

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi mempunyai pusat perhatian dalam situasi perilaku dimana sumber-sumber menyampaikan pesan kepada penerima secara sadar untuk mempengaruhi perilaku (Miller dalam Rosmawaty, 2010:19).

Manusia tidak dapat lepas dari komunikasi, oleh karena itu ilmu komunikasi saat ini telah berkembang pesat, salah satunya adalah komunikasi massa. Dalam buku Teori Komunikasi Massa, Morissan (2013:7-8) mengutip definisi dari Janowitz menyatakan bahwa komunikasi massa terdiri atas lembaga dan teknik dimana kelompok-kelompok terlatih menggunakan teknologi untuk menyebarkan simbol-simbol kepada audien yang tersebar luas dan bersifat heterogen.

Menurut Syarifudin Yunus (2010:26), media masa dapat dikatakan sebagai sarana yang menjadi tempat penyampaian hasil kerja aktifitas jurnalistik. Media massa merupakan istilah yang digunakan oleh publik dalam merferensi tempat dipublikasikannya suatu berita.

Media massa terdiri dari dua yaitu media cetak dan elektronik. Media massa cetak antara lain surat kabar, majalah dan lain sebagainya, sedangkan media massa elektronik antara lain radio, televisi, internet dan lain-lain.

Televisi sebagai salah satu media penyiaran yang banyak menawarkan dan menyajikan acara-acara yang menarik dan variatif. Selain sebagai salah satu cara dari pengelola media untuk menarik minat dan perhatian konsumen, televisi sebagai salah

satu media komunikasi massa, memiliki tugas untuk menyalurkan informasi kepada masyarakat. Dalam hal ini televisi dapat menjadi sumber informasi dan hiburan bagi pemirsanya melalui program-program yang teratur dan berkesinambungan sesuai jadwal siaran yang telah disusun oleh stasiun televisi.

Program siaran televisi dibagi menjadi dua, yaitu program berita dan program non berita. Program berita sangat terikat dengan nilai aktualitas dan faktualitas, lebih menekankan pada nilai-nilai jurnalistik. Sedangkan program non berita lebih menekankan pada perencanaan isi, sehingga produksinya lebih ke arah artistik. Media televisi sebagai sarana yang dipergunakan komunikator untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Sebagai salah satu bentuk media massa elektronik, televisi dengan kelebihanannya dapat menampilkan peristiwa tertentu yang terjadi di daerah tertentu dengan jelas tanpa harus berada di tempat kejadian serta dapat memperoleh berbagai macam informasi, karena didukung oleh unsur kata-kata, musik dan *sound effect*. Stasiun televisi mulai berlomba-lomba membuat tayangan semenarik mungkin dan beraneka ragam. Semua stasiun televisi melakukan strategi untuk menarik perhatian para *audience*. Stasiun televisi mencari cara untuk mendapatkan perhatian *audience*, dengan memperhatikan tayangan program dan cara penyajian dari program-program tersebut.

Kemunculan berbagai media pada akhirnya akan menciptakan suatu persaingan antar media. Industri media saling bersaing untuk mendapatkan keuntungan yang besar dengan cara mendapatkan jumlah khalayak. Media berusaha mendapatkan jumlah khalayak yang besar dengan cara memberikan apa yang diinginkan oleh

masyarakat melalui berita, informasi dan tayangan program menarik yang ada, sehingga menimbulkan kepuasan bagi khalayak.

Program acara televisi sekarang ini didominasi oleh acara hiburan. Stasiun televisi berlomba-lomba menayangkan tayangan bersifat hiburan, seperti kartun, sinetron, komedi, *reality show*, *talk show*, ajang pencarian bakat dan masih banyak lagi. Maraknya program televisi untuk anak-anak yang justru tidak layak ditonton, mengundang keprihatinan.

Etika penyiaran, di bab II Pasal 6, dalam pedoman perilaku penyiaran ditentukan standar isi yang sekurang-kurangnya berkaitan dengan kesopanan dan kesusilaan, pelanggaran dan pembatasan adegan seks, kekerasan, dan sadisme, serta penggolongan program menurut usia khalayak (Tebba, 2008:128).

Berdasarkan hasil survey Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) tahun 2006, waktu yang dihabiskan oleh anak-anak Indonesia untuk menonton televisi setiap tahunnya mencapai 1.500 jam. Jumlah itu adalah dua kali lipat dari waktu yang dihabiskan di sekolah dalam periode yang sama. Hanya waktu tidurlah yang dapat menyaingi jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak untuk menonton televisi.

Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) telah membuat daftar acara yang masuk dalam katagori aman, hati-hati dan bahaya. Menurut website kidia.org diakses 2 Desember 2016, beberapa contohnya sebagai berikut:

- a. Kategori "aman" yaitu tayangan televisi yang aman bagi anak. Aman bukan hanya tayangan yang menghibur, melainkan juga memberikan manfaat lebih seperti pendidikan, memberikan motivasi, mengembangkan sikap percaya diri anak dan penanaman nilai-nilai positif dalam kehidupan. Beberapa tayangan

acara tersebut antara lain: Upin & Ipin (MNC), Robocar Poli (RTV), Anak Indonesia (TVRI).

- b. Kategori "hati-hati" yaitu tayangan anak yang dinilai relatif seimbang antara muatan positif dan negatifnya. Seringkali, tayangan yang masuk kategori ini memberikan nilai hiburan serta pendidikan dan nilai positif, namun juga dinilai mengandung muatan negatif seperti kekerasan, mistis, seks dan bahasa kasar yang tidak mencolok. Beberapa tayangan acara tersebut antara lain: Adit & Sapo Jarwo (MNC), Doraemon (RCTI), Spongebob Squarepants (TV G).
- c. Kategori "Bahaya" yaitu tayangan yang mengandung lebih banyak muatan negatif, seperti kekerasan, mistis, seks, dan bahasa kasar. Kekerasan dan mistis dalam tayangan yang masuk dalam kategori ini dinilai cukup intens sehingga bukan lagi menjadi bentuk pengembangan cerita, tapi sudah menjadi inti cerita. Tayangan dalam kategori ini disarankan untuk tidak disaksikan anak. Beberapa tayangan acara tersebut antara lain: Tom & Jerry Show (RCTI), Little Khrisna (MNC), Naruto Shippuden IV (TV G).

Banyak program acara yang mendapat peringatan dari Komisi Penyiaran Indonesia karena masuk dalam kategori aman, hati-hati dan bahaya. Salah satu program acara anak yang banyak ditonton oleh anak-anak dan masuk dalam kategori aman adalah Upin & Ipin MNCTV.

Upin & Ipin merupakan serial animasi anak-anak yang diproduksi oleh Les' Copaque Production. Upin & Ipin adalah sepasang saudara kembar yatim piatu. Mereka diurus oleh Kak Ros dan Mak Uda (biasa dipanggil Opah). Dalam

kesehariannya, Upin & Ipin senang sekali bermain bersama teman-teman mereka sambil belajar tentang banyak hal.

Serial animasi Upin & Ipin MNCTV tayang pada hari Senin – Jumat pukul 07.00-08.00 WIB (durasi 1 jam), Senin pukul 12.00-13.15 WIB (durasi 1 jam 15 menit) & pukul 19.00-19.30 WIB (durasi 30 menit), Selasa – Jumat pukul 12.00-13.30 WIB (durasi 1 jam 30 menit), Rabu pukul 17.30-18.00 WIB (durasi 30 menit), Rabu – Kamis, Sabtu & Minggu pukul 18.30-19.00 WIB (durasi 30 menit), Kamis pukul 17.00-18.00 WIB (durasi 1 jam), Jumat pukul 18.30-19.30 WIB (durasi 1 jam), Sabtu pukul 08.30-09.30 WIB (durasi 1 jam), Minggu pukul 10.00-11.00 WIB (durasi 1 jam) & pukul 13.30-15.30 WIB (durasi 2 jam).

Penelitian dilakukan di SD Negeri Pandeanlamper 05 di kecamatan Gayamsari Semarang, karena siswa-siswi merupakan penggemar dari Upin & Ipin dan mempunyai kebiasaan menonton televisi lama. Walaupun menurut YPMA tayangan Upin & Ipin termasuk dalam kategori aman tetapi dengan kebiasaan menonton televisi yang lama, bisa menjadikan anak-anak sering menonton. Menonton itu kemudian menimbulkan motivasi belajar yang menurun, waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi lebih banyak.

Menurut Mc.Donald (Sardiman, 2011:73), motivasi adalah perubahan *energy* dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu

dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh didalam diri seseorang (Sardiman, 2011:75).

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Definisi belajar secara luas yaitu kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman, 2011:20-21). Belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan, dan sikap yang baru (Khodijah, 2014:50).

Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar (Khodijah, 2014:151). Sedangkan motivasi belajar menurut Sardiman (2011:75) adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Motivasi yang dimiliki siswa dalam belajar akan menimbulkan semangat belajar yang tinggi pada dirinya.

Serial animasi Upin & Ipin tayang dengan frekuensi yang sering dan durasi yang cukup lama, menjadikan anak-anak terbiasa di depan televisi sehingga aktivitas anak-anak terganggu dan membuat perilaku sosialnya jadi berkurang.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap

norma-norma kelompok, moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya (Yusuf, 2014:125).

Dengan orang tua memperhatikan perkembangan anak, kemungkinan besar anak tidak terpengaruh oleh tokoh favorit mereka yang ada di televisi, dengan cara mendiskusikan terhadap anak apa yang boleh ditonton (Zahroh, 2013).

Televisi juga dapat mempengaruhi proses perkembangan sosial anak, beberapa pengaruh televisi terhadap proses perkembangan sosial anak: pertama, siaran televisi bisa menumbuhkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan. Kedua, pengaruh pada cara berbicara. Ketiga, pengaruh pada penambahan kosa kata. Keempat, berpengaruh pada bentuk permainan. Kelima, televisi memberikan berbagai pengetahuan yang tidak dapat diperoleh di lingkungan sekitar atau orang lain (Zahroh, 2013).

Kebanyakan aktivitas menonton berawal dari sebuah kebutuhan akan informasi yang kemudian berpola dan menjadi semacam kebiasaan sehari-hari. Intesitas berarti kualitas dari tingkat kedalaman: kemampuan, kekuatan, daya atau konsentrasi terhadap sesuatu atau tingkat keseringan atau kedalaman cara atau sikap, perilaku seseorang. Menonton dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah melihat (pertunjukan, gambar hidup, dsb).

Menonton televisi yaitu aktivitas melihat siaran televisi sebagai media audio visual dengan tingkat perhatian tertentu. Intesitas menonton televisi artinya tingkat

seringnya melihat siaran yang ditayangkan dalam televisi dengan tingkat perhatian tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Intensitas Menonton Serial Animasi Upin & Ipin MNCTV Terhadap Motivasi Belajar dan Perkembangan Sosial Anak” hal ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas menonton tersebut terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial anak.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian dalam latar belakang di atas, terdapat rumusan permasalahan yang dapat dikaji lebih dalam yaitu:

1. Adakah pengaruh intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV terhadap motivasi belajar anak?
2. Adakah pengaruh intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV terhadap perkembangan sosial anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian untuk mengetahui:

1. Pengaruh intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV terhadap motivasi belajar anak.
2. Pengaruh intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV terhadap perkembangan sosial anak.

1.4 Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Akademis

Penelitian ini berguna sebagai sarana untuk memperkaya khasanah penelitian serta memperluas wawasan peneliti dan seluruh mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung Semarang mengenai studi korelasional antara aktivitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV dengan motivasi belajar dan perkembangan sosial siswa SD Negeri Pandeanlamper 05 kecamatan Gayamsari Semarang.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini berguna untuk mengetahui pengaruh intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial siswa SD Negeri Pandeanlamper 05 kecamatan Gayamsari Semarang.

c. Kegunaan Sosial

Diharapkan dalam penelitian ini dapat menjadi bahan referensi orang tua untuk lebih dapat memilih dan memilah tayangan televisi yang ditonton anak-anaknya.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Paradigma

Orang yang pertama kali memperkenalkan istilah paradigma adalah Thomas Khun (Ardial, 2014:156). Paradigma dapat dinyatakan sebagai cara peneliti untuk memahami dan menafsirkan secara obyektif berdasarkan kerangka acuan yang terkandung dalam paradigma tersebut, baik itu konsep-konsep, asumsi-asumsi, dan

kategori-kategori tertentu. Dengan alasan ini maka masing-masing peneliti berbeda dalam menentukan paradigma.

Dalam penelitian kuantitatif ini, paradigma yang digunakan oleh peneliti adalah paradigma positivisme. Paradigma tersebut untuk memperoleh sebuah proses linier atau proses sebab akibat, antara intensitas menonton dengan motivasi belajar dan perkembangan sosial anak.

1.5.2 State of the Art

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian yang digunakan:

Tabel 1.1

State of the Art

No	Judul	Penulis	Bentuk Publikasi	Metode Penelitian
1	Dampak Televisi Terhadap Perilaku Anak Sekolah	Fatimatu Zahroh (2013), dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta	Skripsi	Penelitian tersebut menggunakan pendekatan <i>uses and gratifications</i> dengan metode kualitatif dan peneliti melakukan wawancara mendalam. Teori yang dipakai adalah teori ekspresif.
2	Pengaruh Intensitas Menonton Televisi dan Komunikasi Orang Tua-Anak Terhadap Kedisiplinan Anak dalam Mentaati Waktu	Arista Fitriawanti (2010), dari Universitas Diponegoro, Semarang	Skripsi	Teori yang dipakai adalah teori belajar sosial, teori <i>uses and gratifications</i> dan teori kultivasi. Menggunakan teknik proporsional <i>random sampling</i>

	Belajar			
3	Hubungan Intensitas Tayangan dan Motivasi Menonton dr.OZ Indonesia di Televisi dengan Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan pada Masyarakat Kota Semarang	M.Iqbal Chasani (2015), dari Universitas Islam Sultan Agung, Semarang	Skripsi	Menggunakan studi korelasional dan <i>teori uses and gratifications</i> . Serta menggunakan <i>incidental sampling</i> .

Dari *state of the art* diatas, penelitian ini tidak jauh berbeda. Penelitian ini juga berfokus pada media massa dan dampaknya, tetapi penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan kuisioner. Teori yang dipakai adalah *uses and gratifications theory* dan pembelajaran sosial (*social learning theory*). Penentuan sampling dengan *proportionate stratified random sampling*.

1.5.3 Teori Penelitian

1.5.3.1 Uses and Gratification Theory

Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang mengenalkan teori ini. Teori *use and gratification* ini dikenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mars Communications: Current Perspectives on Gratifications* milik Blumer dan Katz ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik didalam memenuhi kebutuhannya. Artinya,

teori *uses and gratification* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.

Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Teori ini menyatakan bahwa media dapat mempunyai pengaruh jahat dalam kehidupan (Nurudin, 2007:191-192).

Peneliti lainnya McQuail, Blumler, dan Brown pada tahun 1972, menambahkan bahwa penggunaan media dapat dikategorikan dalam empat pembagian dasar: pengalihan perhatian, hubungan personal, identitas personal, dan pengawasan (West, 2008:102).

Katz, Blumer, dan Gurevitch (1974) merumuskan lima asumsi dasar teori *uses and gratifications* (West, 2008:104), sebagai berikut:

- 1 Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuannya.
- 2 Inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak.
- 3 Media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk kepuasan kebutuhan.
- 4 Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat, dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut kepada para peneliti.
- 5 Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak.

Pada penelitian ini akan menggunakan 2 komponen dari teori *uses and gratification* (Nurudin, 2007:194-195), sebagai berikut:

1. **Kebutuhan kognitif**

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan, dan pemahaman mengenai lingkungan kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk penyelidikan kita.

2. **Kebutuhan afektif**

Kebutuhan yang berkaitan dengan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan, dan emosional.

1.5.3.2 Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*)

Model efek teori media yang secara luas dijadikan rujukan, terutama dalam hubungannya dengan anak-anak dan remaja adalah teori pembelajaran sosial dari Bandura (1986).

Model Bandura menyatakan empat proses dasar dari pembelajaran sosial yang terjadi secara berurutan: perhatian, penahanan (ingatan), produksi, dan motivasi. Perhatian kita tertuju pada konten media yang memiliki relevansi potensial terhadap hidup kita dan kebutuhan serta kepentingan pribadi. Kita mungkin akan menahan apa yang telah kita pelajari dan menambahnya kedalam persediaan pengetahuan yang sebelumnya. Tingkatan ketiga yaitu produksi, merujuk pada penerapan sesungguhnya dalam perilaku dari pelajaran yang sudah dipelajari, dimana hal tersebut dapat diberikan imbalan (dikuatkan) atau dihukum, mengarah pada motivasi yang lebih kuat atau rendah untuk mengikuti jalur tertentu (McQuail, 2011:252).

Teori ini memiliki penerapan umum untuk mensosialisasikan efek media dan adopsi dari berbagai model tindakan. Teori ini juga dapat mendukung tren jangka panjang. Menurut Bandura (1986), tren ini hanya berlaku pada perilaku yang secara langsung dilambangkan dalam bentuk simbolik. Teori ini juga dapat menyiratkan keterlibatan yang aktif dalam bagian pihak yang belajar, dan pada kemampuan cerminan diri (*self reflective*) individual.

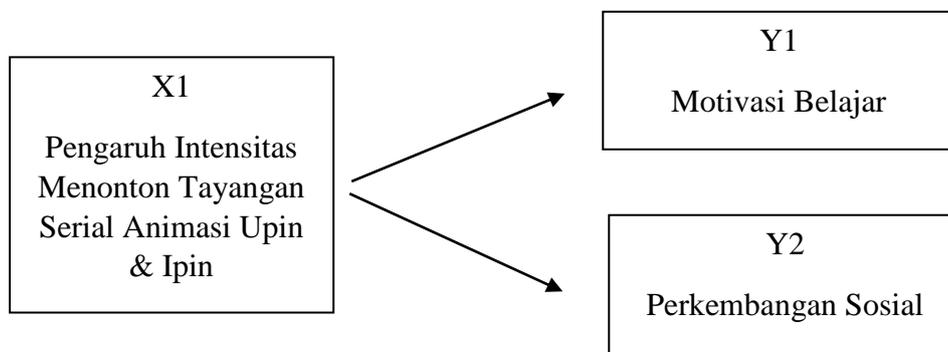
Media massa jarang hanya merupakan sumber tunggal pembelajaran sosial dan pengaruh mereka tergantung pada sumber-sumber lain, misalnya orang tua, teman, guru, dan lain-lain. Ada pengaruh kolektif yang kuat dalam pembelajaran sosial.

1.5.4 Kerangka Empiris Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas, maka kerangka empiris dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1.1

Kerangka Empiris Penelitian



Keterangan:

X: Variabel Independen adalah variabel yang bebas, stimulus, prediktus, antecedent, yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat). Pada penelitian ini yang merupakan variabel independen adalah pengaruh intensitas menonton tayangan serial animasi Upin & Ipin MNCTV sebagai X1.

Y: Variabel Dependen sering disebut dengan variabel terikat yaitu variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Sedangkan yang menjadi variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar sebagai Y1 dan perkembangan sosial sebagai Y2.

1.6 Hipotesis

H₀: tidak terdapat pengaruh intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV terhadap motivasi belajar anak

H₁: terdapat pengaruh intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV terhadap motivasi belajar anak

H₀: tidak terdapat pengaruh intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV terhadap perkembangan sosial anak

H₁: terdapat pengaruh intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV terhadap perkembangan sosial anak

1.7 Definisi Konseptual

Menurut Bahri (2008:30) definisi konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata (lambang bahasa).

- Intensitas Menonton Serial Animasi Upin & Ipin MNCTV (X1)

Intensitas adalah jumlah keseluruhan waktu yang digunakan oleh komunikator dalam program acara di media massa pada khalayak. Dalam intensitas terdapat frekuensi dan durasi (Ardianto dkk, 2007:168).

- Motivasi Belajar (Y1)

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2016:23). Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada pelajar yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. (Uno, 2016:23).

- Perkembangan Sosial (Y2)

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri

terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama (Yusuf, 2014:122).

1.8 Definisi Operasional

1.8.1 Variabel X1: Intensitas Menonton Serial Animasi Upin & Ipin MNCTV

Indikator: frekuensi dan durasi

- Frekuensi menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV.

Frekuensi atau pengukuran frekuensi penggunaan media mengumpulkan data khalayak tentang berapa kali seseorang menggunakan media dalam satu minggu (Ardianto dkk, 2007:168)

- Durasi menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV.

Durasi yaitu pengukuran durasi penggunaan media menghitung berapa lama khalayak bergabung dengan sebuah media, dan berapa lama khalayak mengikuti suatu program (Ardianto dkk, 2007:168).

1.8.2 Variabel Y1: Motivasi Belajar

Indikator:

- Hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar
- Harapan akan cita-cita
- Adanya penghargaan dalam belajar
- Kegiatan belajar yang menarik

1.8.3 Variabel Y2: Perkembangan Sosial

Indikator:

- Anak lebih menekankan pada kebutuhan untuk berteman dan membentuk kelompok dengan sebaya
- Anak memiliki kebutuhan yang besar untuk disukai dan diterima oleh teman sebaya
- Anak mulai memiliki rasa tanggung jawab
- Anak mampu mengidentifikasi dan memahami perasaannya sendiri
- Anak mampu mengembangkan empati pada orang atau teman lain.

1.9 Metodologi Penelitian

1.9.1 Tipe Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksplanatif atau eksploratif atau eksplorasi, penulis melakukan pengujian dengan mengkaitkan satu variabel dengan variabel lainnya sebagai hubungan sebab akibat. Menguji dan mencari tahu adakah pengaruh antara intensitas menonton serial animasi Upin & Ipin MNCTV sebagai variabel X atau variabel *independent* dan motivasi belajar sebagai variabel Y1 dan perkembangan sosial sebagai variabel Y2 atau variabel *dependent*.

1.9.2 Populasi dan Sampel

1.9.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:80).

Tabel 1.2

Daftar Siswa SD Negeri Pandeanlamper 05

Kelas	Banyak Siswa
1	78
2	85
3	79
4	77
5	75
Jumlah	394

Jumlah populasi siswa-siswi SD Negeri Pandeanlamper 05 di kecamatan Gayamsari Semarang sebanyak 394 siswa.

1.9.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014:81). Sampel pada penelitian ini adalah siswa-siswi SD Negeri Pandeanlamper 05 di kecamatan Gayamsari Semarang. Sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan rumus dari Yamane sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi = responden

d = Presisi (ditetapkan 10% dengan tingkat kepercayaan 90%)

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} \\ &= \frac{394}{(394 \cdot 0,1^2) + 1} \\ &= \frac{394}{4,94} \\ &= 79,75 = 80 \text{ responden} \end{aligned}$$

1.9.3 Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proposional (Sugiyono, 2014:82)

Populasi dalam penelitian ini terbagi menjadi 5 bagian (kelas 1, 2, 3, 4, 5). Maka jumlah sampel yang diambil berdasarkan masing-masing bagian tersebut ditentukan kembali dengan rumus $n = (\text{populasi kelas} / \text{jumlah populasi keseluruhan}) \times \text{jumlah sampel yang ditentukan}$.

Tabel 1.3

Presentase Sampel

Kelas 1: $78/394 \times 80 = 15,84$	dibulatkan 16
Kelas 2: $85/394 \times 80 = 17,25$	dibulatkan 17

Kelas 3: $79/394 \times 80 = 16,04$	dibulatkan 16
Kelas 4: $77/394 \times 80 = 15,63$	dibulatkan 16
Kelas 5: $75/394 \times 80 = 15,23$	dibulatkan 15

Sehingga dari keseluruhan sampel kelas tersebut adalah $16 + 17 + 16 + 16 + 15$
 $= 80$ sampel

1.9.4 Sumber Data

1. Data Primer, data yang diperoleh secara langsung dari sumber data pertama, dalam penelitian ini didapat dari siswa-siswi SD Negeri Pandeanlamper 05 Semarang yang dipilih menjadi responden.
2. Data Sekunder, sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya dapat melalui orang lain, dokumen, catatan atau dalam arsip (data dokumentasi) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

1.9.5 Skala Pengukuran

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014:93).

Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Table 1.4**Skala Pengukuran**

Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	2	3	4	5

Data yang diperoleh dari skala tersebut adalah berupa data interval.

1.9.6 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan alat pengumpul data yang berupa kuesioner. Dimana menggunakan gabungan metode pengumpulan data yang berupa angket. Dimana angket berupa *checklist* yang menggunakan skala likert.

Penggunaan kuesioner merupakan hal yang pokok untuk mengumpulkan data. Hasil kuesioner tersebut akan berbentuk angka-angka, tabel-tabel, analisis statistik, dan uraian serta kesimpulan hasil penelitian. Tujuan pokok pembuatan kuesioner adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan survei.

1.9.7 Teknik Pengolahan Data

Teknik-teknik pengolahan data yang digunakan:

1. Editing: meneliti kembali kelengkapan isi lembar kuesioner. Biasanya dilakukan pada tempat pengambilan data, sehingga mempermudah dalam melengkapi data bila terjadi kekurangan.
2. Coding: dilakukan dengan memberi tanda pada masing-masing jawaban dengan kode berupa angka, selanjutnya dimasukkan ke dalam lembar tabel kerja untuk mempermudah pengolahan.

3. Tabulating: berupa bentuk tabel yang terdiri dari beberapa baris dan beberapa kolom, yang digunakan untuk memaparkan sekaligus beberapa variabel hasil survei atau penelitian sehingga mudah dibaca dan mengerti.

1.9.8 Teknik Analisis

Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, metabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2014:147).

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis statistik inferensial, yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2014:148). Statistik inferensial dibagi menjadi dua yaitu statistik parametris dan statistik nonparametris. Peneliti menggunakan statistik parametris, yaitu digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui data sampel.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan uji normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah dalam model regresi variabel residu memiliki distribusi normal. Kemudian dilakukan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Setelah itu dilakukan uji t, untuk mengetahui apakah hubungan tersebut signifikan atau tidak signifikan. Untuk mempermudah peneliti dan hitungan yang tepat dan akurat, analisis menggunakan program statistik SPSS 22.

1.9.9 Uji Validitas dan Reliabilitas

1.9.9.1 Uji Validitas

Sifat validitas memberikan pengertian bahwa alat ukur yang digunakan mampu memberikan nilai yang sesungguhnya dari apa yang kita inginkan.

Salah satu ukuran validitas untuk mengukur kuesioner adalah validitas konstruk (*construct validity*) merupakan sebuah kuesioner yang berisi beberapa pernyataan untuk mengukur suatu hal, dikatakan valid jika setiap butir pernyataan dapat menyusun kuesioner yang mempunyai keterkaitan tinggi, yaitu ada korelasi jawaban antar pernyataan.

Uji validitas ini menggunakan program SPSS 22. Untuk mengetahui apakah nilai korelasi tersebut signifikan atau tidak diperlukan tabel interpretasi koefisien korelasi.

Tabel 1.5

Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40- 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Sumber: (Sugiyanto, 2014:184)

1.9.9.2 Reliabilitas

Sifat reliabilitas memberikan pengertian suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila diukur beberapa kali dengan alat ukur yang sama.

Pernyataan dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pada penelitian ini pengujian reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 22.