

Pengaruh Tayangan Kartun Spongebob Terhadap Perilaku Anak (Studi Deskriptif Kuantitatif Terhadap Perilaku Anak Di Desa Banyuresmi)

Rani Khairunnisa

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Garut
Ranikhairunnisa05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ramainya pemberitaan terhadap kartun Spongebob yang telah di cekal oleh KPI, karena adanya adegan-adegan yang bisa mempengaruhi perilaku anak-anak yang menonton tayangan Kartun Spongebob ini. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak di desa Banyuresmi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa penyebaran Kuesioner dan Survey. Penelitian ini memakai teori Jarum Hipodermik, karena pada penelitian ini objeknya berupa tayangan pada media massa, dimana teori jarum hipodermik ini termasuk ke dalam teori komunikasi massa. Subjek penelitian ini adalah Ibu-ibu yang mempunyai anak berusia 4-11 tahun yang menonton tayangan kartun Spongebob sebanyak 85 orang. Disini penulis menunjuk ibu-ibu sebagai responden dalam penyebaran kuesioner karena, ibu merupakan sosok yang paling dekat dengan anak dan ibu pula yang mengetahui perkembangan perilaku anak. Teknik sampling yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh tayangan kartun Spongebob ini berpengaruh dan bersignifikan terhadap perilaku anak di desa Banyuresmi. Hal ini terjadi karena tayangan kartun Spongebob memiliki pengaruh yang sangat kuat dan positif dengan perilaku anak di desa Banyuresmi. Dimana berdasarkan variabel perilaku hasil korelasi menunjukkan bahwa tayangan kartun Spongebob mempunyai pengaruh yang kuat yang dibuktikan dengan presentase sebesar 73,5%.

Kata kunci : Tayangan, Perilaku, Kartun Spongebob

I. Pendahuluan

Kemajuan teknologi pada era sekarang menghadirkan sarana dan media komunikasi yang canggih untuk menyebarkan informasi dan terjalinnya interaksi antar individu maupun kelompok yang mampu melampaui batas. Dalam era global saat ini, kemudahan komunikasi sangat terbuka luas, berbagai macam alat dan sarana komunikasi tersedia untuk memenuhi kepentingan. Komunikasi yang dilakukan bertujuan untuk menerima dan menyebarkan informasi terbaru ke seluruh penjuru dunia dalam waktu singkat. Kebutuhan masyarakat akan penyebaran informasi yang cepat ini di manfaatkan oleh media massa dalam perannya menyampaikan informasi, edukasi, opini, hiburan pada khalayaknya.

Dalam mencukupi kebutuhan masyarakat, media massa sangat aktif dalam memberikan dan menyebarkan informasi secara luas dan cepat. Media massa mengetahui apa yang dibutuhkan oleh masyarakat. Media massa biasanya dianggap sebagai sumber berita dan hiburan. Melalui media massa kita mengetahui hampir segala sesuatu yang kita tahu tentang dunia di luar lingkungan dekat kita. Media massa merupakan sarana penyampaian komunikasi dan informasi dimana media massa melakukan penyebaran informasi secara masal dan dapat diakses oleh masyarakat secara luas. (Vivian, 2015)

Media utama pada komunikasi massa yaitu buku, koran, televisi, radio, rekaman, film, dan web. Namun yang berhubungan dengan judul media massa yang akan dibahas yaitu televisi. Munculnya televisi membawa berbagai kandungan informasi pesan-pesan dalam waktu yang cepat dan dapat tersebar keseluruh pelosok dunia.

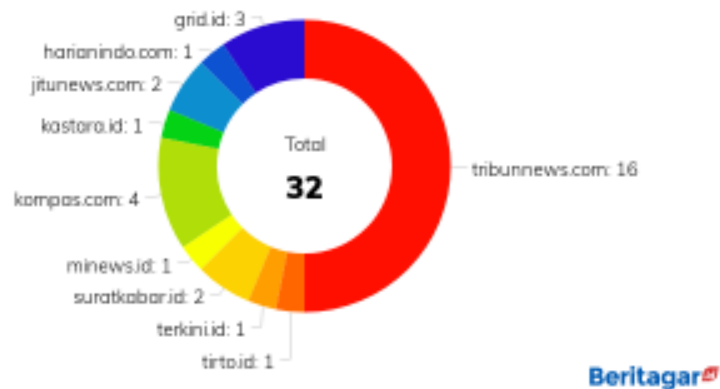
Televisi merupakan media massa yang paling efektif dalam menyampaikan informasi di era globalisasi. Dimana televisi disini sudah dianggap sumber informasi dan hiburan bagi masyarakat. Lebih dari 90% masyarakat Indonesia menjadikan televisi sebagai sumber utama informasi dan hiburan. Hal ini menjadi dasar bahwa cerminan perilaku dan nilai-nilai dari suatu generasi dapat dilihat dari tayangan apa yang mereka tonton. Definisi tayangan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah sesuatu yang dipertunjukkan/dipersembahkan. Televisi menayangkan beberapa tayangan yaitu berupa berita, hiburan kartun, FTV, ataupun edukasi. Disini peneliti memfokuskan pada tayangan televisi yaitu hiburan kartun. Dimana kartun ini salah satu tayangan televisi yang sering ditayangkan demi menghibur anak-anak.

Kartun yaitu suatu gambaran penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Ada beberapa kartun yang bisa memberikan informasi atau edukasi untuk anak-anak. Akan tetapi ada pula kartun yang sebenarnya tidak bisa di tonton untuk anak-anak usia dini. Seperti contoh halnya kartun Spongebob Squarepants. Sebenarnya kartun ini adalah kartun buatan amerika yang ditayangkan untuk anak usia 6 - 11 tahun. Akan tetapi di Indonesia, tidak ada batasan usia untuk menonton Spongebob Squarepants.

Fakta dilapangan, banyak anak balita ikut menonton kartun yang ditayangkan pada pagi dan sore hari tersebut. Sebenarnya tidak semua kartun boleh ditonton oleh anak-anak karena disisi lain ada kartun yang dibuat untuk remaja. Terkadang orang tua juga salah kaprah kepada anaknya, asal itu kartun anak diperbolehkan menonton tanpa tahu konten dalam kartun tersebut memenuhi syarat tontonan untuk anak atau

tidak. Orangtua harus bisa memilah dan memilih terdahulu kartun yang baik dan tidak baik. Karena hal tersebut anak mempunyai daya memori ataupun daya tangkap seorang anak berbeda dengan remaja dan dewasa. Anak remaja dapat memilah mana adegan kartun yang bisa ditiru dan mana yang hanya jadi hiburan karena adegan tidak baik. Sedangkan beda halnya dengan anak-anak yang menerapkan perilaku dari pada yang dilihatnya.

Lucu bagi anak-anak penikmat televisi tetapi belum tentu kartun adalah penghibur bagi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). KPI menegur tayangan *Spongebob Squarepants* dikarenakan ada adegan kekerasan dalam kartun tersebut. Sudah kesekian kalinya animasi kartun ini terkena sangsi. Pada tahun 2015 KPI menerima 9.398 aduan dari masyarakat mengenai tayangan yang meresahkan. Ada data hasil kumpulan berita yang menjelaskan tentang teguran KPI terhadap tayangan Kartun *Spongebob* ini. Dilansir dari beberapa artikel berita banyak sekali media yang menyebarkan soal KPI yang menegur Kartun *Spongebob*.



Menurut artikel beritagar tersebut jumlah sebaran pada media daring terbanyak diraih oleh *tribunnews.com* dengan 16 pemberitaan, diikuti peringkat kedua *kompas.com* dengan 4 pemberitaan. Selanjutnya *grid.id* dengan pemberitaan pada peringkat ketiga.

Dengan adanya teguran dari KPI terhadap kartun ini, sudah banyak sekali berita mengenai hal ini, yang disebabkan atas teguran masyarakat yang artinya bahwa tayangan kartun ini memberikan dampak terhadap masyarakat atau penonton yakni perubahan perilaku pada anaknya. Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar (stimulus). (Notoatmodjo, 2003). Perilaku disini meliputi perilaku yang nampak (overt behavior) dan perilaku yang tidak nampak (inert behavior). (Walgito, 2005). Maka dari itu peneliti melakukan survey terdahulu kepada masyarakat desa Banyuresmi khususnya ibu-ibu yang memiliki anak yang selalu menonton tayangan kartun. Desa Banyuresmi ini memiliki 12 kampung dimana diantaranya terdapat 15 RW dan 34 RT, peneliti melakukan penelitian di desa Banyuresmi ini karena sebelumnya belum pernah ada penelitian tentang adanya tayangan kartun *Spongebob* di desa ini, peneliti bermaksud ingin mengetahui dan menganalisis bagaimana pandangan kartun *Spongebob* di masyarakat desa Banyuresmi, khususnya Ibu-ibu yang memiliki anak usia 4-11 tahun. Setelah diadakannya survey, peneliti akan meneliti kasus ini menggunakan teori JARUM HIPODERMIK dimana teori ini menganggap media

massa memiliki kemampuan penuh dalam mempengaruhi seseorang. Media massa sangat perkasa dengan efek yang langsung pada masyarakat. Khalayak dianggap pasif terhadap pesan media yang disampaikan. Teori ini dikenal juga dengan teori peluru, bila komunikator dalam hal ini media massa menembakkan peluru yakni pesan kepada khalayak, dengan mudah khalayak menerima pesan yang disampaikan media. Pada teori ini terdapat variabel yang di bagi dua yaitu variabel komunikasi atau bisa disebut variabel (x) yaitu terdiri dari variabel komunikator, variabel pesan dan variabel media. Dan ada variabel Efek yang bisa disebut dengan variabel (y) terdiri dari perubahan Kognitif, Perubahan Afektif dan Perubahan Behavioral atau konatif. Pada kasus ini perilaku anak yang berubah yaitu termasuk pada perubahan perilaku konatif, dimana perubahan dalam caranya berperilaku atau melakukan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan komunikator. Artinya, pada perubahan ini, komunikasi (anak) yang menonton kartun Spongebob mengikuti beberapa tingkah laku pada adegan tayangan kartun tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti akan menggunakan metode kuantitatif yang menjelaskan proses penelitiannya untuk mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh tayangan kartun ini akan dilakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Tayangan Kartun Spongebob Terhadap Perilaku Anak (Studi Deskriptif Kuantitatif Terhadap Perilaku Anak di Desa Banyuresmi)”**

II. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal objektif, *valid*, dan *reliable* tentang suatu hal (variabel tertentu) (Sugiyono, 2017:41). Objek dalam penelitian ini adalah Perilaku anak di Desa Banyuresmi yang menonton tayangan Kartun Spongebob.

III. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini akan membedakan 2 variabel yaitu variabel bebas sebagai variabel yang mempengaruhi penelitian (X) dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Pengaruh Tayangan Kartun Spongebob dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Perilaku Anak. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan survey.

IV. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini, Seluruh ibu-ibu yang anaknya berumur 4-11 tahun yang berada di desa Banyuresmi kecamatan Banyuresmi Kabupaten Garut. Dan populasi didapat dari jumlah ibu yang hadir di posyandu setiap kampung. Di dapat jumlah populasi yakni sejumlah 600 responden dimana hasil ini diperoleh dari $12 \times 50 = 600$. Jadi populasi yang didapat sebesar 600 responden.

Pada penelitian ini, peneliti menghadapi kasus dimana jumlah populasi yang ada cukup banyak, sehingga

teknik penarikan sampling dalam penelitian ini yaitu *non-probability sampling* (tidak seluruh populasi diambil) dengan jenis *purposive sampling* karena peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh populasi yang ada. Kendala tersebut dapat terjadi karena adanya keterbatasan biaya, tenaga, dan waktu yang dimiliki peneliti.

Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 600 orang responden. Dimana kriteria ukurannya yaitu ibu-ibu yang memiliki anak yang berusia 4-11 tahun. Dikarenakan sumber dana, waktu dan tenaga peneliti yang terbatas, maka peneliti memilih untuk menggunakan Rumus Slovin untuk mengetahui jumlah sample yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Adapun jumlah sampel yang dapat diperoleh bisa dihitung dari perhitungan rumus Slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e^2 = Taraf nyata atau batas kesalahan

Dalam menentukan jumlah sampel yang akan dipilih, peneliti menggunakan tingkat kesalahan sebesar 10%, karena dalam setiap penelitian tidak mungkin hasilnya sempurna 100%, semakain besar tingkat kesalahan makan akan semakin sedikit ukuran sampel. Jumlah populasi yang didapat oleh peneliti yaitu 600 ibu-ibu dengan jumlah perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{600}{1 + (600 \times 0,1^2)}$$

$$n = \frac{600}{1 + (600 \times 0,01)}$$

$$n = \frac{600}{1+6} = \frac{600}{7}$$

$n = 85$, maka jumlah sampel yang akan didapat yaitu 85 responden.

V. Hasil dan Pembahasan

a) Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini melibatkan 85 ibu-ibu yang mempunyai anak usia 4-11 tahun di Desa Banyuresmi. Selain itu, dalam kuesioner *online* memiliki kategori berdasarkan Usia Anak.

b) Hasil Uji Validitas

Uji Validitas Variabel X (Pengaruh Tayangan Kartun Spongebob)

No Item	R hitung	R tabel	Sig.	Keterangan
Pernyataan 1	0,788	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 2	0,508	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 3	0,722	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 4	0,620	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 5	0,792	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 6	0,508	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 7	0,831	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 8	0,633	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 9	0,310	0,213	0,004	Valid
Pernyataan 10	0,636	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 11	0,835	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 12	0,806	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 13	0,811	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 14	0,760	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 15	0,822	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 16	0,757	0,213	0,000	Valid

Sumber: Hasil Olah Data, SPSS, 2020

Uji Validitas Variabel Y (Perilaku Anak)

No Item	R hitung	R tabel	Sig.	Keterangan
Pernyataan 1	0,764	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 2	0,793	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 3	0,831	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 4	0,774	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 5	0,696	0,213	0,000	Valid
Pernyataan 6	0,610	0,213	0,000	Valid

Sumber: Hasil Olah Data, SPSS, 2020

Berdasarkan dasar uji valid pearson, suatu instrument ditetapkan valid apabila r hitung $>$ r tabel dan $sig < 0,05$. Sebaliknya apabila suatu instrument ditetapkan tidak valid jika r hitung $<$ r tabel dan $sig > 0,05$. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah diuraikan diatas, diketahui bahwa keseluruhan item pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Valid. Dimana ditunjukkan dengan nilai masing-masing item pernyataan memiliki nilai koefisien korelasi positif.

c) Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas Variabel X (Tayangan Kartun Spongebob)

Cronbach's Alpha	N of Items
0,933	16

Sumber: Hasil Olah Data, SPSS, 2020

Dalam pengambilan keputusan uji realibilitas menurut (Siregar S. , 2017) adalah kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan *reliable* apabila nilai Cronch Alpha $>0,6$. Berdasarkan hasil pengujian, nilai Cronch Alpha adalah $0,933 > 0,6$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa alat ukur memiliki *internal consistency* yang baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa alat ukur *reliable* dan dapat dijadikan sebagai alat ukur yang baik. Maka instrumen variabel Tayangan dapat disimpulkan *reliable*.

Uji Reliabilitas Variabel Y (Perilaku Anak)

Cronbach's Alpha	N of Items
0,821	6

Sumber: Hasil Olah Data, SPSS, 2020

Berdasarkan hasil pengujian, nilai Cronch Alpha adalah $0,821 > 0,6$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa alat ukur memiliki *internal consistency* yang baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa alat ukur *reliable* dan dapat dijadikan sebagai alat ukur yang baik. Maka instrumen variabel Perilaku dapat disimpulkan *reliable*.

d) Hasil Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui hubungan variabel bebas (X) yaitu “Tayangan Kartun Spongebob” terhadap variabel (Y) yaitu “Perilaku Anak”, maka dilakukan uji korelasi sebagai berikut yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Uji Koefisien Korelasi

		Correlations	
		Tayangan	Perilaku
Tayangan	Pearson Correlation	1	.735**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	85	85
Perilaku	Pearson Correlation	.735**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	85	85

Sumber: Hasil Olah Data, SPSS, 2020

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi tersebut, nilai korelasi antara variabel tayangan terhadap variabel perilaku sebesar 0,735 atau sama dengan 73,5%. Maka dapat diketahui bahwa variabel tayangan dengan variabel perilaku memiliki hubungan yang kuat dan hubungannya Positif.

e) Hasil Uji Koefisien Determinasi

Nilai koefisien determinasi menunjukkan seberapa erat hubungan antara variabel “Tayangan Kartun Spongebob” dengan variabel “Perilaku Anak”. Berikut merupakan hasil pengujian koefisien determinasi yang dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

**Uji Koefisien Determinasi
Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.735 ^a	.540	.535	3.13950

a. Predictors: (Constant), Tayangan

Sumber: Hasil Olah Data, SPSS, 2020

Dari data diatas, hasil perhitungan pengaruh “Tayangan Kartun Spongebob” terhadap “Perilaku Anak” adalah sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100$$

$$KD = 0,7352 \times 100$$

$$KD = 0,540225 \times 100$$

$$KD = 54,0225$$

$$KD = 54,02$$

Berdasarkan perhitungan korelasi antara pengaruh tayagan kartun Spongebob terhadap perilaku anak, telah diperoleh koefisien determinasi r^2 berkisar = 54,02 artinya variabel tayangan terhadap variabel perilaku memiliki kontribusi sebesar 54,02% dengan demikian variabel tayangan cukup kuat sehingga bisa berpengaruh terhadap perilaku anak yang dibuktikan dengan presentase yang cukup tinggi.

f) Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada 4 hal yakni:

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya variabel “Tayangan Kartun Spongebob” berpengaruh terhadap variabel “Perilaku Anak”
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel “Tayangan Kartun Spongebob” tidak berpengaruh terhadap variabel “Perilaku Anak”
3. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel “Tayangan Kartun Spongebob” berpengaruh terhadap variabel “Perilaku Anak”
4. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya “Tayangan Kartun Spongebob” tidak berpengaruh terhadap variabel “Perilaku Anak”

Berikut ini merupakan hasil pengujian regresi linear sederhana:

Regresi Linear Sederhana Variabel Promosi “*Tayangan Kartun Spongebob*” (X) terhadap

Perilaku Anak (Y)

Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1.772	1.941		.913	.364
	Tayangan	.313	.032	.735	9.876	.000

a. Dependent Variable: Perilaku

Sumber: Hasil Olah Data, SPSS, 2020

Dapat dilihat dari tabel diatas, pada kolom *unstandardized coefficients* diketahui nilai *constant* sebesar 1,772, sedangkan nilai pada variabel tayangan sebesar 0,313, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 1,772 + 0,313X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan :

Konstanta sebesar 1,772, mengandung arti bahwa nilai koefisien variabel perilaku adalah sebesar 1,722.

Koefisien regresi X sebesar 0,313 yang menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai variabel tayangan maka variabel perilaku bertambah sebesar 0,313. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel tayangan terhadap variabel perilaku adalah positif.

g) Hasil Uji Hipotesis

Langkah yang terakhir dalam menganalisa pengaruh tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak adalah uji hipotesis yang bertujuan untuk membuktikan apakah suatu korelasi berarti atau tidak, dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

H₁ : Terdapat pengaruh dari tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak

H₀ : Tidak terdapat pengaruh dari tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak

Mengacu pada regresi linear sederhana pada tabel 4.39, maka diperoleh t hitung sebesar 9,876 sedangkan untuk derajat kebebasan (df) yang digunakan untuk menghitung t tabel diperoleh hasil sekitar 0,213.

Jadi dapat disimpulkan : karena t hitung > t tabel atau 9,876 > 0,213 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Artinya, hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh antara tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak.

h) Hasil Uji T

Untuk menguji signifikansi hubungan, peneliti menggunakan rumus t test untuk menguji signifikansi hubungan. Peneliti menggunakan tingkat kesalahan sebesar 5% untuk mengetahui t tabel.

H_1 : Terdapat pengaruh signifikan dari tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan dari tayangan kartun Spoungebob terhadap perilaku anak

Kriteria pengujian sebagai berikut:

H_0 diterima apabila t hitung $<$ t tabel

H_0 ditolak apabila t hitung $>$ t tabel

H_0 diterima apabila nilai signifikansi $>$ 0,05

H_0 ditolak apabila nilai signifikansi $<$ 0,05

Berdasarkan tabel 4.39, maka dapat diketahui bahwa t hitung $>$ t tabel atau $9,876 > 0,213$. Jumlah tersebut mengartikan bahwa terdapat pengaruh yang pasti dan signifikan antara tayangan kartun Spogebob terhadap perilaku anak.

i) Pembahasan

1. Analisis tayangan kartun Spongebob di desa Banyuresmi

Dapat diketahui pada tabel 4.23 bahwa tayangan kartun Spongebob di desa Banyuresmi dapat diterima dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari dimensi yang pertama yaitu komunikator yang mempunyai nilai skor rata-rata sebesar 328,8 atau dalam nilai presentase 0,70 – 0,90 atau setara dengan 70% - 90% dan jika dimasukkan kedalam tabel kriteria interpretasi memiliki nilai baik/kuat. Pada dimensi yang kedua yaitu pesan yang mempunyai nilai skor rata-rata sebesar 323,14 dalam nilai presentase 0,70 – 0,90 atau setara dengan 70% - 90% dan jika dimasukkan kedalam tabel kriteria interpretasi memiliki nilai baik/kuat. Dan pada dimensi yang ketiga yaitu media yang mempunyai nilai skor rata-rata sebesar 306,75 dalam nilai presentase 0,70 – 0,90 atau setara dengan 70% - 90% jika dimasukkan kedalam tabel kriteria interpretasi memiliki nilai baik/kuat. Dan setelah dihitung jumlah skor rata-ratanya dari ketiga dimensi diatas, terhitung jumlah sebesar 319,5633 dalam nilai presentasinya pun 0,70 – 0,90 atau setara dengan 70% - 90% jika dimasukkan kedalam tabel kriteria interpretasi memiliki nilai baik/kuat. Dan dapat disimpulkan dari analisis tayangan kartun Spongebob di desa Banyuresmi diatas bahwa tayangan ini baik diterima.

2. Analisis Perilaku Anak di Desa Banyuresmi

Dapat dilihat pada tabel 4.33 bahwa perilaku Anak di desa Banyuresmi dapat diterima dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari dimensi yang pertama yaitu Kognitif yang mempunyai nilai skor rata-rata sebesar 300,5 atau jika dilihat dari tabel presentase termasuk kedalam nilai 0,70 – 0,90 atau setara dengan 70% - 90% dan jika dimasukkan kedalam tabel kriteria interpretasi memiliki nilai baik/kuat. Pada dimensi yang kedua yaitu afektif yang mempunyai nilai skor rata-rata sebesar 319 jika dalam tabel presentasi termasuk kedalam 70% - 90% maka jika dimasukkan kedalam tabel kriteria interpretasi memiliki nilai baik/kuat. Dan yang terakhir dimensi ketiga yaitu konatif atau behavioral mempunyai nilai skor rata-rata 252 dan jika dalam tabel presentase dimensi ini termasuk kedalam nilai 70% - 90% artinya jika dilihat dari tabel kriteria interpretasi memiliki nilai baik/kuat. Setelah dihitung jumlah skor rata-rata dari ketiga dimensi pada analisis perilaku anak di desa Banyuresmi, mendapatkan hasil sebesar 290,5 artinya jumlah ini jika dimasukkan pada

tabel presentase sebesar 70%-90% dimana jika dilihat dari tabel kriteria interpretasi memiliki nilai yang baik/kuat. Dan dapat disimpulkan bahwa perilaku anak di desa Banyuresmi memiliki perilaku yang kuat.

3. Analisis Hasil Pengaruh Tayangan Kartun Spongebob Terhadap Perilaku Anak

Hasil dari penelitian ini terdapat pengaruh dari tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak di desa Banyuresmi. Hal ini dapat dibuktikan dalam penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari koefisien korelasi antara tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak di desan Banyuresmi sebesar 0,735 atau sama dengan 73,5% hubungan tersebut bernilai positif dengan nilai signifikan 0,000. Hal ini variabel tayangan (tayangan kartun Spongebob) terhadap variabel perilaku (perilaku anak) memiliki hubungan yang kuat.

Koefisien regresi linear sederhana variabel X (Tayangan) sebesar 0,313 artinya, jika tayangan kartun Spongebob mengalami kenaikan 1% maka nilai perilaku anak akan bertambah sebesar 0,313. Pengaruh yang diberikan tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak diperoleh dari perhitungan koefisien determinasi yaitu sebesar 54,02 atau sama dengan 54,02%, lalu nilai konstanta sebesar 1,772 yang memiliki arti apabila tayangan kartun Spongebob (tayangan) nilainya 0, maka perilaku anak (perilaku) nilainya positif yaitu 1,772.

Berdasarkan dari variabel perilaku hasil korelasi menunjukkan bahwa tayangan kartun Spongebob mempunyai pengaruh yang kuat yang dibuktikan dengan presentase sebesar 73,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa tayangan kartun Spongebob memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku anak di desa Banyuresmi.

Dari hasil seluruh perhitungan dapat dikatakan bahwa tayangan kartun Spongebob memiliki pengaruh positif bagi perilaku anak di desa Banyuresmi. Dengan adanya tayangan kartun Spongebob maka perilaku anak di desa Banyuresmi tertarik dengan tayangan tersebut dimana kartun spongebob ini memiliki nilai positif bagi perilaku anak di desa Banyuresmi, dimana anak di desa banyuresmi ini menganggap bahwa tayangan kartun Spongebob hanyalah hiburan yang positif.

VI. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti terkait pengaruh tayangan kartun Spongebob terhadap perilaku anak di desa Banyuresmi, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. tayangan kartun Spongebob di desa Banyuresmi memiliki dimensi komunikator, dimensi pesan, dan dimensi media yang mempunyai nilai yang baik. Tayangan tersebut sangat menarik bagi anak usia 4-11 tahun sehingga anak-anak menjadi tertarik pada tayangan kartun Spongebob tersebut.
2. Perilaku anak di desa Banyuresmi memiliki dimensi kognitif, dimensi afektif dan dimensi konatif ketiga dimensi tersebut memiliki nilai skor rata-rata yang baik/kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku anak di desa Banyuresmi terlihat dari perilaku yang menunjukkan adanya ketertarikan dalam menonton tayangan.
3. Tayangan kartun Spongebob berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku anak di desa Banyuresmi. Hal ini terjadi karena tayangan kartun Spongebob memiliki hubungan yang sangat kuat dan positif dengan perilaku anak di desa Banyuresmi.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Akdon, R. &. (2013). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Ardianto, E. L. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Cangara, H. H. (2013). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cangara, H. H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (14 ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawan, D. D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif* (2 ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. (2015). *Pengantar Komunikasi Massa* (7 ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Rakhmat, J. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi* (2 ed.). Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif* (4 ed.). Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (28 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Vivian, J. (2015). *Teori Komunikasi Massa* (2 ed.). Jakarta: Kencana.

JURNAL dan SKRIPSI

- Malakalamere, M. (n.d.). Pengaruh Kualitas Komunikator dan Kualitas Pesan Terhadap Tingkat Pengetahuan. (e-journal.uajy.ac.id/6435/1/Jurnal.pdf)
- Maulina Dian Endarty, (2017), Pengaruh Tayangan Program I Look NET TV Terhadap Perubahan Perilaku Model Management. Surabaya.
- Batirahmah, U. (2017). Pengaruh Sinetron Anak Jalanan Terhadap Perilaku Siswa SMKN 1 Sarudu. Makasar.
- Rahmi, F. (2017). Pengaruh Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Pada Murid Kelas IV SD Negeri 47 Tompotikka Kecamatan Wara Kota Palopo. Makasar.

WEBSITE

- Sosiologis. (n.d.). Retrieved from sosiologis.com: <http://sosiologis.com/metode-survey>

