	3	4	2	3	2	4	4	4	3	4	3	3	4	51
73	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	55
74	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	52
75	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	57

Respon den	Butir Pernyataan																				Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
23	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	3	3	3	2	2	2	53
24	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	72
25	4	3	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	1	1	2	68
26	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	67
27	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	52
28	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	55
29	4	4	2	2	4	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	2	2	64
30	2	1	3	3	3	2	4	4	2	3	2	2	4	4	1	2	1	2	4	3	4	56
31	4	4	3	3	4	4	2	3	4	1	4	3	1	3	4	4	4	4	3	3	3	68
32	2	3	4	4	2	1	4	3	2	3	2	4	2	2	3	3	3	3	2	2	2	56
33	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	61
34	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	53
35	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	52
36	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	74
37	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	60
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	59
39	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	78
40	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	81
41	4	3	4	4	2	3	1	2	2	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	60
42	2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	57
43	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
44	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	53
45	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	67

Respon den	Butir Pernyataan																				Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
46	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	70
47	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	64
48	3	3	2	2	4	3	1	2	3	2	3	4	2	2	4	4	3	3	2	2	2	56
49	4	4	1	1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	71
50	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	54
51	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	70
52	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	72
53	3	3	2	2	3	3	2	2	4	2	4	3	2	1	3	4	4	3	2	2	2	56
54	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	68
55	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	2	4	4	3	2	3	4	3	71
56	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	1	3	4	4	3	3	3	3	65
57	4	2	3	3	2	2	4	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	64
58	4	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	1	4	4	4	3	3	3	3	66
59	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	63
60	3	3	2	2	4	3	2	2	3	2	3	4	2	1	4	4	4	3	2	2	2	57
61	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	69
62	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	72
63	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	74
64	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	65
65	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	60
66	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	59
67	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	4	2	3	2	66
68	4	3	2	2	3	3	2	2	3	1	4	4	2	2	3	3	3	3	2	2	2	55

Respon den	Butir Pernyataan																				Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
69	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	61
70	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	73
71	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	64
72	3	3	1	1	2	2	1	2	4	2	3	3	3	1	1	3	1	3	2	2	2	45
73	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	75
74	1	1	3	2	1	2	3	4	1	2	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	36
75	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	74

LAMPIRAN D. HASIL VALIDITAS INSTRUMEN KUESIONER

D.1 Tabel Validitas Instrumen Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun

Anak-Anak

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	80,20	103,162	,500	,694
X02	80,13	103,739	,512	,695
X03	80,28	108,204	,206	,711
X04	80,20	107,054	,243	,708
X05	79,91	106,437	,365	,704
X06	80,12	108,621	,161	,713
X07	80,21	106,954	,283	,707
X08	80,19	102,316	,533	,692
X09	80,09	104,302	,450	,698
X10	80,45	105,116	,362	,702
X11	80,53	105,874	,372	,703
X12	80,08	101,075	,611	,687
X13	80,61	107,294	,309	,707
X14	80,11	102,475	,551	,691
X15	80,57	103,410	,467	,696
TOTAL	41,51	27,983	1,000	,728

D.2 Tabel Validitas Instrumen Kuesioner Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y16	124,08	280,966	,600	,732
Y17	124,23	282,637	,553	,734
Y18	124,37	281,778	,494	,733
Y19	124,52	280,929	,512	,733
Y20	124,23	284,502	,521	,735
Y21	124,27	284,252	,458	,736
Y22	124,65	286,338	,282	,739
Y23	124,27	282,793	,519	,734
Y24	124,39	285,240	,389	,737
Y25	124,41	282,192	,538	,733
Y26	124,12	284,269	,457	,736
Y27	123,73	284,144	,550	,735
Y28	124,35	280,689	,547	,732
Y29	124,75	281,678	,461	,734
Y30	124,05	281,862	,526	,733
Y31	123,92	280,723	,668	,731
Y32	124,13	281,495	,535	,733
Y33	124,19	283,127	,530	,734
Y34	124,59	281,111	,594	,732
Y35	124,53	279,360	,670	,730
Y36	124,56	280,115	,665	,731
TOTAL	63,67	73,982	1,000	,885

LAMPIRAN E. HASIL RELIABILITAS INSTRUMEN KUESIONER

E.1 Tabel Reliabilitas Instrumen Kuesioner Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,714	15

E.2 Tabel Reliabilitas Instrumen Kuesioner Perilaku Prososial Anak 4-5 Tahun

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,745	21

LAMPIRAN F. HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	8,53862062
Most Extreme Differences	Absolute	,077
	Positive	,071
	Negative	-,077
Test Statistic		,077
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

LAMPIRAN G. HASIL UJI HIPOTESIS

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Variabel Y	Equal variances assumed	5,155	,026	-,490	73
	Equal variances not assumed			-,488	66,379

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Variabel Y	Equal variances assumed	,626	-,9780	1,9968
	Equal variances not assumed	,627	-,9780	2,0047

		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
Variabel Y	Equal variances assumed	-4,9576	3,0017
	Equal variances not assumed	-4,9800	3,0241

LAMPIRAN H. LEMBAR DOKUMENTASI

H.1 Profil Lembaga PAUD Terpadu Al Furqan Jember

1. Nama Sekolah : PAUD Terpadu Al-Furqan
2. Alamat : JL. WR Supratman II No. 20
3. Kode Pos : 68137
4. No. Telpon : 0331-424263
5. Alamat Email : paudterpadualfurqanjember@gmail
6. Kelurahan : Kepatihan
7. Kecamatan : Kaliwates
8. Kabupaten : Jember
9. Provinsi : Jawa Timur
10. Nomor Statistik : 002052411006
11. Penyelenggara : Yayasan Al-Furqan Jember
12. No Akta Notaris : 25
13. Ketua Penyelenggara : Abdurrahman Abubakar
14. Pengelola : Siti Mawaddah, S.Pd
15. Awal berdiri : 1 Januari 1970
16. Bentuk Sekolah : Layanan Pendidikan Terpadu
(TK, KB, TPA)
17. Tenaga Pendidikan : Jumlah 35 orang
18. Tenaga Kependidikan : Jumlah 14 orang
19. Jumlah Murid : 215
20. Status Sekolah : Swasta
21. Izin Operasional TK : 503/A.1/TK-P/0137/35.09.325/2018
22. Izin Operasional KB : 503/A.1/P/0154/35.09.325/2017
23. Izin Operasional PA : 503/A.1/PAUD.P/0375/35.09.325/2019
24. Akreditasi : A(TK)

H.2 Visi dan Misi PAUD Terpadu Al Furqan Jember

a. Visi

Terwujudnya Generasi Qur'ani.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran Al-Qur'an yang berkualitas secara menyeluruh.
- 2) Menyelenggarakan layanan pendidikan berkarakter.
- 3) Memfasilitasi layanan kesehatan dan tumbuh kembang anak usia dini.

c. Tujuan

- 1) Menjadikan anak cinta Al-Qur'an sejak dini.
- 2) Mewujudkan anak yang memiliki karakter dari nilai-nilai Islam dan budaya bangsa.
- 3) Menjadikan anak tumbuh dan berkembang sesuai tahapan usianya.

LAMPIRAN I. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 21271 /UN25.1.5/LT/2020
Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 DEC 2020

Yth. Kepala Sekolah
PAUD Terpadu Al Furqan
di Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Shafira Widhia Anggraeni
NIM : 160210205101
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Rencana Penelitian : 4 Januari – 22 Januari 2021


Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di PAUD Terpadu Al Furqan Jember dengan judul “Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember”. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara/i berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003

LAMPIRAN I. SURAT BUKTI TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



YAYASAN AL-FURQAN JEMBER
PAUD TERPADU AL- FURQAN JEMBER
Terakreditasi "A"
 BAYI&BATITA, KELOMPOK BERMAIN, TAMAN KANAK- KANAK
 NSS: 002052411006
 JL. WR SUPRATMAN II NO.20 JEMBER TELP. (0331) 424263
 WEBSITE: - EMAIL: TK_ALFURQAN@YAHOO.COM

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor: 036/PAUD.TERPADU.AL-F/I/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Mawaddah, S.Pd.
 Jabatan : Kepala PAUD Terpadu Al Furqan

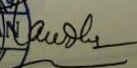

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Shafira Widhia Anggraeni
 NIM : 160210205101
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah melaksanakan penelitian di PAUD Terpadu Al Furqan Kaliwates Jember tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian dilakukan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Terpadu Al Furqan Jember Tahun Ajaran 2020/2021".

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Januari 2021
 Kepala PAUD Terpadu Al Furqan Jember



 Siti Mawaddah, S.Pd.

LAMPIRAN K. BIODATA MAHASISWA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



a. Identitas Diri

Nama : Shafira Widhia Anggraeni
 Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 18 Mei 1998
 Jenis kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat asal : Cluster Tidar Asri blok A-5
 Alamat tempat tinggal : Rungkut Lor X/38 RT. 002/RW. 015 Kecamatan Rungkut Kota Surabaya
 E-Mail : shafira.widhia@gmail.com
 Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

b. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Kab/kodya	Tahun Lulus
1.	TK Dharma Wanita Sedati Agung	Sidoarjo	2004
2.	SDN Sedati Gede II	Sidoarjo	2010
3.	SMP Islam Parlaungan	Sidoarjo	2013
4.	SMA Negeri 17 Surabaya	Surabaya	2016
5.	Universitas Jember	Jember	2021