

**PERILAKU MENIRU ANAK USIA DINI SEBAGAI AKIBAT  
DARI AKTIVITAS MENONTON FILM KARTUN KESUKAAN**

**(Studi Kasus terhadap Anak Usia 4-6 Tahun  
di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro)**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh :

**Yefie Virgiana**

**1601410030**

**UNNES**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Perilaku Meniru Anak Usia Dini sebagai Akibat dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan (Studi Kasus terhadap Anak Usia 4-6 Tahun di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro)” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada,

hari : Senin

tanggal : 17 Juli 2017

Semarang, Juli 2017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini

Pembimbing



Edi Waluyo, M.Pd  
NIP. 197904252005011001

Edi Waluyo, M.Pd  
NIP. 197904252005011001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Perilaku Meniru Anak Usia Dini sebagai Akibat dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan (Studi Kasus terhadap Anak Usia 4-6 Tahun di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro)” ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada,

hari : Selasa

tanggal : 25 Juli 2017

  
Panitia Ujian Skripsi  
Ketua  
Dr. Edy Purwanto, M.Si  
NIP. 196301211987031001

Sekretaris

Edi Waluyo, M.Pd

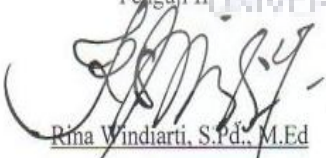
NIP. 197904252005011001

Penguji I

  
Neneng Tasu'ah, M.Pd

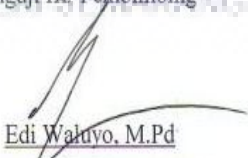
NIP. 197801012006042001

Penguji II

  
Rina Windiarti, S.Pd., M.Ed

NIP. 198309012008012011

Penguji III/ Pembimbing

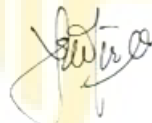
  
Edi Waluyo, M.Pd

NIP. 197904252005011001

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa tulisan dalam skripsi dengan judul “Perilaku Meniru Anak Usia Dini sebagai Akibat dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan (Studi Kasus terhadap Anak Usia 4-6 Tahun di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro)” ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Bukan hasil jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini ditulis atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, September 2017



Yefie Virgiana

NIM. 1601410030

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1. “Masalah paling mendasar bukanlah jumlah jam yang dilewatkan anak untuk menonton TV, melainkan program-program yang ia tonton dan bagaimana para orangtua serta guru memanfaatkan program ini untuk sedapat mungkin membantu kegiatan belajar mereka” (Keith W. Mielke).
2. “Alat ini bisa mengajar, bisa memberikan pencerahan, ya, bahkan bisa memberikan ilham. Tetapi ini bisa terwujud hanya bila manusia bertekad menggunakannya untuk mencapai tujuan-tujuan itu. Kalau tidak, ia cuma sebuah kotak berisi tabung dan kabel” (Edward E. Murrow).

### PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, saya persembahkan tulisan ini kepada :

1. Bapak Suwalam dan Ibu Suparti tersayang. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan bimbingan yang telah diberikan kepada saya.
2. Seluruh keluarga besar yang turut mendoakan.
3. Teman-teman PG-PAUD FIP Unnes yang senantiasa memberikan bantuan, kerjasama, doa, dan semangat.
4. Keluarga besar Kos Fastabiqul Khoirot 1 Sekaran yang senantiasa berbagi senyum bahagia dan kebersamaan.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberi kelancaran dalam menyusun skripsi dengan judul : “Perilaku Meniru Anak Usia Dini sebagai Akibat dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan (Studi Kasus terhadap Anak Usia 4-6 Tahun di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro)” ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian studi Strata Satu (S-1) untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik atas bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Edi Waluyo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu dan motivasi selama masa perkuliahan.
3. Edi Waluyo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan kritikan yang membangun serta motivasi selama penyusunan penelitian ini.

4. Segenap Dosen di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
5. Dra. Raras Sari Ajiningsih, selaku kepala sekolah KB-TK IT Sekargading beserta Bu Rima dan Bu Desi yang telah memberikan izin penelitian. Begitu pula Bu Churrotun, Bu Ani Prihatin, Bu Hartutik, Bu Arinda, Bu Yunita, Bu Yusiani, Bu Ike Rustika, Bu Rusli, Bu Widodo, dan Bu Panji dari Perum Griya Sekargading yang telah banyak membantu selama proses penelitian.
6. Bapak Suwalam dan Ibu Suparti tersayang. Terima kasih atas segala doa, dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada saya.
7. Mbak Umi sebagai tenaga TU dan teman-teman dari jurusan PG-PAUD yang selalu memberikan bantuan, kerjasama, doa dan semangat.
8. Keluarga besar Kos Fastabiqul Khoirot 1 Sekaran yang senantiasa memberikan dukungan tanpa pernah padam.
9. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesan sempurna. Meskipun demikian, penulis tetap berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi para pembaca.

Semarang, September 2017

Penulis

## ABSTRAK

**Yefie Virgiana. 2017.** *Perilaku Meniru Anak Usia Dini sebagai Akibat dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan (Studi Kasus terhadap Anak Usia 4-6 Tahun di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro).* Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Edi Waluyo, M.Pd.

**Kata kunci : perilaku meniru, paparan televisi.**

Penelitian ini mendeskripsikan perilaku meniru anak-anak berusia 4-6 tahun karena paparan televisi yaitu film kartun kesukaan. Peneliti melibatkan 4 anak, 2 berjenis kelamin perempuan dan 2 lainnya laki-laki. Tiga di antaranya sudah bersekolah. Informasi tentang anak diperoleh dari ibu, pengasuh, dan guru.

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam menggali data peniruan anak, dampak film kartun kesukaan terhadap perilaku anak, dan strategi penanganan orang dewasa. Guna menguji pemahaman awal orang dewasa tentang acara dan film mana yang pantas untuk anak, peneliti menggunakan kuesioner yang dikembangkan dari tes *CFLM-PR* dan *CTV-PR*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak memilih film kartun yang rutin tayang di televisi, seperti : *Upin dan Ipin*, *Veer*, *Adit Sopo Jarwo*, *Masha and the Bear*, *Shiva the Cartoon*, *Pada Jaman Dahulu*, dan *Boboiboy* sebagai film kartun kesukaan. Sampai saat ini anak masih menunjukkan peniruannya terhadap film kartun kesukaan. Baik di rumah maupun di sekolah, anak belum mampu membuat hasil karya seperti coretan/ gambar yang berkaitan dengan film. Kemudian saat anak berlebihan dalam melakukan peniruan, orang dewasa mengarahkan dengan berbagai strategi seperti : meniadakan televisi di kamar anak, menasihati jika terdapat tayangan tidak baik, memeriksa film dan melarang menonton tayangan di luar film yang diperiksa, menonaktifkan mesin televisi saat harus beraktivitas, menyusun batas waktu dan menyusun hari khusus menonton.

Kesimpulan penelitian ini adalah anak memiliki ketertarikan terhadap film kartun kesukaan sehingga sampai saat ini masih menunjukkan perilaku meniru tayangan film; dan tergantung pada latar belakang masing-masing anak, tentang seberapa sering atau mirip tidaknya peniruan tersebut.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## ABSTRACT

**Yefie Virgiana. 2017.** *Children Modeling Behavior caused by Exposure of Favorite Cartoon Films (Case Study toward Children Age 4-6 at Griya Sekargading Lodging of Subdistrict Kalisegoro).* Early Childhood Teacher Education, Faculty of Science Education, Semarang State University. Supervisor : Edi Waluyo, M.Pd.

**Keywords : modeling behavior, television exposure.**

This study describes modeling behavior of children age 4-6 caused by television exposure (favorite cartoon films) that involves 4 children, 2 girls and 2 boys. Three of them already attend to school. Children information acquired from their mothers, a caretaker, and two teachers.

This qualitative study use triangulation methods (interview, observation, documentation) for searching information about children modeling behavior, effects of favorite cartoon films for them, and adult strategic plans to handle that condition. The study also uses a questionnaire that developed from *CFLM-PR* and *CTV-PR* for testing adult understanding about whichever television programs and films that proper or not for their children.

The result shows that children choose films those appears regularly on tv, such as : *Upin dan Ipin, Veer, Adit Sopo Jarwo, Masha and the Bear, Shiva the Cartoon, Pada Jaman Dahulu, and Boboiboy* as their favorite. Until now, they are still imitating the film. Neither at house or at school, they can't produce a scratch or drawing about film yet. When children demonstrate their modeling excessively, the adult will guide them with some strategies such as : no television at children room, warns them about bad content of television programs, checks the films and forbid them for watching except films that already checked, turns the television off whenever they must to do something else, and arranges time limit or special day for watching television.

The conclusion are children have attracted by favorite cartoon films so they still demonstrating their modeling behavior until now; and depends on every children's background about how often and their similiarity with the original.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	8
1.3.Tujuan Penelitian .....	8
1.4.Manfaat Penelitian .....	9
1.5.Penegasan Istilah .....	10
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1.Paparan Televisi .....	11
2.1.1. Sejarah Singkat Televisi .....	11
2.1.2. Fungsi Televisi .....	13
2.1.3. Teori Kultivasi .....	18
2.1.4. Televisi dalam Keluarga .....	19
2.1.5. Televisi dan Anak .....	20
2.1.6. Paparan Televisi .....	24
2.1.7. Intensitas Paparan Televisi .....	28
2.2.Perilaku Meniru Anak Usia Dini .....	31
2.2.1. Konsep Perilaku .....	31
2.2.2. Bentuk Perilaku .....	32
2.2.3. Penjelasan Teori Behavioristik tentang Perilaku .....	34

2.2.4.	Perilaku Meniru Anak Usia Dini .....	37
2.2.5.	Meniru sebagai Proses Belajar Anak .....	39
2.3.	Anak Usia Dini .....	40
2.3.1.	Pengertian Anak Usia Dini .....	40
2.3.2.	Pengelompokkan Anak Usia Dini .....	42
2.3.3.	Karakteristik Anak Usia Dini .....	43
2.4.	Relevansi Penelitian .....	45
2.5.	Kerangka Berpikir .....	49
<b>BAB 3</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
3.1.	Pendekatan Penelitian .....	52
3.2.	Sumber Data Penelitian .....	53
3.2.1.	Informan Utama .....	54
3.2.2.	Informan Triangulasi .....	55
3.3.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	55
3.4.	Teknik Pengumpulan Data .....	56
3.4.1.	Observasi Partisipatif .....	57
3.4.2.	Wawancara Terstruktur .....	57
3.4.3.	Dokumentasi .....	59
3.5.	Fokus Penelitian .....	59
3.6.	Teknik Analisis Data .....	60
3.6.1.	Pengumpulan Data .....	61
3.6.2.	Reduksi Data .....	62
3.6.3.	Penyajian Data .....	63
3.6.4.	Penarikan Simpulan/ Verifikasi .....	63
3.7.	Teknik Keabsahan Data .....	64
3.7.1.	Triangulasi sumber .....	65
3.7.2.	Triangulasi teknik .....	65
3.7.3.	Triangulasi waktu .....	65
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
4.1.	Hasil Penelitian .....	66
4.1.1.	Gambaran Umum Lokasi dan Subyek Penelitian .....	66
4.1.1.1.	Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro .....	66

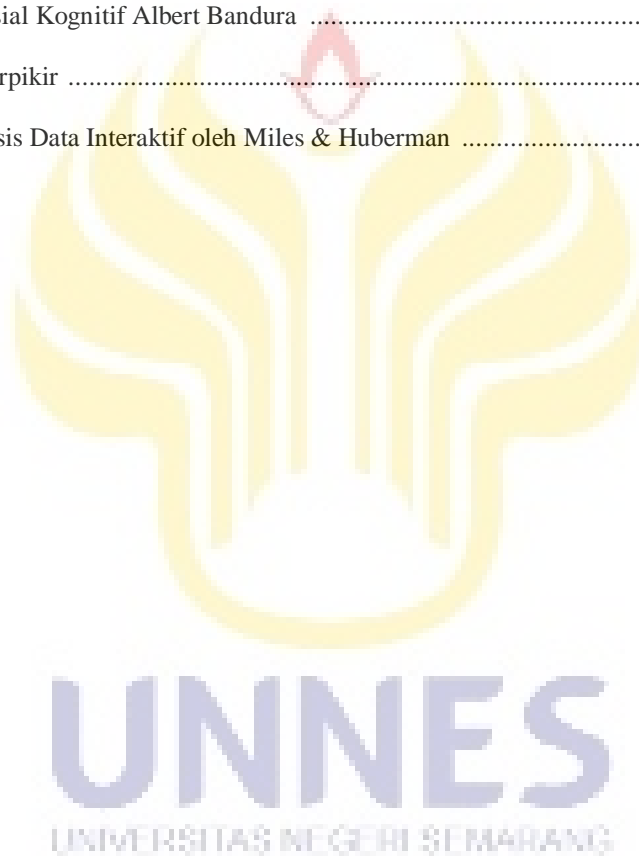
4.1.1.2.KB-TK IT Sekargading .....	67
4.1.1.3.Karakteristik Umum Subyek Penelitian .....	68
4.1.2. Gambaran Perilaku Meniru Anak terhadap Film Kartun Kesukaan .....	70
4.1.2.1.Perhatian Anak terhadap Tayangan Film Kartun Kesukaan .....	71
4.1.2.2.Pengingatan Anak terhadap Tayangan Film Kartun Kesukaan .....	77
4.1.2.3.Reproduksi Motoris Anak tentang Film Kartun Kesukaan .....	81
4.1.2.4.Motivasi Anak dalam Peniruan Tayangan Film Kartun Kesukaan .....	88
4.1.3. Dampak Program Film Kartun Kesukaan terhadap Perilaku Anak .....	91
4.1.3.1.Meniru agar dapat menjadi sama dengan Kelompok ....	91
4.1.3.2.Mengembangkan Kemampuan Kognitif .....	93
4.1.3.3.Mempelajari Bahasa/ Kosakata Baru .....	94
4.1.3.4.Mempelajari Keterampilan Motorik dan Mengembangkan Variasi Permainan .....	95
4.1.3.5.Meniru sebagai Proses Belajar Perkembangan Emosi ..	96
4.1.4. Strategi Orang Dewasa (Orangtua/ Pendidik) dalam Menangani Perilaku Meniru Anak Terhadap Film Kartun Kesukaan .....	98
4.1.4.1.Pemahaman terhadap Tayangan Televisi Mana Saja yang Pantas dan Tidak Pantas bagi Anak .....	98
4.1.4.2. Kesadaran Orangtua terhadap Kondisi Anak Saat Menonton Film Kartun Kesukaan .....	102
4.1.4.3.Aturan Rumah tentang Menonton Televisi .....	103
4.1.4.4.Pendampingan Orang Dewasa terhadap Aktivitas Menonton Televisi .....	107
4.1.4.5.Faktor Pendukung dan Penghambat bagi Orang Dewasa dalam Melakukan Pendampingan .....	109

4.1.4.6. Bentuk Tindak Lanjut Pendampingan yang akan Dilakukan .....	111
4.2. Pembahasan .....	113
4.2.1. Gambaran Perilaku Meniru Anak terhadap Film Kartun Kesukaan .....	113
4.2.2. Dampak Program Film Kartun Kesukaan terhadap Perilaku Anak .....	121
4.2.3. Strategi Orang Dewasa (Orangtua/ Pendidik) dalam Menangani Perilaku Meniru Anak terhadap Film Kartun Kesukaan .....	126
4.3. Keterbatasan Penelitian .....	132
<b>BAB 5</b> <b>PENUTUP</b> .....	134
5.1. Simpulan .....	134
5.2. Saran .....	136
5.2.1. Bagi anak .....	136
5.2.2. Bagi orangtua .....	136
5.2.3. Bagi pendidik .....	137
5.2.4. Bagi penelitian selanjutnya .....	137
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	138
<b>LAMPIRAN</b> .....	141



## DAFTAR BAGAN

<b>Daftar Bagan</b>	<b>Hal.</b>
1. 2.2.3.1. Teori <i>Classical Conditioning</i> Ivan Pavlov .....	35
2. 2.2.3.2. Teori <i>Operant Conditioning</i> B.F. Skinner .....	35
3. 2.2.3.3. Teori Medan Kognitif Kurt Lewin .....	36
4. 2.2.3.4. Teori Sosial Kognitif Albert Bandura .....	37
5. 2.5. Kerangka Berpikir .....	50
6. 3.7. Model Analisis Data Interaktif oleh Miles & Huberman .....	61



## DAFTAR TABEL

Daftar Tabel	Hal.
1. 4.1.1.3. Karakteristik Informan Utama dan Informan Triangulasi .....	68
2. 4.2.1.1. Judul Film Kartun Kesukaan Anak .....	114



## DAFTAR GAMBAR

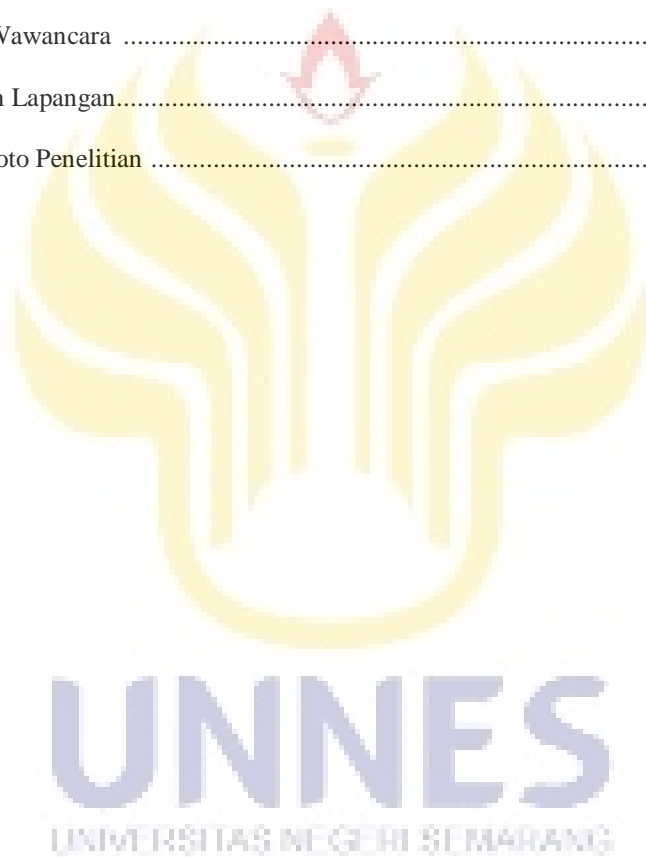
Daftar Gambar	Hal.
1. 4.1.2.3. Anak Membuat Hasil Karya tentang Tayangan Televisi .....	83





## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Daftar Lampiran</b>	<b>Hal.</b>
Lampiran 1. Surat Perijinan .....	141
Lampiran 2. Instrumen Penelitian .....	147
Lampiran 3. Data Observasi Anak .....	172
Lampiran 4. Hasil Wawancara .....	177
Lampiran 5. Catatan Lapangan.....	233
Lampiran 6. Foto-Foto Penelitian .....	259



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Zaman modern ditandai dengan kemajuan segala bidang kehidupan yang menunjang kenyamanan manusia. Salah satunya bidang komunikasi yang saat ini tidak hanya difasilitasi melalui bahasa, karena terdapat media lain seperti media massa untuk berinteraksi. Untuk itu, media massa memiliki fungsi sama dengan bahasa, yaitu sebagai perantara komunikasi. Dalam bahasa latin media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara bagi sumber kepada penerima pesan. Sejalan dengan penjelasan tersebut, media massa adalah diartikan sebagai perantara penyampaian informasi kepada massa atau masyarakat luas.

Sejarah media menyatakan bahwa telah terjadi perkembangan sebanyak empat generasi, dimulai sejak generasi media cetak menuju media audio (radio) dan media audio visual (berupa televisi atau yang secara tidak formal disebut TV, dan video) hingga komputer dan jaringan internet. Hal tersebut dikategorikan berdasarkan sifat manual menuju sifat yang lebih modern, di mana media canggih tersebut sudah menggunakan tenaga mesin-listrik (elektronik) berteknologi tinggi.

Media massa dapat digunakan oleh segala umur, sejak anak dan remaja, hingga orang dewasa dan lanjut usia. Hal itu disebabkan karena umumnya media digunakan sebagai perantara komunikasi, di samping memiliki fungsi lain sebagai hiburan, dan kedua fungsi rupanya dimanfaatkan benar oleh individu segala umur. Dengan demikian, media massa berhasil menjadi fasilitas penting yang digemari.

Dilihat dari materi dan fungsinya, media massa muncul bersama dengan dampak positif dan negatif. Dampak positif terlihat di saat penggunaanya dapat menerima hal baik dari pemanfaatan media tersebut, atau memperoleh materi dan menikmati fungsi tanpa merasa rugi. Misalnya saat ayah memperoleh informasi ramalan cuaca dari progam berita televisi atau surat kabar; ibu memperoleh tips memasak melalui artikel tabloid. Namun dapat pula berdampak negatif jika materi media merugikan akibat fungsi tidak semestinya. Misalnya anak terlalu sering menonton televisi hingga menghabiskan waktu berjam-jam dan lupa belajar.

Meski anak belum sepenuhnya menggunakan media massa dengan fungsi dan cara sebenarnya, sebenarnya mereka sudah terbiasa menikmati. Anak zaman modern biasa menggunakan media cetak, televisi, hingga internet untuk menyerap informasi; atau menikmati video dan *video games* sebagai hiburan. Media tersebut mereka gunakan saat sepulang sekolah, pada jam bermain, liburan sekolah, atau waktu lainnya. Anak zaman modern lebih memilih berada di rumah saat libur bersama dengan *gadget* canggihnya (televisi, komputer, jaringan internet, video/*video games*), selagi pada masa sebelumnya anak-anak justru memilih bermain di luar rumah bersama temannya untuk beraktivitas fisik seperti bersepeda, bermain petak umpet, lompat tali, atau permainan lainnya. Semakin lama atau seringnya anak menggunakan media, maka yang terjadi selanjutnya adalah paparan media. Jika yang digunakan adalah media elektronik (misalnya televisi), maka yang terjadi selanjutnya adalah paparan media televisi terhadap anak tersebut.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan paparan/ eksposisi sebagai uraian yang bertujuan menjelaskan maksud dan tujuan. Sementara Kamus Bahasa Indonesia mengartikan dengan hampir serupa, bahwa paparan adalah keterangan/

penjelasan yang dibentangkan; uraian; curaian. Dijelaskan pula bahwa media *output* digunakan untuk menjelaskan informasi dalam bentuk visual (gambar), sentuhan atau suara; untuk disimpan/ diuraikan dalam berbagai bentuk. Apabila bentuk informasi yang tersedia berupa benda elektrik, hasilnya adalah paparan elektronik berupa paparan televisi atau komputer. Sehingga disimpulkan bahwa paparan adalah uraian yang menghasilkan penjelasan/ tujuan tertentu, sedangkan paparan media elektronik adalah uraian informasi dari media elektronik.

Pada abad ini, media massa seperti radio, televisi, film, video, *video games*, dan jaringan komputer dianggap berperan penting dalam keseharian. Hal itu dinyatakan oleh Nazari, dkk (2012), bahwa media massa berhasil memberikan dampak besar bagi nilai-nilai kehidupan, keyakinan, dan perilaku. Paparan media juga menjadi isu terkini yang berakibat pada terjadinya paparan media elektronik, yaitu paparan radio, televisi, film, video, *video games*, dan jaringan komputer.

Penelitian tentang paparan media elektronik sudah banyak dilakukan, baik di luar maupun di dalam negeri, terutama yang berasal dari media televisi. Seperti Noriko (2002) yang meneliti dampak paparan televisi terhadap anak-anak Tokyo; Christakis dan Lumeng (2006) yang meneliti dampak tayangan televisi terhadap perilaku anak di Amerika Serikat dengan menggunakan subskala hiperaktif Indeks Masalah Perilaku; atau Paavonen (2006) yang meneliti aktivitas menonton televisi anak-anak di Finlandia yang berakibat pada gangguan tidur; hingga Nazari, dkk (2012) yang meneliti siswa sekolah dasar di Iran yang melibatkan penggunaan perangkat televisi, *video games*, komputer, dan internet oleh anak.

Aktivitas menonton televisi yang berakibat pada kondisi paparan televisi ternyata benar-benar memiliki dampak (positif/ negatif). Seorang ibu dari anak

yang menderita *PDD-NOS (Pervasive Developmental Disorder Not Otherwise Specified)*, mengakui bahwa anaknya yang berusia dua tahun mengalami kondisi kehilangan kemampuan bicara akibat sering menonton televisi tanpa bimbingan. Dampak tayangan televisi juga disimpulkan bernilai negatif oleh tim peneliti *Indiana University* (Nicole Martins dan Kristen Harrison, 2012) yang menyatakan bahwa menonton televisi dapat menurunkan dan mengubah harga diri anak. Meskipun begitu, Alice Sullivan (2013) justru menyatakan pendapat berkebalikan, di mana tontonan televisi justru dapat memberi dampak positif bagi anak-anak.

Berdasarkan uraian singkat tersebut, dapat disimpulkan bahwa paparan televisi dapat memberi dampak terhadap anak yang menjadi obyek terpaparnya; seperti perilaku (termasuk perilaku agresi), perkembangan sosial (rasa peduli dan harga diri), perkembangan fisik, masalah konsentrasi/ perhatian terhadap sesuatu, kemampuan bicara, gangguan tidur, dan gangguan perkembangan lain. Dampak tersebut muncul berdasarkan seberapa besar intensitas paparan media (televisi) yang terjadi terhadap anak sebagai penerima paparannya.

Peneliti kembali tegaskan bahwa anak-anak zaman modern sudah terbiasa menggunakan media televisi sehingga penelitian tentang dampak penggunaannya oleh anak menjadi penting untuk dilakukan, termasuk bagi anak-anak usia dini yang berusia 0 s.d 6 tahun. Di Indonesia, anak usia dini dikelompokkan dalam tiga masa belajar yang didasarkan pada capaian dan tahap perkembangannya, yaitu anak berusia 0 - < 2 tahun atau bayi, anak berusia 2 - < 4 tahun/ usia kelompok bermain, dan anak berusia 4 - < 6 tahun/ kanak-kanak. Mereka adalah individu dalam masa emas dengan pertumbuhan dan perkembangan yang amat pesat.

Selama mengalami perkembangan, anak juga mengikuti pola-pola tertentu yang dapat diramalkan tergantung usia dan tahap perkembangannya. Pola tersebut berupa aspek perkembangan yang secara teratur akan berkembang dan memiliki tugas perkembangan yang muncul pada saat atau di sekitar periode tertentu dari kehidupan anak. Tugas-tugas tersebut harus dicapai seiring perkembangannya dan disebut dengan capaian perkembangan, meliputi aspek fisik (berupa kemampuan motorik kasar dan halus), bahasa, kognitif/ intelegensi, sosial emosi, dan moral.

Perkembangan anak dalam menuju kematangan dipengaruhi dunia luar, yaitu oleh perubahan budaya yang memungkinkan adanya harapan sosial di tiap tahapnya. Semakin maju suatu peradaban, maka perubahan budaya dan harapan sosialnya juga makin maju. Salah satu ciri dari semakin majunya suatu peradaban seperti yang sedang terjadi pada zaman modern seperti sekarang ini yaitu semakin banyaknya media elektronik yang digunakan. Sehingga media elektronik dapat mendukung atau justru menghambat perkembangan para penggunanya. Beberapa peneliti menemukan bahwa paparan televisi berpengaruh terhadap perkembangan individu, terlihat pada hasil pencapaian perkembangan anak yaitu mempengaruhi aspek perkembangan seperti fisik, sosial, emosi, bahasa, kognitif, dan moral.

Anak-anak modern lebih tertarik menggunakan media elektronik karena dianggap lebih canggih dan praktis dibandingkan media non elektronik. Mereka tertarik pada gambar, suara, atau unsur lain yang berasal dari media elektronik. Maka tentu saja gambar bergerak dari mesin kotak bernama televisilah yang menjadi media kesukaan mereka. Anak rela duduk dan menghabiskan waktu untuk menikmati program acara yang ditayangkan media elektronik tersebut.

Meskipun informasi baru lebih cepat diterima, rupanya terdapat dampak negatif dari penggunaan televisi yang diterima anak. Mereka mungkin menerima informasi baru atau merasa terhibur, namun informasi tersebut terkadang belum sesuai dengan usia dan perkembangannya. Kosakata dan topik yang ditayangkan biasanya lebih sesuai untuk dicerna orang dewasa. Hal-hal yang seharusnya tidak dilihat, didengar, dan dilakukan pun pada akhirnya terpapar begitu saja pada anak. Lalu ketika sudah begitu tertanam dalam ingatan anak, yang terjadi selanjutnya adalah anak mulai berani meniru isi kosakata ataupun topik tersebut.

Kelurahan Kalisegoro yang terletak di Kecamatan Gunungpati yang juga merupakan lokasi berdirinya Universitas Negeri Semarang telah tumbuh menjadi wilayah bertaraf pendidikan dan berkelas sosial ekonomi cukup maju. Masyarakat di sana sudah berpikir modern dan mampu menggunakan berbagai perangkat berteknologi tinggi. Termasuk bagi anak-anak yang tinggal di kawasan tersebut, di mana mereka sudah mengenal tentang bagaimana pemanfaatan media massa sebagai alat komunikasi dalam bentuk alat-alat elektronik berteknologi modern.

Anak-anak usia dini sedang berada dalam masa emasnya, sehingga dapat dengan mudah menyerap informasi melalui proses meniru. Mereka juga dapat menggunakan alat elektronik modern hanya dengan sedikit contoh. Para orangtua yang memiliki ponsel canggih (*smartphone*) biasa mengizinkan anak-anak mereka untuk ikut menggunakan, sehingga anak mampu mendayagunakan segala fasilitas/aplikasi yang tersedia. Anak bermain *game*, mendengarkan musik, mencari dan melihat video, dan lainnya. Keluarga yang memiliki perangkat *games* atau *video games* juga memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain di waktu luangnya.

Bagi anak-anak usia dini yang tidak terdaftar di lembaga Tempat Penitipan Anak secara *full day*, tentu saja lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah bersama keluarga dibandingkan untuk bermain/ belajar bersama guru dan teman-temannya di sekolah. Di saat itulah, anak dapat menikmati media elektronik yang tersedia di rumah; seperti radio, televisi, film, video, *video games*, komputer, dan internet. Televisi menjadi media dengan intensitas paparan tertinggi bagi mereka. Artinya, anak lebih banyak menggunakan televisi daripada media lain. Anak yang terlalu sering menonton televisi menerima informasi apapun yang disajikan. Apa saja yang dilihat dan didengar melalui televisi adalah informasi baru, sehingga anak meniru tayangan televisi, tidak peduli pada program acara apapun itu.

Orangtua yang kurang peka mungkin saja membiarkan anak menonton program yang tidak pantas, sehingga tidak heran jika anak meniru hal-hal dari televisi. Atau disebabkan karena anak yang terlalu sering terpapar, hingga saat pagi setelah bangun tidur mereka menonton televisi dan akan dihentikan saat tiba waktunya pergi ke sekolah. Namun setelah pulang sekolah, anak akan kembali untuk menonton tayangan yang biasa atau ingin ditontonnya.

Dampaknya, terdapat anak yang mampu menyanyikan lagu orang dewasa yang menjadi lagu andalan dan sering diputar di beberapa program tanpa tahu artinya. Anak juga dapat meniru aksi atau kosakata dewasa dari tayangan sinetron, dan memasukkan muatan tersebut saat bermain dengan teman. Padahal akan lebih baik jika mereka menyanyikan lagu anak, bukan meniru aksi dan kosakata hingga meniru karakter dewasa yang adakalanya bermakna negatif. Anak meniru karakter tertentu, seperti meniru aksi tukang ojek atau tokoh heroik/ kartun. Seperti yang terjadi di lapangan, anak-anak di lembaga KB-TK IT Sekargading menunjukkan



peniruan terhadap program *Upin Ipin*, *Boboiboy*, *Ultraman*, atau *Tukang Ojek Pengkolan* dalam bentuk kosakata dan tindakan pada saat bermain.

Dengan begitu, penting untuk mengetahui tentang sejauh mana anak sudah terpapar oleh televisi, yaitu terhadap program apa saja dan bagaimana dampaknya. Peneliti ingin mencari tahu bagaimana anak sampai meniru tayangan televisi dan bagaimana strategi orang dewasa (orangtua/ pendidik) menyikapi kondisi tersebut. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perilaku meniru anak berusia 4 s.d 6 tahun di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro sebagai akibat dari aktivitas menonton film kartun kesukaan. Penelitian dilakukan dengan fakta bahwa anak-anak di lokasi telah terpapar oleh televisi, yaitu film kartun kesukaan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran perilaku meniru anak terhadap program televisi yaitu film kartun kesukaannya?
2. Bagaimana dampak program tersebut terhadap perilaku anak?
3. Bagaimana strategi orang dewasa dalam menangani perilaku meniru anak terhadap program film kartun kesukaan tersebut?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Meneliti gambaran perilaku meniru anak terhadap program televisi yaitu film kartun kesukaan, sehingga dapat diketahui pula tentang pada program apa saja anak terpapar dan seberapa besar intensitasnya.

2. Meneliti dampak program kesukaan terhadap perilaku anak.
3. Mencari tahu tentang strategi orang dewasa dalam menangani perilaku meniru anak terhadap program film kartun kesukaan.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat teoretis**

Memberikan wawasan bagi para pembaca yang tertarik dengan bidang anak usia dini (AUD) atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), kaitannya tentang dampak paparan media elektronik (televisi) terhadap perilaku anak-anak usia dini, dengan lokasi penelitian di Perum Griya Sekargading di Kelurahan Kalisegoro.

### **1.4.2. Manfaat praktis**

#### *1.4.2.1. Bagi peneliti :*

Memberikan pengalaman dan menambah wawasan tentang paparan media elektronik (televisi) yang terjadi pada anak-anak usia dini, bagaimana dampaknya terhadap anak dan bagaimana strategi penanganannya.

#### *1.4.2.2. Bagi orangtua :*

Dapat digunakan sebagai pertimbangan/ saran bagi orang dewasa di sekitar anak (orangtua/ pendidik) agar memberikan pengawasan dan bimbingan dalam pemanfaatan media elektronik (terutama televisi); seperti membatasi jumlah jam menonton, mengawasi atau memeriksa lebih dulu program yang akan ditonton anak, dan mendampingi saat anak menonton televisi.

#### *1.4.2.3. Bagi peneliti selanjutnya :*

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau pertimbangan dalam penelitian lain yang masih berhubungan dengan topik paparan media elektronik dan anak usia dini.

### 1.5. Penegasan Istilah

Agar dapat menghindari salah tafsir, peneliti menyusun adanya penegasan istilah dalam penelitian ini. Sebelumnya sudah dijabarkan bahwa topik penelitian ini adalah paparan televisi yang memunculkan perilaku meniru anak. Jika paparan diartikan sebagai uraian yang menghasilkan penjelasan atau tujuan tertentu, maka paparan media elektronik dapat diartikan sebagai uraian informasi dari media elektronik, selagi paparan televisi adalah terurainya informasi dari televisi.

Beberapa penelitian dari berbagai negara menyatakan hasil bahwa paparan televisi memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak, baik perkembangan fisik maupun mental anak. Adapun salah satu pengaruh yang biasa terlihat dalam kehidupan sehari-hari, yaitu saat mendapati anak menirukan apa yang dilihat atau didengar dari tayangan televisi. Kondisi tersebut dapat terjadi karena kurangnya pengawasan, sehingga anak terpapar oleh televisi tanpa menyaring terlebih dahulu materi mana dari tayangan televisi yang pantas untuk usia dan perkembangannya.

Namun bukan berarti jika aktivitas meniru tersebut bersifat negatif karena Hurlock (1980) berpendapat bahwa meniru juga termasuk dalam salah satu pola perilaku sosial anak. Pendapat lain dari Bandura juga menyatakan bahwa meniru merupakan upaya individu untuk belajar, sebagai lanjutan dari proses pengamatan (belajar observatif). Hanya saja, jika perilaku tersebut tidak dilandasi tujuan yang jelas (yang dimaksud adalah meniru sebagai upaya belajar), maka perilaku anak tersebut dapat disebut sebagai perilaku yang tidak baik.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 3.1. Paparan Televisi

##### 3.1.1. Sejarah Singkat Televisi

Media elektronik merupakan lawan dari media statis (media cetak), karena memiliki sifat canggih dengan fasilitas yang praktis dan lengkap, sehingga tidak akan lagi menyulitkan dengan bekerja manual. Manusia bisa lebih menghemat tenaga, ruang, waktu, dan biaya. Media ini sudah menggunakan energi elektronik/ elektromekanis saat penggunaannya mengakses materi. Secara umum, sumber media elektronik berupa rekaman audio dan video, presentasi multimedia, atau media analog dan digital. Adapun contoh medianya yaitu radio (rekaman audio), televisi (rekaman video), dan penggunaan komputer atau jaringan.

Saat ini radio hampir ditinggalkan sebab terdapat media lain yang dirasa lebih canggih seperti televisi. Televisi dikenal sebagai media telekomunikasi yang berfungsi sebagai pemancar sekaligus penerima gambar bergerak pada jenis monokrom (hitam putih) dan jenis berwarna. Sebutan awal televisi adalah kotak televisi, rancangan televisi atau pancaran televisi. Kata televisi berasal dari bahasa Jerman *tele* yang berarti jauh dan bahasa Latin *visio* yang berarti penglihatan. Sehingga arti awal kata televisi yaitu melihat sesuatu yang jauh.

Pada tahun 1884, Paul Nipkow berhasil menciptakan *Nipkow disc* yang dikembangkan menjadi sebuah perangkat yang dapat menggenerasikan sinyal-sinyal elektrik untuk mentransmisikan *motion* (adegan) untuk dapat dilihat orang. Kreativitas Nipkow dilanjutkan dengan penemuan *iconoscope tube* oleh Zworykin

yang didemonstrasikan sebagai tabung kamera televisi pertama pada tahun 1923. Bersama dengan Sarnoff, Zworykin kemudian mengembangkannya menjadi *kinescope* dengan bantuan dari RCA (*Radio Corporation of America*) pada tahun 1929. Sebelumnya pada tahun 1928 Baird dengan cerdasnya sudah melakukan transmisi gambar video mekanik jarak jauh dengan melintasi lautan Atlantik.

Hingga akhirnya Sarnoff memperkenalkan siaran televisi reguler dalam *World's Fair* di New York pada tahun 1939 dalam bentuk siaran hitam putih NBC yang berdurasi dua jam dengan konten berupa demonstrasi memasak, penyanyi, pertunjukan sulap dan boneka, acara komedi; apapun yang dianggap pantas untuk ditayangkan dalam bentuk demonstrasi gerak di dalam ruangan studio.

Setelah itu, muncullah teknologi VCR pada tahun 1976, disusul lahirnya DVD pada 1996. Penyiaran pertama TV digital terjadi pada tahun 1998, disusul dengan munculnya DVR pada tahun 1999. Televisi yang dijual bebas sejak akhir tahun 1930 menjadi salah satu alat komunikasi utama di rumah-rumah, juga untuk perdagangan dan institusi; serta sumber hiburan dan berita. Faktanya, permulaan jaringan perdagangan lewat televisi secara besar-besaran terjadi pada tahun 2005, yaitu sebelum semua televisi beralih menjadi teknologi digital pada tahun 2009.

Menurut pendapat Gamble, Teri dan Michael (2005) dalam buku yang berjudul *Communication Works*, televisi termasuk media massa tradisional seperti surat kabar, majalah, radio, film (layar lebar) karena memiliki ciri-ciri : asal materi dari lingkungan yang diseleksi dan harus didistribusikan melalui saluran tertentu, penerimanya aktif sebagai bagian masyarakat yang menyeleksi materi; dan sedikit interaksi antara sumber dan penerima. Meski begitu, televisi masa kini

sudah lebih modern akibat majunya peradaban. Seperti *smartTV* (televisi pintar) yang dilengkapi fasilitas jaringan internet dengan akses yang semakin tak terbatas.

Televisi sering dikenal masyarakat luas dengan sebutan media audio visual. Rupanya terdapat alasan pasti di balik terciptanya sebutan tersebut, karena televisi dibentuk atas dua unsur utama, yaitu audio dan visual. Seperti dalam buku *Televisi dan Intervensi Negara*, disebutkan bahwa televisi adalah paduan antara audio (penyiaran/ *broadcast*) dan video (gambar bergerak/ *moving images*). Pemirsa tidak menangkap apapun dari televisi jika tidak tersedia prinsip radio pentransmisi siaran dan tidak mungkin melihat gambar bergerak/ hidup jika tidak tersedia unsur film yang memvisualisasikannya. Karena itulah, televisi disebut sebagai media audio visual (Wahyuni, 2000 : 5).

Maka dapat disimpulkan bahwa televisi sebagai media audio visual adalah media dengan unsur audio dan video dengan fungsi seperti media komunikasi lainnya yaitu untuk mengantarkan informasi dari sumber pada para penerimanya.

### **3.1.2. Fungsi Televisi**

Segala sesuatu yang diciptakan atas kecerdasan dan ide kreatif manusia di dunia ini pasti memiliki maksud dan tujuan tertentu. Sama halnya televisi yang diciptakan dengan disertai kegunaan yang tidak hanya satu atau dua fungsi saja. Sejak awal, televisi memang diciptakan para manusia cerdas hanya untuk urusan perdagangan atau keperluan institusi. Namun kini fungsinya sudah lebih terpusat menjadi sumber hiburan dan berita yang dapat dimanfaatkan kapan saja.

Fungsi dan materi positif tayangan televisi dapat dirasa berguna bagi para penggunanya, tentu saja didasarkan atas sifat materinya. Manfaat televisi tersebut meliputi tiga fungsi yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Fungsi kognitif

berkaitan dengan pengetahuan/ informasi dan keterampilan dari program dengan sifat kognitif seperti berita, dialog, wawancara, dan sebagainya. Fungsi afektif berkaitan dengan sikap dan emosi dari program yang dapat mendorong kepekaan atau kepedulian terhadap sesama dari pemirsanya. Sedangkan fungsi psikomotorik berkaitan dengan perilaku positif yang biasa diperoleh dari film, drama, atau acara lain yang tidak bertentangan dengan norma. Kesimpulannya, televisi berfungsi hampir seperti media lain yaitu sebagai perantara informasi (kognitif, afektif, psikomotorik) dari sumber menuju penerima informasi yaitu para pemirsa.

Terdapat pendapat lain yang menyebutkan bahwa televisi memiliki lima kegunaan utama yang jika dicermati keseluruhannya tergolong dalam fungsi kognitif. Adapun kelima fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### *2.1.2.1. Televisi sebagai alat informasi*

Kebutuhan individu dengan tingkat sosial dan pendidikan tinggi rupanya tidak hanya sandang, pangan, dan papan saja. Satu hal lain yang mereka butuhkan adalah ketersediaan informasi dari segala bidang kehidupan dari berbagai media komunikasi. Mereka mendapatkan informasi baru dari membaca koran, *update* berita di internet, ataupun menyaksikan dialog dari program televisi.

Rupanya televisi yang menjadi media yang paling diminati para berkat sifat unik dan efektifnya. Penyebabnya adalah karena televisi tidak membutuhkan kemampuan membaca seperti media cetak; dan tidak seperti menonton film di bioskop, menonton tayangan dari televisi sifatnya gratis dan tidak butuh mobilitas. Tidak seperti mendengarkan siaran lagu atau berita dari radio, televisi mampu mengkombinasikan suara dan gambar. Terlebih lagi, televisi menjadi satu-satunya media tanpa batasan usia, sehingga siapa saja dapat menggunakan dalam tahun-

tahun awal dan akhir kehidupan mereka, atau tahun-tahun di antaranya. Inilah yang menjadi kelebihan televisi dibanding media yang lain. Alasan lain mengapa televisi menjadi media yang banyak diminati yaitu karena para pemirsanya dapat memperoleh berbagai informasi dari berbagai bidang, seperti politik, ekonomi, sosial, budaya, agama, pendidikan, iklim, kuliner, kesehatan, dan sebagainya.

Namun tetap saja terdapat kekurangan dari fungsi televisi sebagai alat informasi, misalnya turunnya minat baca masyarakat. Dengan kemunculan televisi yang harganya sanggup dijangkau masyarakat, orang lebih suka menonton televisi daripada membaca surat kabar atau *browsing* di internet. Sebagai alat informasi, televisi masa kini lebih banyak menyajikan program hiburan daripada berita atau pendidikan. Televisi juga terkadang menayangkan hal yang berkaitan dengan kebudayaan yang kontras dengan budaya tanah air (apalagi bagi khalayak awam), hingga akhirnya stabilitas dan patriotisme pun semakin terancam.

#### *2.1.2.2. Televisi sebagai media edukasi/ pendidikan*

Menurut pendapat Hamalik (1989) tentang ciri-ciri media edukasi, televisi tergolong sebagai media penunjang proses pendidikan. Terdapat sifat-sifat dari televisi sebagai media edukasi yaitu dapat diamati melalui panca indera (tayangan dapat dilihat dan didengar). Televisi dapat menjadi media bantu proses belajar mengajar dengan tolak ukur apabila televisi menyajikan program yang berisi informasi berkualitas, serta bernilai pendidikan moral dan ilmu pengetahuan.

#### *2.1.2.3. Televisi sebagai alat kontrol sosial*

Fungsi ini menjelaskan fungsi televisi sebagai pemberi informasi, yaitu menayangkan kehidupan sosial suatu negara, sehingga dapat dilihat perbedaan



kemajuan bidang sosial (juga politik, budaya, dan bidang lainnya) dari setiap negara di seluruh dunia melalui informasi yang ditayangkan.

Televisi seolah berperan sebagai minatur sebuah negara, di mana melalui tayangannya seseorang dapat mengetahui bagaimana sebuah sistem kehidupan sosial diciptakan. Kemajuan suatu negara dapat terlihat dari produksi film. Orang dapat membandingkan film di Indonesia yang kebanyakan berbau mistis, percintaan, hingga konflik perebutan warisan yang sangat berbeda dari produksi film negara yang lebih maju, misalnya India. Sekitar 5 s.d 10 tahun yang lalu, hampir setiap film di India mengangkat tema percintaan yang identik dengan tarian massal yang khas. Tapi seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, India kini lebih berani untuk memproduksi film yang lebih mengangkat tema teknologi seperti film *Ra One*. Itulah realita yang terdapat dalam layar kaca sebagai sebuah gambaran tentang kondisi sosial sebuah negara.

#### *2.1.2.4. Televisi sebagai media hiburan*

Tidak seperti zaman dahulu, masyarakat saat ini disuguhi berbagai macam hiburan dari pementasan hiburan hingga media yang lebih personal seperti televisi. Jika dahulu sebelum tiba masa tren televisi, masyarakat mencari hiburan secara langsung dengan menyaksikan pertunjukan misalnya seperti kuda lumping, wayang kulit, ketoprak dan sebagainya. Lain halnya dengan saat ini di mana masyarakat lebih dimanjakan dengan hiburan dari televisi.

Hampir semua masyarakat tahu bahwa televisi juga sebagai media hiburan. Hampir semua stasiun menayangkan program yang bersifat menghibur (komedi), bahkan sebuah program berita (yang sebenarnya berfungsi sebagai pemberi informasi) kini lebih disisipi konsep santai yang cukup menghibur. Hal ini

membuktikan bahwa masyarakat Indonesia lebih menikmati keberadaan media sebagai media hiburan dibandingkan dengan fungsi yang lain.

#### 2.1.2.5. *Televisi sebagai media penghubung antar geografis*

Spesifikasi fungsi sebagai alat pemberi informasi kali ini lebih berpusat pada bidang geografis, di mana melalui tayangan televisi dapat diketahui kondisi geografis dari belahan dunia mana saja. Misalnya informasi tentang berita bencana alam yang terjadi di negara tetangga, fenomena alam unik yang terjadi di benua lain, atau perubahan cuaca ekstrim di negara tertentu.

Marshall McLuhan (1964) dengan teorinya yang disebut sebagai teori ekologi media berasumsi bahwa, media melingkupi setiap tindakan di dalam masyarakat, media memperbaiki persepsi dan mengorganisasikan pengalaman, media menyatukan seluruh dunia. Kemudian dikenal pula istilah *global village* (desa global) yaitu pemikiran bahwa manusia tidak lagi dapat menetap dalam isolasi, melainkan akan selalu terhubung oleh media elektronik yang bersifat instan dan berkesinambungan. Maka secara geografis sebuah dunia luas akhirnya menjadi dunia layaknya hanya sebuah lingkup kecil desa yang semua orang dapat mengakses informasi dari dan ke seluruh penjuru dunia dengan adanya televisi.

Terdapat satu pendapat lain yaitu menurut teori kultivasi bahwa televisi adalah media atau alat utama di mana para penonton televisi dapat belajar tentang masyarakat dan budaya di lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, persepsi yang terbangun di benak pemirsa tentang masyarakat dan budaya sangat ditentukan oleh tayangan televisi. Maka melalui kontak dengan televisi, pemirsa dapat belajar tentang dunia, orang atau masyarakat yang hidup di dunia tersebut, nilai (nilai sosial) serta adat dan tradisinya. Menurut Miller (2005 : 282), teori kultivasi tidak

dikembangkan untuk mempelajari efek-efek spesifik yang ditargetkan, melainkan dalam hal akumulasi dan dampak menyeluruh adanya televisi, yaitu bagaimana masyarakat melihat dunia tempat mereka hidup.

Maka dapat disimpulkan bahwa televisi memiliki tiga fungsi utama yaitu secara kognitif (berkaitan dengan pengetahuan atau informasi, dan keterampilan), fungsi afektif (sikap dan emosi), dan juga fungsi psikomotorik (perilaku). Fungsi kognitif kemudian dapat dijabarkan dalam lima fungsi, yaitu fungsi televisi sebagai alat pemberi informasi, media edukasi/ pendidikan, alat pengontrol sosial, sebagai media hiburan, dan sebagai media penghubung antar geografis.

### **2.1.3. Teori Kultivasi**

Teori kultivasi adalah teori sosial yang meneliti efek jangka panjang televisi pada khalayak. Teori ini merupakan salah satu teori komunikasi massa yang dikembangkan oleh George Gerbner dan Larry Gross (1973) melalui beberapa proyek penelitian *Indikator Budaya* di *University of Pennsylvania*. Tujuan proyek ini adalah menganalisa penanaman ideologi yang ditanamkan televisi. Televisi telah menjadi orangtua kedua bagi anak, menjadi guru bagi para pemirsa, dan bisa menjadi pemimpin spiritual yang dengan halus menyampaikan nilai dan mitos tentang lingkungan. Teori ini kemudian menduga bahwa semakin seseorang menonton televisi, maka semakin mirip persepsinya tentang realitas sosial dengan yang disajikan dalam televisi (Rakhmat, 2008 : 250).

Selanjutnya Gerbner, Gross, Morgan, & Signorielli (1986) berpendapat bahwa meskipun agama dan pendidikan sebelumnya yang memberikan besar pada tren sosial dan adat istiadat, namun sekarang ini televisi yang menjadi sumber

gambaran yang paling luas dan berpengaruh dari lingkungan umum kehidupan masyarakat. Terdapat tiga asumsi dasar dalam teori kultivasi ini, yaitu :

1. Secara mendasar dan fundamental, bentuk televisi berbeda dengan media masa lain. Asumsi ini menggarisbawahi keunikan televisi, di mana sifatnya sebagai satu-satunya media yang awet muda atau berusia panjang karena dapat digunakan oleh seluruh usia.
2. Televisi membentuk cara berpikir orang dan berhubungan di antara masyarakat. Fungsi budaya utama televisi adalah menstabilkan pola sosial, menumbuhkan resistensi terhadap perubahan. Televisi merupakan media sosialisasi dan enkulturasi karena televisi dapat menampilkan semua hal yang terjadi di masyarakat melalui berita, drama, dan iklan untuk hampir setiap orang di setiap waktunya.
3. Pengaruh atau efek televisi terbatas. Hal ini mungkin terdengar aneh, mengingat fakta bahwa televisi begitu meluas (universal) bagi segala usia. Namun jika diamati dan diukur lebih, kontribusi pengaruh televisi terhadap budaya rupanya relatif kecil.

#### **2.1.4. Televisi dalam Keluarga**

Kembali ditegaskan bahwa televisi menjadi media tanpa batas usia, sehingga dapat dimanfaatkan oleh individu dari segala usia. Maka dalam sebuah keluarga yang umumnya terdiri atas orangtua dan anak, dalam kesehariannya mereka dapat menikmati tayangan dari televisi, baik secara individu (menonton sendiri) maupun kelompok (menonton bersama).

Tayangan yang ditonton memiliki fungsi yang tidak jauh dari fungsi umum televisi. Seorang ayah menonton berita di televisi karena ingin tahu soal

ramalan cuaca atau kondisi lalu lintas. Atau ibu yang ingin tahu soal tips memasak atau anak yang tertawa terbahak-bahak hanya karena menonton kartun kesukaan. Maka kesimpulannya adalah televisi dalam suatu keluarga sudah memenuhi seluruh fungsi televisi sebagai alat pemberi informasi, media edukasi/ pendidikan, alat kontrol sosial, sebagai media hiburan yang menyenangkan, dan sebagai media penghubung antar geografis.

Selain itu, adakalanya televisi memberikan dampak yang berkebalikan di mana materinya bersifat negatif karena tidak sesuai dengan usia dan karakter pemirsa. Misalnya seorang anak menonton acara dewasa tanpa bimbingan dari orangtua, kemudian menyerap materi yang tidak pantas. Lalu yang terjadi esok harinya adalah tanpa mengetahui arti sebenarnya, anak tersebut justru menirukan kata-kata atau perilaku dari tayangan tidak pantas tersebut.

#### **2.1.5. Televisi dan Anak**

Televisi rupanya telah mendapatkan banyak julukan yang tidak semuanya bermakna baik. Bergantung dari sudut pandang seseorang yang menggunakannya, televisi dapat menjadi *jendela dunia*, *monster bermata satu*, bahkan *boob tube* (atau *tabung ranjau*, karena sifatnya cenderung merugikan).

Sebuah pendapat menyebutkan bahwa televisi dapat memberikan pengaruh positif terhadap anak dan perkembangannya dengan fungsinya sebagai media informasi tentang dunia yang melampaui lingkungan anak dengan memberikan model bagi perilaku prososial (Clifford, Gunter, & McAleer, 1995). Televisi juga memiliki banyak efek negatif karena diklaim menjauhkan anak dari buku dan tugas sekolah (Huston, Seigle, & Bremer, 1983).

Namun televisi juga dianggap menipu karena memperlihatkan pada anak-anak bahwa semua masalah dapat dipecahkan dengan mudah, dan bahwa segala sesuatu akan menjadi benar di akhir kisah. Singkatnya, televisi dapat memberikan pengaruh negatif pada anak dengan menjauhkan mereka dari pekerjaan rumah, menjadikan mereka pembelajar yang pasif, mengajari mereka bertindak stereotip, memberi mereka model kekerasan atau agresi, dan menampilkan pandangan yang tidak realistis tentang dunia sekelilingnya (Wilson, 2003).

Bagi anak, televisi dapat menjadi alat bermain sekaligus teman yang setia saat dia merasa kesepian atau saat tidak memiliki kesibukan. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian Greenberg (1974) mengungkapkan adanya delapan motif mengapa anak sampai menonton televisi, yaitu : mengisi waktu luang, melupakan kesulitan, mempelajari sesuatu, mempelajari diri, memberi rangsangan, mencari persahabatan, hanya kebiasaan, dan bersantai. Motif tersebut akhirnya menjadi dasar bahwa anak sudah menentukan pilihan yang paling disenangi, dan dia merasa puas atas pilihannya. Hal tersebut yang menjadikan televisi populer di mata anak, di mana televisi menjadi semakin akrab dengan mereka.

Selain itu, kepopuleran televisi juga dikarenakan oleh keunikan sekaligus kesederhanaannya dalam menyampaikan info, sehingga anak dengan mudah dapat memanfaatkan dan menerima pesan maerinya. Kemudahan ini tentu saja karena ditunjang dengan sifatnya yang audio visual, sehingga materi yang disampaikan menjadi sangat mudah untuk diterima dan dicerna oleh para pemirsa, bahkan oleh anak-anak di bawah usia lima tahun sekalipun.

Tingkat kepopuleran televisi akan terasa berbeda-beda bagi setiap anak, karena disesuaikan dengan tingkatan usia. Kecenderungan anak usia prasekolah (3

s.d 6 tahun) misalnya, akan berbeda dengan usia di atasnya. Penelitian Hurlock (1978) menyatakan bahwa anak-anak usia prasekolah lebih menyukai dramatisasi yang melibatkan hewan dan orang-orang atau tokoh yang dikenalnya, acara musik dan lagu (menyanyi), kartun atau animasi, dan acara komedi sederhana.

Perbedaan lain terletak pada jumlah jam yang digunakan untuk menonton televisi. W. Schramm, J. Lyle, dan Edwin W. Parker (1961) dalam hasil risetnya mengenai kecenderungan menonton televisi menyatakan bahwa sejak berusia dua tahun, anak-anak sudah mulai mengenal acara televisi. Pada usia sekolah dasar, waktu anak yang dihabiskan untuk televisi menjadi lebih besar daripada waktu untuk bersekolah. Dalam hal ini, Murray (1973) mengatakan bahwa rata-rata anak usia prasekolah dapat menghabiskan waktu setengah dari waktu bekerja orang dewasa dalam seminggu untuk duduk di depan layar televisi, dan sejak berusia 3 s.d 6 atau 7 tahun, terjadi peningkatan tajam waktu menonton televisi.

Jumlah waktu yang dihabiskan anak untuk menonton tentu saja sebanding dengan daya tarik yang dimiliki televisi, dan berbeda untuk setiap anak. Murray juga menambahkan, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi besar kecilnya ketertarikan anak terhadap televisi, di antaranya : usia, jenis kelamin, intelegensi, kepribadian, status sosial-ekonomi, prestasi akademik, dan penerimaan sosial. Namun Hurlock (2013 : 342) menekankan bahwa jumlah waktu menonton televisi bukan faktor penentu tentang besar kecilnya perhatian anak terhadap televisi. Jumlah waktu tersebut mungkin ditentukan oleh aturan rumah, tuntutan tugas di rumah, jumlah televisi yang dimiliki, jumlah anggota keluarga yang berbagi waktu menonton, dan berbagai kondisi lainnya.

Hurlock (2013 : 343) kemudian juga mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan minat anak terhadap televisi, yaitu :

1. Usia, bahwa anak prasekolah mungkin lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton televisi dibanding anak yang bersekolah.
2. Jenis kelamin, bahwa biasanya anak laki-laki justru lebih banyak menonton televisi dibanding dengan anak perempuan.
3. Intelegensi, bahwa anak yang pandai kurang memperoleh kepuasan dari televisi ketimbang anak yang kurang pandai.
4. Status sosial ekonomi orangtua, bahwa televisi lebih populer bagi anak yang berasal dari ekonomi rendah dibanding anak orang kaya, hal ini dikarenakan adanya jumlah permainan yang lebih beragam pada anak yang orangtuanya berpenghasilan lebih tinggi.
5. Penerimaan sosial, bahwa semakin anak diterima oleh lingkungan sosialnya, semakin kurang perhatiannya terhadap televisi.
6. Kepribadian, bahwa anak yang *introvert* (tertutup) lebih banyak menonton televisi dibanding anak yang *extrovert* (terbuka).

Maka dapat disimpulkan bahwa ketertarikan anak terhadap televisi dapat dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, intelegensi, status sosial ekonomi keluarga anak, penerimaan sosial anak dari sekeliling (teman atau masyarakat), dan kepribadian. Di samping itu, rupanya masih terdapat faktor lain di antaranya yaitu : ada tidaknya norma yang dibuat orangtua dalam keluarga, kesibukan anak itu sendiri (baik oleh tugas sekolah maupun tugas rumah dari orangtua), jumlah keluarga (jumlah saudara), dan ketersediaan televisi di dalam rumah.



### 2.1.6. Paparan Televisi

Paparan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebut juga sebagai eksposisi yang memiliki arti uraian yang bertujuan untuk menjelaskan maksud dan tujuan tertentu. Sementara Kamus Bahasa Indonesia dari Departemen Pendidikan Nasional mengartikan paparan sebagai keterangan atau penjelasan yang dibentangkan atau uraian atau curaian. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa paparan adalah uraian yang menjelaskan tujuan tertentu, yaitu saat sesuatu terpapar dan dapat menimbulkan dampak terhadap subyek yang terpapar.

Apabila informasi tersebut berasal dari media elektronik, maka hasilnya berupa paparan elektronik. Paparan media elektronik dapat berupa paparan televisi, paparan komputer, atau paparan dari media elektronik lainnya. Kemudian dapat disimpulkan bahwa paparan media elektronik adalah uraian informasi tertentu yang berasal media-media elektronik. Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa paparan televisi adalah paparan dari media televisi yang dapat menghasilkan dampak baik positif maupun negatif bagi subyek yang terpapar yaitu individu yang menonton televisi.

Penelitian menunjukkan bahwa televisi mulai muncul dalam lingkungan rumah pada pertengahan abad ke-20. Pada dasarnya semua teknologi informasi dapat memberikan pengaruh melalui dua cara yaitu dari kehadirannya (*physical presence*) dan isi (*content*) (Ibrahim, 1997 : 199), sehingga saat itu pengamat mulai melakukan penelitian dampaknya, khususnya bagi anak. Kini hal tersebut makin meluas saja menuju penggunaan media lainnya, seperti komputer dan *video game*. Televisi akhirnya banyak dikritik karena potensinya, salah satunya terpusat pada bagaimana pengaruh paparannya terhadap anak-anak.

Anak yang terlalu sering menjadikan televisi sebagai media utama akan mengalami kondisi terpapar, sehingga yang akan terjadi adalah paparan televisi dengan dua dampak yang saling berkebalikan. Televisi dapat memberikan efek positif jika anak memperoleh materi yang menguntungkan dan bermakna; seperti saat menonton berita lalu memperoleh informasi tentang kondisi keuangan negara atau di saat menyimak dialog bersama dokter lalu memperoleh tips kesehatan. Kebalikannya yaitu jika apa yang ditonton dirasa merugikan dan tidak menyenangkan, misalnya membuat perasaan tegang, bosan, atau lelah.

Piaget menyatakan bahwa anak yang berusia 2 s.d 7 tahun sedang berada dalam masa praoperasional sub tahap pemikiran intuitif. Anak mulai merepresentasikan dunia mereka dengan kata, bayangan dan gambar; anak menggunakan pemikiran primitif dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan (Santrock, 2007 : 253). Anak melihat sekitarnya lalu merasa ingin tahu jawabannya. Anak zaman sekarang yang terfasilitasi berbagai media elektronik modern dalam keluarganya dapat memperoleh berbagai macam informasi seolah tanpa batas tentang hal apapun tentang dunia, sehingga muncullah berbagai rasa ingin tahu sesuatu di saat mereka memanfaatkannya.

Fungsi positif dari televisi dapat diperoleh saat anak merasa diuntungkan yaitu memperoleh informasi yang sesuai usia dan karakternya, senang ketika menonton program kesukaan, atau belajar tentang kosakata dan keterampilan tertentu yang sesuai dengan perkembangannya. Namun sama halnya seperti orang dewasa, paparan televisi juga dapat terjadi, yaitu saat terlalu sering menghabiskan waktu untuk menonton televisi sehingga beranggapan ingin selalu menonton dan mengikuti tayangannya. Lalu akan muncul beberapa dampak negatif apabila anak

memperoleh informasi yang tidak sesuai. Misalnya meniru aksi kekerasan dari film dewasa atau kosakata yang sebenarnya tidak dimengerti, atau terlalu lama menonton hingga malas bergerak dan berujung pada kelelahan dan obesitas.

Dalam buku *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* (Hidayati, 1988 : 81-88) dikemukakan bahwa televisi mempengaruhi perkembangan sosial anak, yaitu :

1. Siaran televisi dapat menumbuhkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan. Ini berarti bahwa beberapa anak mungkin termotivasi untuk mengikuti apa yang mereka lihat dari televisi. Keingintahuan anak terhadap berita/ informasi yang tayang dari televisi akan memancingnya untuk mencari tambahan informasi dari luar.
2. Tata cara berbicara. Anak biasanya memperhatikan bukan hanya pada apa yang diucapkan orang-orang di televisi, melainkan juga dengan bagaimana cara mengucapkannya. Dari sini, anak bertahap dapat meningkatkan kemampuan pelafalan dan tata bahasa.
3. Penambahan kosakata. Hal ini bergantung pada kemampuan anak dalam mengingat kata baru yang didapatkan, lalu menggunakannya dengan tepat dan mengembangkannya dalam aktivitas kelompok.
4. Televisi berpengaruh pada bentuk permainan. Meskipun menonton televisi mengurangi waktu anak untuk bermain, ide atau pelajaran (kreativitas/ keterampilan) yang diperoleh anak setelah menonton televisi dapat menambah variasi jenis permainannya.
5. Televisi memberikan berbagai pengetahuan yang tidak disediakan oleh lingkungan sekitar anak. Misalnya saja pengetahuan mengenai kehidupan yang luas, keindahan alam, perkembangan pengetahuan

yang semakin pesat, dan sebagainya. Anak memperoleh wawasan yang lebih luas, sehingga dapat berpikir secara terbuka, memahami kebenaran dari manapun dan serius dalam mengejar ketinggalan.

Arini kemudian menambahkan, jika kerugian akibat menonton televisi ingin dikurangi selagi keuntungan ingin ditingkatkan, orangtua sebaiknya selalu memberikan bimbingan dan kendali atas acara apapun yang ditonton anak. Orangtua juga sebaiknya meluruskan motif anak dalam menonton televisi, yaitu dengan menanyakan pada anak kenapa mereka harus menyalakan mesin televisi atau kenapa mereka menonton program yang dipilihnya, kemudian mengawasi acara apapun yang ditonton anak berikut lama waktunya.

Sejalan dengan itu, Milton Chen (1996) juga mementingkan keberadaan orangtua sebagai pembimbing utama anak. Saran darinya antara lain, bahwa orang dewasa perlu mengawasi saat anak menonton televisi, apalagi jika kemudian anak belajar sesuatu dari tayangannya. Orangtua perlu menyeleksi program acara, menyalakan mesin hanya pada saat waktu tertentu (sebagai contoh akhir pekan), melakukan diet TV, mengajari anak untuk mengkritisi acara hingga iklan, dan tentunya orangtua perlu tahu banyak mengenai acara yang biasa ditonton anak.

Sehingga akhirnya dapat tercipta kondisi baru yaitu *menonton televisi secara sadar*, di mana anak dapat mengetahui motif/ tujuan diri pribadinya dalam menonton acara televisi dan dalam rentang waktu yang wajar. Kondisi baru tersebut diharapkan dapat mengurangi sifat merugikan dari paparan televisi, namun menambah dampak positifnya.

### 2.1.7. Intenitas Paparan Televisi

Kamus Bahasa Indonesia mengartikan intensitas sebagai keadaan, tingkatan, dan ukuran intensnya; yaitu ukuran/ tingkatan yang menunjukkan intens atau keseringan terhadap suatu hal atau perilaku tertentu. Jika dikaitkan dengan menonton televisi, maka intensitas menonton televisi dapat diartikan sebagai ukuran intens/ keseringan seorang subyek dalam menonton televisi; dan jika dikaitkan dengan paparan televisi akan berarti ukuran intens/ keseringan individu dalam menonton televisi dan sejauh mana paparan yang sudah terjadi.

Rumah pada dasarnya menjadi lingkungan awal dan utama bagi seseorang untuk menghabiskan waktunya. Orang dewasa dan anak yang sudah terlepas dari kewajibannya akan menghabiskan waktu luang dengan berbagai kegiatan santai yang dapat menghilangkan penat. Di antaranya yaitu menonton televisi yang dapat dilakukan selama berjam-jam. Jumlah jam atau lama waktu menonton televisi akan menunjukkan besarnya intensitas paparan televisi. Semakin sering individu menghabiskan waktu dengan menonton televisi akan menunjukkan nilai intensitas menonton televisi yang tinggi dan mempengaruhi fungsi dan nilai intensitas paparannya, yaitu lebih banyak menerima dampak positif atau justru negatifnya.

Kasus paparan televisi yang dialami orang dewasa dan anak-anak sudah banyak diteliti. Berbagai teori bermunculan dan akan berkembang seiring dengan majunya peradaban manusia. Di antaranya adalah teori kultivasi hasil gagasan Gerbner dan Gross (1973). Teori mereka menyatakan bahwa melalui televisi, para penontonnya dapat belajar tentang masyarakat dan budaya sekitar. Sejalan dengan hal itu, Sandra Ball-Rokeach dan Melvin L. DeFluer (1975) melalui teorinya yang bernama Teori Dependensi Efek Komunikasi Massa menyatakan bahwa televisi

berpengaruh penting dalam kehidupan manusia modern. Teori mereka fokus pada ketergantungan individu terhadap media dan isinya yang mampu mengamankan pesan membentuk kepercayaan, perasaan, dan perilaku manusia (pemirsa televisi). Teori ini berangkat dari sifat masyarakat modern, di mana media massa dianggap sebagai pemberi informasi yang berperan penting dalam proses memelihara, perubahan, dan konflik pada tataran masyarakat, kelompok, dan individu dalam aktivitas sosial. Secara ringkas penjelasan tentang efek media massa tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Kognitif, yaitu media massa dapat menciptakan atau justru menghilangkan ambiguitas (ketidakjelasan hal), pembentukan sikap dan *agenda-setting*, perluasan sistem keyakinan dalam masyarakat, dan penjelasan atas nilai-nilai kehidupan.
2. Afektif, yaitu media massa dapat menciptakan ketakutan atau kecemasan, membentuk emosi dan perasaan seorang individu, dan meningkatkan atau menurunkan dukungan moral.
3. Behavioral, yaitu saat media massa dapat mengaktifkan atau justru meredakan perilaku individu, pembentukan isu tertentu atau penyelesaiannya, menjangkau atau menyediakan strategi untuk suatu aktivitas serta menyebabkan perilaku dermawan.

Besarnya intensitas paparan juga tergantung bagaimana kondisi paparan terjadi. *NHK Broadcasting Culture Research Institute* dalam proyek penelitiannya yang berjudul *Media Exposure and Development of Young Children, Infants & Television* telah menyusun beberapa kondisi paparan televisi terhadap anak dalam

bentuk *using weekly diary*/ catatan penggunaan (televisi) mingguan yang berisi data tentang *how* dan *whom* anak terpapar (*NHK Report*, 2010 : 5).

Data tentang *how* (bagaimana anak terpapar oleh televisi) dapat dijabarkan dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut :

1. *Absorbed in watching and not doing anything else/ concentrated viewing*, yaitu kondisi anak menghayati dalam menonton televisi, anak tidak melakukan apapun dan menonton dengan konsentrasi. Jadi anak dapat mengetahui hampir seluruh isi tayangan televisi.
2. *Viewing while doing something else*, yaitu kondisi anak menonton televisi sambil melakukan hal yang lain pada waktu yang sama. Anak mungkin sambil makan, atau bermain mainan kesukaannya.
3. *Television as background/ the child appears to be hearing the sound of the television*, yaitu kondisi anak sedang melakukan hal lain dengan televisi hanya sebagai latar belakang. Meskipun anak dan televisi berada di dalam ruangan yang sama, anak sebenarnya sama sekali tidak menonton tayangan dari televisi tersebut.

Dalam proyek *NHK*, kategori pertama dan kedua disebut sebagai *watching time* (waktu menonton), sedangkan kategori ketiga adalah *exposure time* (waktu paparan televisi). Untuk data *whom* (dengan siapa saja anak menonton televisi) juga diteliti berdasarkan tiga kategori, yaitu : anak menonton sendiri (tanpa bimbingan orang dewasa), menonton bersama orangtua, dan menonton bersama orang dewasa namun bukan orangtua.

## 2.2. Perilaku Meniru Anak Usia Dini

### 2.2.1. Konsep Perilaku

Menurut Kamus Bahasa Indonesia istilah perilaku diartikan sebagai tanggapan atau reaksi terhadap rangsangan atau lingkungan. Sementara itu, Ensiklopedi Amerika mengartikan perilaku sebagai aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungan, bahwa perilaku baru akan terwujud apabila terdapat sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan (rangsangan). Dengan demikian, maka suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan perilaku tertentu pula.

Kemudian dalam buku yang berjudul *Psikologi Perkembangan*, perilaku atau *behavior* diartikan sebagai kegiatan organisme yang dapat diamati dari luar dan yang bersifat umum mengenai otot-otot atau kelenjar-kelenjar sekresi eksternal, seperti munculnya gerakan-gerakan tertentu dari anggota tubuh organisme atau pada proses pengeluaran air mata dan keringat (Desmita, 2009 : 54). Dinyatakan pula bahwa perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh suatu organisme yang dapat diamati dan direkam, seperti berteriak, mengedipkan mata, berbicara, dan bertanya (Desmita, 2009 : 259).

Pendapat lain menyebutkan bahwa perilaku dibatasi sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berpikir, bersikap, dan sebagainya sebagai hasil refleksi dari berbagai aspek fisik; menjadi bentuk reaksi psikis seseorang terhadap lingkungan, baik secara pasif (tanpa tindakan nyata) maupun aktif (dengan tindakan nyata). Pendapat tersebut selaras dengan pernyataan Notoatmodjo yang menyimpulkan bahwa perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung oleh pihak luar, maupun yang tidak (Notoatmodjo, 2003).



Seperti pendapat Skinner yang dikutip Notoatmodjo (2003), menyatakan bahwa perilaku merupakan respon atau tanggapan seseorang terhadap stimulus atau rangsangan luar. Oleh karena perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori dari Skinner disebut dengan Teori S-O-R atau Stimulus-Organisme-Respon.

Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku adalah reaksi yang dibuat manusia terhadap rangsangan dari luar yang dapat dipengaruhi oleh faktor dalam diri manusia (seperti sikap, emosi, genetika, pengalaman) atau dari lingkungan sekitar (misalnya adat, nilai, etika, kekuasaan, persuasi/ ajakan luar).

### **2.2.2. Bentuk Perilaku**

Secara sederhana, perilaku diartikan sebagai tindakan seseorang untuk menyampaikan tujuan tertentu. Perilaku memiliki berbagai bentuk, seperti yang sering terjadi pula pada anak-anak usia dini. Menurut Hurlock (1980 : 118-119), terdapat dua pola perilaku anak-anak yaitu perilaku sosial dan tidak sosial. Pengelompokan tersebut didasarkan pada sifat perilaku tersebut sebagai sarana belajar dan kontak sosial anak dengan lingkungan bermainnya. Perilaku sosial meliputi meniru, persaingan, kerja sama, simpati, empati, dukungan sosial, membagi, dan perilaku akrab. Sedangkan yang termasuk perilaku tidak sosial yaitu perilaku agresi, negativisme, perilaku ingin berkuasa, memikirkan dan mementingkan diri sendiri, merusak, pertentangan seks, dan prasangka.

Meskipun pola tersebut seolah hanya menggambarkan perilaku tidak sosial atau bahkan anti-sosial, namun setiap pola tersebut tetaplah penting untuk dijadikan sebagai pengalaman belajar dini yang dapat memungkinkan anak agar

mengerti apa yang boleh disetujui dan tidak disetujui oleh kelompok sosial, serta apa yang dapat diterima dan tidak dapat diterima oleh kelompok di sekelilingnya.

Dari sudut pandang respon terhadap stimulus menurut Teori S-O-R B.F. Skinner, perilaku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Perilaku yang alami (*innate behavior*) atau yaitu perilaku yang dibawa sejak individu dilahirkan yang dapat berupa refleks-refleks dan insting. Perilaku ini bersifat tertutup karena berupa respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung. Respon ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/ kesadaran, dan sikap yang tidak dapat diamati secara jelas oleh orang lain.
2. Perilaku operan (*operant behavior*), yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku ini memiliki sifat terbuka karena berupa respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata. Respon seseorang terhadap stimulus tersebut sudah jelas akan berupa tindakan atau praktik individu (*practice*).

Pendapat lain dikemukakan oleh Baron (1997) yang menyatakan bahwa sebelum terbentuknya suatu pola perilaku, seseorang memiliki bentuk sikap dari suatu rangsangan yang datang dari luar dalam bentuk aktivitas. Kemudian dari sikap tersebut akan terbentuk perilaku. Sikap individu tersebut dalam bentuk pikiran dan perasaan yang tidak kasat mata (*intangible*) membentuk pola perilaku dalam masyarakat sebagai perilaku yang terlihat (*tangible*) perilaku yang tidak terlihat (*innert, covert behavior*) dan perilaku yang terlihat (*overt behavior*).

Maka disimpulkan bahwa perilaku memiliki dua bentuk, yaitu perilaku yang terlihat dan perilaku yang tidak terlihat. Perilaku yang terlihat berupa

tindakan atau praktik individu seperti berbicara, berjalan, melukis, melompat, dan sebagainya. Sementara perilaku yang tidak terlihat berupa hal-hal dalam pikiran dan tidak dapat dilihat orang lain, seperti insting, ide, kecerdasan, dan sebagainya.

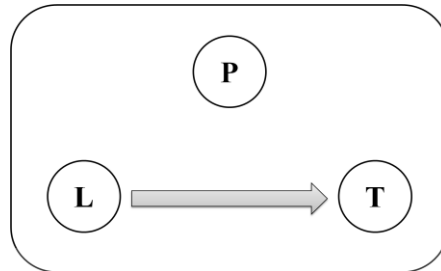
### **2.2.3. Penjelasan Teori Behavioristik tentang Perilaku**

Penting untuk mengaitkan teori behavioristik dengan dampak paparan media terhadap perilaku anak, karena melalui teori tersebut dapat diketahui bagaimana tingkah laku suatu individu muncul. Seperti pendapat Edi Purwanta dalam bukunya yang berjudul *Modifikasi Perilaku : Alternatif Penanganan Anak Luar Biasa* yang menyatakan bahwa perilaku manusia merupakan hasil belajar. Penerapan prinsip belajar tersebut merupakan prinsip dasar perilaku, yang meliputi : perilaku yang pembentukannya melalui kondisioning respon, perilaku yang pembentukannya melalui kondisioning operan, dan perilaku yang pembentukannya melalui *modeling*. Untuk itu, peneliti akan sedikit membahas bagaimana proses pembentukan perilaku, yang tentu saja berdasarkan pada beberapa pendapat ahli yaitu teori behavioristik.

#### *2.2.3.1. Teori Classical Conditioning Ivan Pavlov*

Bagi Pavlov, belajar merupakan proses pembentukan kebiasaan dengan menghubungkan rangsangan yang lebih kuat dengan rangsangan lemah. Belajar adalah perubahan yang terjadi karena adanya syarat (*conditions/ kondisi*) yang kemudian menimbulkan respon. Proses ini akan terjadi apabila terdapat interaksi antara individu dengan lingkungan, sehingga belajar berkaitan dengan prinsip penguatan kembali/ ulangan. Lingkungan menjadi penentu bagi tingkah laku individu, di mana pribadi tidak menjadi mempengaruhi apapun.

Berikut ini bagan Teori *Classical Conditioning* Pavlov :

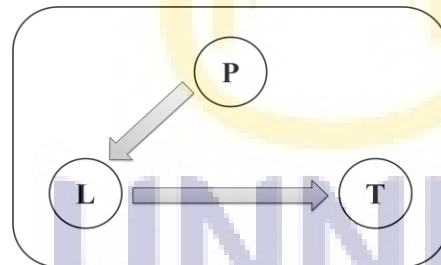


Bagan 1. 2.2.3.1. Teori *Classical Conditioning* Ivan Pavlov (P = Pribadi/ individu, L = Lingkungan, dan T = Tingkah Laku)

#### 2.2.3.2. Teori *Operant Conditioning* B.F. Skinner

Teori ini memiliki prinsip bahwa setiap respon yang diikuti penguatan (*rewards* atau hadiah/ *reinforcing stimuli*) cenderung diulang kembali sebab kehadiran penguatan tersebut meningkatkan kecepatan terjadinya respon. Individu adalah penentu lingkungan, selagi lingkungan juga menjadi penentu terbentuknya tingkah laku. Bagi Skinner, pribadi dan tingkah laku tidak saling berhubungan, karena pribadi tidak memiliki daya untuk membentuk tingkah laku.

Berikut ini bagan Teori *Operant Conditioning* Skinner :



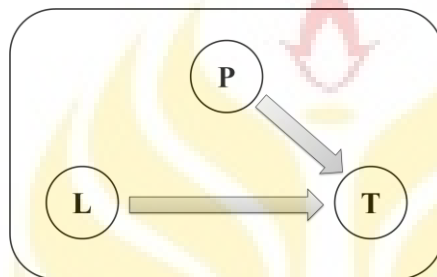
Bagan 2. 2.2.3.2. Teori *Operant Conditioning* B.F. Skinner (P = Pribadi/ individu, L = Lingkungan, dan T = Tingkah Laku)

#### 2.2.3.3. Teori Medan Kognitif (*Field Theory*) Kurt Lewin

Teori ini mengemukakan bahwa individu belajar dalam satu medan atau lapangan psikologis. Individu harus menghadapi tujuan yang ingin dicapai, namun selalu terdapat hambatan yaitu kesulitan mempelajari bahan belajar. Sehingga

timbul motif untuk mengatasi hambatan tersebut yaitu dengan gigih mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan tersebut berhasil diatasi, maka tujuan belajarnya juga berhasil sehingga dapat menuju medan dan tujuan baru yang lebih menantang, begitu seterusnya. Kesimpulannya, baik pribadi dan lingkungan bersama-sama menjadi penentu bagi munculnya tingkah laku, meski sebenarnya tidak ada kaitan sama sekali antara pribadi dan lingkungan belajarnya.

Berikut ini bagan Teori Medan Kognitif Lewin :



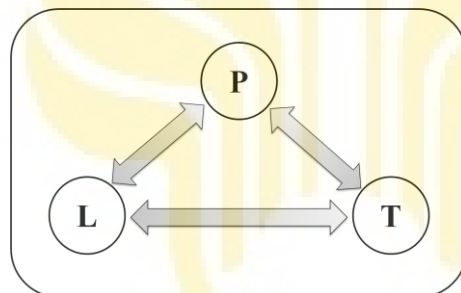
Bagan 3. 2.2.3.3. Teori Medan Kognitif Kurt Lewin (P = Pribadi/ individu, L = Lingkungan, dan T = Tingkah Laku)

#### 2.2.3.4. Teori Sosial Kognitif Albert Bandura

Teori sosial kognitif Bandura meliputi pembelajaran sosial dan regulasi diri, menyatakan bahwa terdapat konsep determinis resiprokal (kondisi saling menentukan) antara individu, tingkah laku, dan lingkungan. Dinyatakan pula bahwa tanpa penguatan pun, individu tetap mampu belajar karena adanya perilaku agresif (yaitu insting pribadi). Individu juga memiliki *skill* kognisi dan regulasi diri yang sejajar dengan kecerdasan. Teori ini dianggap menyempurnakan teori sebelumnya karena penggunaan prinsip pengkondisian klasik dan operan, yaitu belajar melalui pengalaman dan pengamatan (mengamati yang dilakukan orang lain) yang kemudian disebut dengan proses belajar sosial. Proses tersebut memiliki empat tahap yang dimulai sejak proses pemberian perhatian, mengingat, reproduksi motoris, hingga motivasi perilaku (Rakhmat, 2008 : 240).

Munculnya peristiwa akan memulai proses belajar, di mana individu dapat mengamati peristiwa tersebut baik secara langsung, maupun tidak langsung. Kemudian terjadi tahap selanjutnya, yaitu individu memberikan perhatian karena ingin mempelajari hal-hal yang sekiranya ingin diteladani. Hal-hal yang menarik perhatian tersebut dijelaskan Bandura sebagai sesuatu yang terlihat menonjol dan sederhana, berulang-ulang, atau menimbulkan perasaan positif yang memuaskan kebutuhan psikologis (Rakhmat, 2008 : 240). Selanjutnya, individu harus menyimpan hasil pengamatannya ke dalam memori sehingga dapat menghasilkan kembali hal-hal yang sudah diamati dengan mendapatkan pengaruh dari motivasi.

Berikut ini bagan Teori Sosial Kognitif Bandura yang menggambarkan kondisi saling menentukan antara individu, tingkah laku, dan lingkungan :



Bagan 4. 2.2.3.4. Teori Sosial Kognitif Albert Bandura (P = Pribadi/ individu, L = Lingkungan, dan T = Tingkah Laku)

#### 2.2.4. Perilaku Meniru Anak Usia Dini

Istilah meniru merupakan terjemahan dari kata asing *imitation*, sehingga memiliki arti yang sama dengan kata imitasi. Disebutkan pula dalam buku *Introduction to Mass Communication : Media Literacy and Culture* bahwa imitasi sama dengan peniruan, yaitu melakukan langsung perilaku yang diamati (Baran, 2011 : 370). Selain itu David P. Phillips (penggagas Teori Imitasi dan Sugesti) juga ikut menyimpulkan bahwa imitasi individu terjadi karena efek-efek media

massa terhadap anggota masyarakat, hingga kemudian dia menciptakan istilah *cultural contagion* (penularan kultural/ budaya) (Rakhmat, 2008 : 251).

Secara sederhana, meniru adalah melakukan sesuatu seperti yang diperbuat orang lain dan sebagainya; mencontoh; meneladani. Dapat pula diartikan sebagai berkata (mengeluarkan bunyi) dengan kata (suara) milik orang lain, membuat sesuatu yang tidak asli atau memalsukan. Penjelasan tersebut dijabarkan dalam Kamus Bahasa Indonesia, untuk kemudian dapat disimpulkan bahwa meniru adalah melakukan sesuatu setelah seseorang melihat (mencontoh sesuatu) atau mendengar sehingga dapat dihasilkan hal yang hampir sama.

Perilaku meniru anak usia dini dikelompokkan Hurlock (2007) dalam pola perilaku sosial yang penting untuk dijadikan sebagai pengalaman belajar. Hurlock menambahkan, anak akan meniru sikap dan perilaku orang yang dikaguminya agar dapat menjadi sama dengan kelompok. Namun sepertinya bukan hanya orang yang nyata dan dapat diinderai, seperti orangtua/ keluarga, guru kesayangan, orang yang hebat; sebab terkadang anak justru menirukan sosok/ benda yang bukan sebenarnya. Misalnya anak meniru tokoh tertentu dari film atau tayangan televisi yang menjadi kesukaannya, karena kagumnya pada model tersebut.

Banyak hal dari model tersebut yang dapat ditiru anak, sejak kosakata, perilaku, hingga gaya-gaya khasnya. Terkadang anak bahkan sampai meminta pada orangtua agar dibelikan barang-barang yang berhubungan dengan model tiruannya tersebut, seperti mainan boneka atau robot, kaos atau sepatu bergambar karakter, gambar poster, sepeda, makanan, dan sebagainya.

Meniru juga dihubungkan dengan teori belajar sosial dari Albert Bandura. Dalam teorinya, Bandura menekankan dua hal penting yang sangat mempengaruhi

perilaku manusia yaitu belajar secara observasional atau *modeling* yang lebih dikenal dengan teori pembelajaran sosial, dan regulasi diri. (Rakhmat, 2008 : 240). *Modeling* dalam teori Bandura itulah yang dimaksud dengan meniru, di mana aktivitas tersebut harus melalui tahap perhatian, pengingatan dan reproduksi motoris yang mendapat dukungan motivasional dari dalam dan luar diri individu.

#### **2.2.5. Meniru sebagai Proses Belajar Anak**

Sejalan dengan pemikiran Bandura, Hurlock juga beranggapan bahwa meniru merupakan cara anak untuk belajar suatu keterampilan tertentu. Menurut Hurlock (2013 : 158), meniru termasuk dalam cara umum anak mempelajari keterampilan motorik. Anak merasa bahwa belajar dengan meniru atau mengamati suatu model (orangtua/ saudara lebih tua) jauh lebih cepat dibanding dengan coba dan ralat (*trial and error*), meski masih dibatasi kesalahan model.

Selain itu, meniru juga menjadi cara anak dalam belajar bahasa. Hurlock (2013 : 183) menyatakan bahwa keterampilan bicara yang dipelajari anak dengan coba dan ralat (*trial and error*) atau dengan meniru model tertentu mungkin kurang efektif ketimbang apabila anak belajar melalui pelatihan. Anak perlu diberi bimbingan dan bantuan untuk mengikuti model yang ditirunya. Anak juga harus diperlihatkan bagaimana cara membenarkan peniruan model yang salah.

Masih menurut Hurlock, yang selanjutnya menyatakan bahwa anak meniru sebagai proses belajar dalam aspek perkembangan emosi (2013 : 214). Belajar dengan meniru (*learning by imitation*) sekaligus mempengaruhi aspek rangsangan dan reaksi. Dengan mengamati hal yang membangkitkan emosi tertentu yang terjadi pada orang lain, anak akan bereaksi dengan memunculkan emosinya atau ekspresi yang mungkin sama dengan orang yang mereka amati.



Maka dapat disimpulkan bahwa salah satu tujuan anak sampai menirukan suatu model adalah untuk belajar keterampilan tertentu. Anak meniru karena ingin belajar keterampilan motorik, keterampilan berbicara/ bahasa, kemampuan emosi dan ekspresi diri, juga perkembangan sosialnya. Dengan begitu, selanjutnya anak dapat diterima oleh teman-teman dan lingkungan sosial di sekitarnya.

## **2.3. Anak Usia Dini**

### **2.3.1. Pengertian Anak Usia Dini**

Secara sederhana, anak usia dini diartikan mereka yang berada dalam rentang usia 0 s.d 6 tahun. Dalam Permendiknas RI Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD dijelaskan bahwa anak-anak ini merupakan anak yang baru saja lahir hingga usia enam tahun yang masih diberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan (jasmani dan rohani) agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berbeda dengan Undang-Undang RI Nomor 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak Pasal 1 (2) yang mengartikan bahwa anak sebagai seseorang yang belum mencapai usia 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah kawin. Sedangkan Undang-Undang RI Nomor 23 tahun 2002 Pasal 1 (1) tentang Perlindungan anak mengartikan anak sebagai mereka yang berusia delapan belas tahun ke bawah, termasuk yang masih dalam kandungan.

Ruang lingkup anak usia dini menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 (1) yaitu anak-anak berusia 0 s.d 6 tahun. Meskipun begitu, beberapa penelitian tentang anak usia dini dan keluarga dari beberapa negara mengukur jangkauan usia untuk anak-anak usia dini pada usia 0 s.d 8 tahun (Awalya, 2012 : 2).

Selain itu Belchler dan Snowman (dalam Yulianti, 2010 : 7) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3 s.d 6 tahun. Sementara itu, hakikat anak usia dini menurut Augusta (2012) adalah individu yang unik di mana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Soetjiiningsih (2013) mengartikan pertumbuhan sebagai perubahan yang bersifat kuantitatif, yaitu bertambahnya jumlah, ukuran, dimensi pada tingkat sel, organ, atau individu. Pertumbuhan fisik dapat dinilai dengan ukuran berat (gram, pound, kilogram), ukuran panjang (cm, meter), umur tulang, dan tanda-tanda seks sekundernya. Sedangkan perkembangan diartikan sebagai perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif, bertambahnya kemampuan (*skill*) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari kematangan. Sehingga dapat dimengerti bahwa perkembangan bukan hanya bertambah tinggi atau peningkatan kemampuan seseorang, melainkan gabungan dari beberapa struktur dan fungsi tubuh menjadi sistem yang lebih kompleks.

Kemudian jika dikaitkan dengan rentang proses perkembangan individu, Akhmad Sudrajat (2008) mengartikannya sebagai perubahan sistematis, progresif, dan berkesinambungan dalam diri individu yang terjadi sejak lahir hingga akhir hayat; atau dapat diartikan pula sebagai perubahan yang dialami individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya. Sementara itu, Siti Aminah Soepalarto (2008) juga menyatakan bahwa proses perkembangan berlangsung sejak konsepsi, lahir, dan setelahnya; di mana badan, otak, kemampuan, dan tingkah laku pada masa usia dini, anak-anak dan dewasa menjadi lebih kompleks dan berlanjut

dengan kematangan selama hidup. Pendapat keduanya sejalan untuk mengartikan perkembangan sebagai proses perubahan yang berkesinambungan. Untuk itu dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan adalah proses perubahan yang terjadi sejak lahir hingga meninggal berupa perubahan fisik dan mental, sebagai hasil dari proses kematangan dan pengalaman menuju kedewasaan.

Dari berbagai pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu unik yang berusia 0 s.d 6 tahun yang sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, baik secara fisik maupun mental dan masih menuju tahap kedewasaan.

### **2.3.2. Pengelompokan Anak Usia Dini**

Permendiknas RI Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD telah mengelompokkan anak-anak pada rentang usia 0 s.d 6 berdasarkan usia dan tahapannya perkembangannya sebagai berikut :

1. Tahap usia 0 - < 2 tahun, yang terdiri atas kelompok usia : < 3 bulan, 3 - < 6 bulan , 6 - < 9 bulan, 9 - < 12 bulan, 12 - < 18 bulan , dan 18 - < 24 bulan.
2. Tahap usia 2 – < 4 tahun, yang terdiri atas kelompok usia : 2 – < 3 tahun, dan 3 – < 4 tahun.
3. Tahap usia 4 – ≤ 6 tahun, yang terdiri atas kelompok usia : 4 – < 5 tahun, dan 5 – ≤ 6 tahun.

Berdasarkan pengelompokan tersebut, dapat diketahui bagaimana standar tingkat pencapaian perkembangan anak untuk menjadi sebagai standar pendidik dalam membimbing anak di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini. Standar tersebut akan mencakup lima lingkup utama perkembangan anak, yaitu : nilai-

nilai agama dan moral, fisik motorik (motorik kasar, motorik halus, dan kesehatan fisik), kognitif dan kreativitas, bahasa, dan sosial-emosional.

### 2.3.3. Karakteristik Anak Usia Dini

Periode usia dini berlangsung sejak anak dilahirkan hingga mencapai usia enam tahun yang secara normal ditandai dengan adanya pertumbuhan fisik yang sangat cepat, sama halnya perkembangan psikisnya. Anak-anak ini memiliki karakteristik yang khas dan unik. Karakter anak usia dini seperti yang dinyatakan oleh Bredecam & Copple, Brener, dan Kellough (dalam Masitoh, dkk, 2005 : 12-13) yaitu meliputi : (1) anak adalah individu yang unik, (2) anak memiliki perilaku ekspresif yang spontan/ langsung, (3) selalu aktif dan energik; (4) memikirkan dan mementingkan diri sendiri, (5) anak memiliki penasaran dan antusiasme yang tinggi terhadap banyak hal, (6) suka menjelajah dan berpetualang, (7) suka berkhayal, (8) mudah frustrasi, (9) biasanya tidak berpikir terlebih dulu sebelum bertindak, (10) anak memiliki jangka konsentrasi yang pendek/ sebentar, (11) anak adalah individu belajar yang sangat berpotensi, dan (12) secara berkelanjutan anak selalu menunjukkan ketertarikan dalam berteman.

Karakteristik anak usia dini tersebut perlu dipahami oleh orang dewasa, terutama orangtua dan para pendidik jenjang PAUD dalam mengoptimalkan pertumbuhan perkembangan anak. Secara umum, karakteristik anak usia dini dalam berbagai aspek perkembangan dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Perkembangan moral → mampu merasakan kasih sayang, melalui rangkulan dan pelukan. Anak menirukan sikap, nilai dan perilaku orangtua, menghargai memberikan dan menerima, dan mencoba memahami arti orang dan lingkungan di sekitarnya.

2. Perkembangan fisik → pertumbuhan anak cukup pesat, energik dan aktif. Anak juga mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam perilaku motorik, mampu membedakan perabaan, masih memerlukan waktu tidur yang banyak, dan tertarik pada makanan.
3. Perkembangan bahasa → anak mulai menyatakan maksud dalam kalimat yang terdiri dari 4 s.d 10 kata, mengetahui dan meniru suara/bunyi, mengerti kalimat perintah sederhana, mengajukan pertanyaan sederhana, menyebutkan nama-nama benda berikut fungsinya, dan memecahkan masalah dengan berdialog.
4. Perkembangan kognitif → anak mampu mengelompokkan benda sejenis, mengelompokkan bentuk dan pola, dapat membedakan rasa-bau-warna, mengenal dan menyebutkan bilangan (1 s.d 10), meniru, memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi yang tinggi.
5. Perkembangan sosial dan emosi → anak mengenal aturan, orientasi belajarnya pada aktivitas bermain, egosentris, belajar tentang kerja sama dan berbagi, belajar ke kamar mandi sendiri (*toilet training*), selalu ingin mencoba sendiri, menunjukkan ekspresi emosi diri, responsif terhadap dorongan dan pujian dari luar, mengembangkan konsep diri, belajar menerima tanggung jawab pribadi dan kemandirian yang semakin pesat.
6. Perkembangan seni → mulai mendengarkan musik, mengenal dan mengikuti irama sederhana, menyanyikan lagu-lagu anak, menari, menciptakan irama, dan menggambar.

#### 2.4. Relevansi Penelitian

Penelitian dilakukan dengan mengambil topik permasalahan yang relevan dengan penelitian sebelumnya, yaitu tentang tentang dampak paparan televisi terhadap anak usia dini. Berikut ini terdapat beberapa penelitian yang menjadi relevansi sehingga diharapkan bahwa penelitian ini memang layak dilakukan.

Pada pertengahan abad ke-20, televisi akhirnya muncul pertama kalinya dalam lingkungan rumah, dan sejak saat itu para pengamat dan peneliti mulai menaruh perhatian pada aktivitas ini dan juga dampaknya, khususnya bagi anak. Para ahli terus mengembangkan dan memperbaharui penelitian mereka sehingga menemukan fakta dan hipotesis terbaru mengenai aktivitas menonton televisi bagi anak. Noriko (2002) meneliti hubungan paparan televisi dengan perkembangan anak di Tokyo; Christakis (2006) meneliti hubungan paparan televisi dengan masalah konsentrasi anak-anak di Amerika Serikat; Lumeng (2006) juga meneliti di Amerika Serikat, namun dikaitkan dengan kasus obesitas anak usia prasekolah; Paavonen (2006) meneliti paparan televisi terhadap gangguan tidur anak-anak di Finlandia; sementara itu Nazari, dkk (2012) meneliti hubungan paparan televisi dengan agresivitas siswa sekolah dasar di Iran; dan penelitian lainnya.

Noriko (2002) melakukan penelitian terhadap 1.200 bayi berusia di bawah 1 tahun di Kawasaki, Selatan Tokyo. Penelitian dilanjutkan saat para bayi berusia 1 tahun, dan dilakukan kembali saat mereka berusia 2 tahun. Artinya, penelitian dilakukan sebanyak tiga kali. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa paparan media dapat memperkuat atau justru memperlemah pengaruh pengasuhan orangtua dalam membentuk perilaku, perkembangan, dan kepedulian sosial anak.

Selanjutnya Christakis (2006) meneliti hubungan antara paparan televisi dengan masalah konsentrasi anak. Penelitian tersebut dilakukan terhadap 1.278 anak berusia 1 tahun dan 1.345 berusia 3 tahun dengan menggunakan *National Longitudinal Survey of Youth* dan subskala hiperaktif Indeks Masalah Perilaku. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa 10% dari semua anak mengalami masalah konsentrasi pada usia 7 tahun, di mana jumlah jam menonton per hari-lah yang menjadi sebabnya. Selanjutnya para peneliti menyarankan agar dibuat pembatasan jumlah jam anak dalam menonton televisi dan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui kondisi terbaru dari anak-anak tersebut.

Selanjutnya Lumeng (2006) yang menyatakan bahwa *TV exposure* atau paparan televisi adalah "*kondisi di mana seseorang akan terbangun ketika ada televisi yang menyala di sekitarnya, sebab dia sudah terdistraksi dengan acara televisi, televisi kabel, video, dan film yang tayang.*", menyatakan bahwa paparan televisi yang berlebihan dapat menyebabkan masalah perilaku dan meningkatkan risiko kegemukan pada anak berusia 36 bulan dan 54 bulan. Penelitian Lumeng pada topik tersebut dilakukan terhadap 1.016 anak yang dipilih acak. Kemudian saran dari Lumeng adalah agar dapat memperkecil risiko tersebut, orang dewasa perlu memberikan pengawasan dalam aktivitas menonton televisi anak.

Pada tahun 2006, Paavonen melakukan penelitian terhadap 321 orangtua anak berusia 5 s.d 6 tahun untuk mencari tahu dampak ragam tayangan televisi terhadap kualitas tidur. Hasilnya menyatakan bahwa baik menonton televisi secara aktif maupun pasif sama berhubungan dengan berbagai gangguan tidur, kondisi terbangun tengah malam, dan menurunkan jumlah jam tidur. Untuk itu Paavonen menyarankan agar orangtua lebih waspada terhadap paparan televisi bagi anak.

Nazari, dkk (2012) melakukan penelitian terhadap 424 pelajar kelas 1 s.d 5 pada pembagian jenis kelamin yang sama rata. Penelitian mereka didasarkan pada penggunaan televisi pada hari aktif sekolah, ketersediaan perangkat canggih seperti *video games*, komputer, internet, satelit; jenis acara kesukaan dan waktu luang yang sengaja diisi dengan aktivitas menonton televisi. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa jumlah paparan program televisi secara signifikan dan positif berhubungan dengan perilaku agresif anak-anak, di mana perilaku tersebut juga berhubungan positif dengan tayangan film yang berbau kekerasan.

Sejalan dengan hasil penelitian Nazari, dkk., penelitian Malikhah (2013) terhadap anak TK B ABA V Kudus menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh tayangan televisi dengan perkembangan perilaku negatif pada hasil yang menunjukkan korelasi antara kedua variabel yang tergolong cukup. Maka dari itu, Malikhah juga menyarankan agar orangtua selalu mendampingi sewaktu anak sedang menonton televisi, dan juga harus membekali anak dengan pendidikan yang mengandung nilai-nilai agama.

Aktivitas menonton televisi yang berakibat pada kondisi paparan televisi ternyata benar-benar memiliki dampak, baik positif maupun negatif. Dalam hasil penelitian I Gusti AA Noviekayati (2014) dinyatakan bahwa tontonan televisi yang bersifat agresif dapat memberikan sumbangan yang cukup signifikan pada pembentukan perilaku anak. Dampak tontonan televisi juga dinyatakan negatif oleh peneliti *Indiana University*, Nicole Martins dan Kristen Harrison (2012) yang menyatakan bahwa menonton televisi dapat menurunkan dan mengubah harga diri anak. Hal tersebut dikaitkan dengan pendiskriminasian warna kulit, di mana anak-anak berkulit putih merasa lebih percaya diri untuk muncul atau berinteraksi di



tempat umum sementara anak-anak berkulit hitam cenderung merasa buruk setelah melihat acara televisi yang menayangkan bahwa orang kulit putih adalah karakter baik yang lebih sempurna dalam hal apapun.

Secara umum, hasil penelitian yang telah disebutkan menyimpulkan hasil bahwa aktivitas menonton dan kehadiran televisi cenderung memberikan dampak negatif. Namun bertentangan dengan penelitian tersebut, tim yang dipimpin oleh Alice Sullivan (2013) dari *University of London* secara mengejutkan menyatakan bahwa anak-anak yang menonton televisi lebih dari 3 jam per hari justru memiliki kekuatan pikiran (*brain power*) sebanyak 3 bulan lebih 'maju' dibandingkan anak-anak yang menonton kurang dari 1 jam dalam sehari. Penelitian tersebut menjadi bagian dari studi jangka panjang *Millennium Cohort Study* yang dilakukan terhadap 11.000 anak yang diamati sejak lahir hingga berusia 7 tahun.

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

Berdasarkan uraian hasil penelitian tersebut, peneliti ingin meneliti pada topik yang sama, yaitu dampak paparan televisi terhadap anak usia dini, tentang peniruan anak terhadap tayangan film kartun kesukaan dengan mengambil sampel anak-anak usia TK di Perum Griya Sekargading di Kelurahan Kalisegoro.

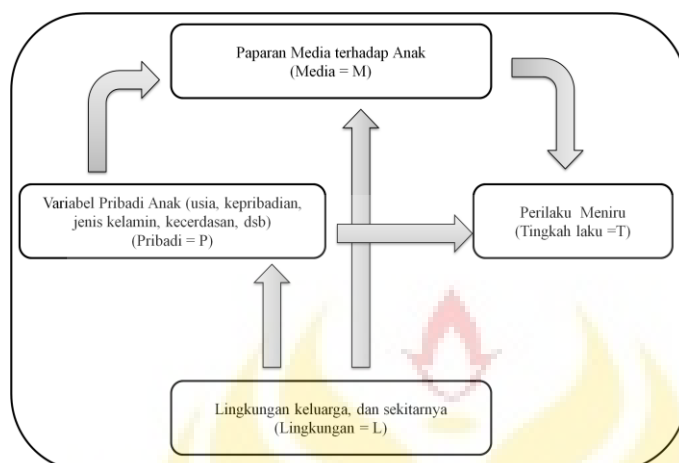
## 2.5. Kerangka Berpikir

Penelitian ini meneliti dampak paparan media elektronik (televisi) bagi anak-anak usia dini di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro. Paparan media elektronik adalah uraian informasi tertentu yang berasal media elektronik. Sehingga jika terjadi melalui media televisi akan disebut sebagai paparan televisi. Alasan mengapa televisi sanggup berpengaruh pada anak yaitu karena persamaan pendapat, individu, atau perilaku yang muncul dari program ke program (tayangan bersifat stereotip); anak secara berat terpapar tayangannya; kurangnya interaksi anak dengan orangtua/ agen sosial yang lain; serta kurangnya pemahaman dasar anak sebagai standar untuk melawan pengaruh media (McGraw-Hill, 2015 : 434).

Televisi dapat berdampak baik positif atau negatif bagi subyek terpapar, yaitu individu yang menontonnya. Jika terjadi pada anak usia dini, yang akan terjadi adalah berdampak tertentu terhadap pertumbuhan dan perkembangannya yang tergantung pada besar intensitasnya. Beberapa penelitian menyatakan bahwa paparan televisi berpengaruh terhadap fisik anak, perilaku, perkembangan sosial, masalah konsentrasi, bahasa, dan berbagai pengaruh lainnya.

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

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 5. 2.5. Kerangka Berpikir Perilaku Meniru Anak sebagai Akibat dari Paparan Media (Program Televisi)

Kerangka tersebut disusun berdasarkan latar belakang di lapangan yang kemudian dijadikan sebagai rumusan masalah penelitian, yaitu terdapat anak-anak usia TK di lapangan yang menunjukkan perilaku meniru dalam bentuk kosakata dan tindakan baik di rumah maupun di sekolah. Dengan variasi latar belakang dan keunikannya (usia, jenis kelamin, kepribadian, kecerdasan, hobi, kebiasaan, dan sebagainya), anak memiliki pilihan sendiri atas tayangan yang ingin ditonton.

Namun sebelumnya, pilihan tersebut adakalanya mendapatkan pengaruh (dalam bentuk dukungan/ pembolehan ataupun larangan) dari lingkungan sekitar seperti keluarga, teman, orang dewasa lain/ pendidik, dan lain sebagainya tentang tayangan mana yang pantas/ tidak pantas atau yang boleh/ tidak boleh untuk ditonton anak. Artinya, lingkungan sekitar juga menjadi penentu bagi bagaimana dan seperti apa kondisi paparan televisi yang terjadi pada anak.

Lalu jika anak sudah terpapar oleh televisi, tergantung pada jenis program dan intensitas aktivitasnya, akan timbul perilaku baru yaitu menirukan hal yang dilihat dan didengar dari tayangan televisi. Dua bentuk yang mungkin adalah, bahasa dan perilaku dari tayangan televisi yang akan ditirukan kembali oleh anak. Artinya, anak sendiri juga menjadi penentu bagi perilaku seperti apa yang akan muncul setelah kondisi paparan tersebut, karena memang ditentukan sendiri oleh latar belakang dan keunikannya. Hal tersebut tergantung apakah anak akan menirukan langsung tayangan televisi tersebut (imitasi/ peniruan informasi baru) atau merumuskan lebih dulu respon seperti apa atas hal yang telah dipaparkan televisi padanya (dalam hal ini anak melakukan identifikasi informasi baru).

Kemudian dengan memperhatikan gambaran dan dampak tayangan televisi terhadap anak (baik dampak positif maupun negatif), orang dewasa di sekitar (orangtua/ pendidik) dapat menyusun strategi yang tepat untuk menanganinya.

## BAB 5

### PENUTUP

#### 15.1. Simpulan

15.1.1. Perilaku meniru anak terhadap film kartun kesukaan terjadi sesuai dengan Teori Albert Bandura; dengan proses pemberian perhatian, pengingatan, dan reproduksi motoris yang diiringi dengan peneguhan/ motivasional.

1. Semua anak memilih film yang tayang rutin di televisi, seperti : *Upin dan Ipin, Veer, Adit Sopo Jarwo, Masha and the Bear, Shiva the Cartoon, Pada Jaman Dahulu, dan Boboiboy*. Selama memberikan perhatian, anak tertarik memilih satu atau beberapa tokoh sebagai idola karena tokoh tersebut mudah dipahami, paling menonjol, dan sering muncul selama film tayang. Tokoh-tokoh yang dimaksud adalah *Upin, Ipin, Opah, Datuk, Kak Ros, Opah, Ehsan, Mail, Ijat, Jarjit, Veer, Adel, Masha* dan beruang, serta *Shiva* .
2. Anak mengingat adegan film kartun kesukaan karena sudah beberapa kali menonton, sehingga dapat menirukan perilaku atau ucapan tokoh film kartun kesukaannya ketika menonton kembali.
3. Anak tidak kesulitan atau mengeluh tidak sanggup selama berusaha menirukan tayangan film kartun kesukaan karena justru mencari cara sendiri. Anak juga belum mampu membuat karya (coretan/ gambar) yang berkaitan dengan film kartun kesukaannya secara rinci.
4. Tergantung pada masing-masing anak, peneguhan dapat memberikan pengaruh. Anak mungkin memiliki saudara atau teman, namun tidak

mempengaruhi pilihannya atas film mana yang menjadi kesukaan. Anak bisa berhenti atau justru tetap menirukan tayangan film bahkan meski sudah ditegur di saat aksinya dirasa tidak sesuai.

15.1.2. Hingga saat ini anak masih menirukan tayangan film kartun kesukaan di rumah dan di sekolah, tergantung pada masing-masing anak tentang sering dan mirip tidaknya. AN1 menirukan *Upin dan Ipin* dan *Masha and The Bear*, AN2 menirukan *Upin dan Ipin*, AN3 menirukan *Upin dan Ipin* dan *Boboiboy*, dan AN4 menirukan *Shiva The Cartoon*. Setiap anak memiliki film kesukaan atas pilihan sendiri atau mengikuti orang lain. Kalau anak mengikuti selera orang lain, sebenarnya dia masih tetap dengan pilihannya. Alasannya agar mereka bisa menjadi sama dengan kelompoknya.

1. Saat tidak paham dengan materi film, anak akan bertanya.
2. Anak belajar kosakata baru dari film dengan cara mengucap kembali atau menirukan dialognya. Bila belum mengerti, anak akan bertanya.
3. Bersama teman, anak menciptakan atau mengembangkan main seperti tayangan film. Anak mempraktikkan permainan seolah dia tokoh film.

15.1.3. Orangtua dan pendidik adalah pihak terdekat yang harus mengarahkan saat anak menyalahi aturan, misalnya jika anak menirukan dengan tidak sesuai. Mereka telah memiliki strategi penanganan, seperti meniadakan televisi di kamar anak, mengadakan sesi menonton televisi bersama, menasihati anak jika terdapat tayangan yang tidak pantas, memeriksa lebih dulu tayangan yang akan ditonton oleh anak, melarang anak menonton tayangan di luar tayangan yang sudah diperiksa kadar aman dan pantas, menonaktifkan televisi di saat anak harus melakukan aktivitas lain, melarang anak agar

tidak menonton televisi sebelum pergi ke sekolah, membatasi lama waktu menonton, dan menyusun hari khusus untuk menonton televisi.

## **15.2. Saran**

Setelah melakukan berbagai teknik penelitian di lokasi dan menganalisis seluruh data dan informasi yang diperoleh tentang perilaku meniru anak-anak usia TK di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro Semarang, maka peneliti akhirnya dapat menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

### **6.4.1. Bagi anak**

Sebaiknya anak mematuhi aturan menonton televisi yang telah disepakati bersama orangtua, seperti : menonton tayangan yang sudah dianggap pantas oleh orangtua, menonaktifkan mesin televisi di saat batas waktu habis, tidak berebut saluran penyiaran (bergantian dengan saudara), dan aturan-aturan lainnya. Selain itu, anak juga harus menurut bila ditegur saat kedapatan menirukan adegan film kartun kesukaan secara berlebihan, baik oleh orangtua maupun guru.

### **6.4.2. Bagi orangtua**

Agar anak dapat menjadi penerima informasi yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan dari televisi, sebaiknya orangtua selalu berusaha melakukan pendampingan. Tentu bukan berarti harus selalu menemani saat anak menonton. Orangtua harus benar-benar paham kadar aman atau tidaknya suatu film yang akan ditonton anak. Sehingga bila tidak dapat menemani pun, anak masih dalam posisi yang aman. Perlu juga agar selalu memberikan batasan waktu dan berlaku tegas di saat anak sedikit saja melanggar aturan menonton yang sudah disepakati.

#### **6.4.3. Bagi pendidik**

Pendidik atau guru diibaratkan sebagai orangtua kedua bagi anak. Untuk itu sebaiknya pendidik selalu memperhatikan dan mengawasi segala perilaku anak di sekolah, bahkan meski bukan sedang jam pembelajaran. Saat bermain pun anak perlu diawasi gerak-geriknya, karena saat itulah biasa terjadi hal-hal yang di luar dugaan dalam bentuk interaksi dan komunikasi anak dengan teman-temannya.

#### **6.4.4. Bagi penelitian selanjutnya :**

Mengingat pembahasan dalam tinjauan pustaka bahwa perilaku meniru anak umumnya terjadi karena ketertarikan terhadap yang nyata dapat diinderai, seperti anggota keluarga (orangtua/ saudara lebih tua), guru kesayangan, orang yang hebat di lingkungan rumah, bahkan binatang peliharaan; maka bagi peneliti yang tertarik untuk mengkaji perilaku meniru anak dapat melakukan penelitian tentang hubungan perilaku meniru anak dengan beberapa variabel tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Admiranto, A. Gunawan. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media/ Danesi, Marcel* (Cetakan I). Yogyakarta : Percetakan Jalasutra
- Agtadwimawanti, Nur Resti. (2012). *Nonton tv turunkan harga diri anak*. Diakses 23 Januari 2014 dari <http://intisari-online.com/read/nonton-tv-turunkan-harga-diri-anak>
- Amatiran, Jurnalis. (2013). Fungsi Televisi. Diakses 17 Maret 2014 dari <http://irfanjurnalis.blogspot.com/2013/05/fungsi-televisi.html>
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Awalya. (2012). *Benefits of Early Childhood Education for Personal Development And Children Social*. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, [S.1.], v. 1, n. 2, nov. 2012. ISSN 2476-9584. Tersedia di : <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/9206>. Diakses tanggal : 10 mar. 2017. doi: <http://dx.doi.org/10.15294/ijeces.v1i2.9206>.
- Baran, Stanley J. (2011). *Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture (7<sup>th</sup> edition)*. Boston : McGraw Hill
- Christakis, Dimitri A., dkk. (2004). *Early Television Exposure & Subsequent Attentional Problem in Children*. *PEDIATRICS* Vol. 113 No. 4.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan (cetakan kelima)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Diana. (2008). *Bahan Ajar Perkembangan Kognitif dan Kreativitas*. Semarang : Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Dunia TV. (2008). *Sejarah Penemuan dan Inovasi Televisi*. Diakses 17 Maret 2014 dari : <http://duniatv.blogspot.com/2008/02/sejarah-televisi.html>
- Fadilah. (2012). *Psikologi Belajar, Teori Belajar Medan (Kurt Lewin)*. UMB : Pusat Belajar dan elearning. Tersedia di : <http://www.mercubuana.ac.id>
- Fadilah. (2012). *Psikologi Belajar, Teori Belajar Thorndike*. UMB : Pusat Belajar dan elearning. Tersedia di : <http://www.mercubuana.ac.id>

- Formen, Ali. (2009). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang : Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Hidayati, Arini. (1998). *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset
- Hurlock, Elizabeth B. (2013). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Ibrahim, Idi Subandy. (1997). *Life Ecstasy : Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia/ David Chaney*. Yogyakarta : Percetakan Jalasutra
- Kirkorian, Heather L., dkk. (2008). *Media and Young Children's Learning*. Vol. 18 No. 1
- Lumeng, Julie C., dkk. (2006). *Television Exposure and Overweight Risk in Preschoolers*. Arch Pediatr Adolesc Med. Vol. 160 : 417-422
- Malikhah. (2013). *Korelasi Pengaruh Tayangan Televisi terhadap Perkembangan Perilaku Negatif Anak Usia Dini (Studi pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Kudus)*.
- Malista. (2013) *Teori Kultivasi (Cultivation Theory) Komunikasi Massa*. Diakses 23 Januari 2014 dari <http://malistachristy.blogspot.com/2013/05/teori-kultivasi-komunikasi-massa.html>
- Mar, R. A., dkk. (2009) *Exposure to media and theory-of-mind development in preschoolers*. Cognitive Development, doi:10.1016/j.cogdev.2009.11.002
- Morissan, M.A.. (2013). *Psikologi Komunikasi (Cetakan 2)*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia
- Nazari, Mohammad Reza., dkk. (2012). *Television Exposure as a Risk Factor for Aggressive Behavior Among Primary School Students*. Vol 65, No. 8
- NHK Broadcasting, Culture Research Institute. (2010). *Report - Television and Japanese Children, a Longitudinal Study from Zero to Twelve*. Japan
- Noriko, Nishimura. (2003). *Media Exposure and Development of Young Children, Infants and Television*. NHK Broadcasting Studies 2006-2007 No.5
- Paavonen, E. Juulia., dkk. (2006). *TV Exposure Associated with Sleep Disturbances in 5- to 6-year-old Children*. European Sleep Research Society. J. Sleep Res. (2006) 15, 154-161
- Permendiknas RI Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD

- Purwanta, Edi. (2005). *Modifikasi Perilaku : Alternatif Penanganan Anak Luar Biasa*. Jakarta : Depdiknas.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Santrock, John. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Sativa, Rahma Lillahi. (2013). *Studi di Inggris Ini Sebut Nonton TV Tingkatkan Nilai Sekolah Anak*. Diakses 23 Januari 2014 dari <http://health.detik.com/read/2013/06/24/193535/2282943/1301/studi-di-inggris-ini-sebut-nonton-tv-tingkatkan-nilai-sekolah-anak>
- Sikumbang, Risman. (2013). *Psikologi Komunikasi/ Morissan, M.A.* (Cetakan 2). Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia
- Soetjiningsih., I.G. N. Gde Ranuh (2013). *Tumbuh Kembang Anak (Edisi 2)*. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran EGC
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahyuni, Hermin Indah. (2005). *Televisi dan Intervensi Negara*