

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Zaman era globalisasi ini banyaknya teknologi yang berkembang pesat salah satunya dari bidang teknologi media massa. Teknologi media massa saat ini yang sangat digandrungi oleh sebagian besar orang adalah media massa dalam bentuk elektronik salah satunya adalah televisi. Pada saat ini Indonesia diramaikan oleh hadirnya beberapa televisi swasta seperti AN-TV, INDOSIAR, MNC TV, Surya Citra Televisi (SCTV), GLOBAL TV, Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), TRANSTV, TRANS 7, METRO TV, BBS TV, RTV, TV ONE, NET TV, SBO TV, AREK TV, KOMPAS TV, TV 9, Televisi Republik Indonesia (TVRI). Semua televisi swasta tersebut berusaha menarik pemirsa sebanyak-banyaknya melalui berbagai macam acara yang ditayangkan.

Tayangan yang kerap ditayangkan oleh televisi diantaranya film komedi, film kartun, sinetron, komedi, dan lain sebagainya. Salah satu tayangan televisi yang cukup di gemari anak usia sekolah dasar adalah tayangan film kartun. Film kartun yang tayang pada pertelevisian Indonesia saat ini tidak hanya berasal dari dalam negeri saja tetapi juga banyak yang berasal dari luar negeri. Hal ini menjadi pemicu semakin besarnya minat siswa sekolah dasar untuk melihat tayangan film kartun tersebut.

Nirmana (2007:44-45) menyatakan bahwa “Rata-rata anak usia sekolah dasar menonton televisi antara 30 hingga 35 jam setiap minggu”. Artinya, seorang anak menghabiskan waktunya di depan televisi sekitar 5 sampai 6 jam setiap

harinya, sehingga dapat dikatakan melihat televisi merupakan kegiatan rutin yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini ada dua belas stasiun televisi yang mampu dinikmati oleh penduduk Indonesia. Berdasarkan informasi yang disajikan dalam Akbar (Desember 2014) menjelaskan bahwa “Jadwal penayangan acara televisi mulai dari tanggal 1 Desember 2014 – 7 Desember 2014 dijelaskan bahwa dari 12 stasiun televisi empat stasiun televisi swasta menayangkan film kartun dengan intensitas yang tinggi, yaitu hingga lebih dari tiga jam setiap harinya, yaitu ANTV, MNCTV dan GLOBAL TV.” Tidak hanya ketiga stasiun televisi tersebut yang menayangkan film kartun, tetapi stasiun televisi yang lain juga menayangkannya namun tidak lebih dari tiga jam setiap harinya bahkan ada yang hanya menayangkan film kartun pada hari sabtu dan minggu saja.

Pertimbangan intensitas penayangan film kartun selalu diimbangi dengan kreativitas-kreativitas baru yang menarik perhatian anak. Kreativitas baru itu biasanya ditinjau dari sudut cerita yang diangkat pada film kartun sebagian besar berpusat pada kejadian yang sering dialami oleh anak-anak, yaitu kehidupan bermain anak dengan berbagai macam bentuk penyajian, sehingga berdasarkan Nirmana (2007:53-54) menyatakan bahwa

“film kartun dibedakan menjadi dua kategori yaitu *violence cartoon* dan *general cartoon*. Disebut *violence cartoon* dikarenakan adegan-adegan yang tertayang cenderung mengarah pada tindakan-tindakan kekerasan baik secara ekspresif maupun implisit seperti memukul, kata-kata kasar. Didalamnya juga terkandung muatan-muatan nilai negatif yang tidak dapat dicerna secara mudah hanya dengan sekilas menonton. Sedangkan disebut *general cartoon* dikarenakan cerita didalamnya bersifat universal dan mengajak anak-anak untuk belajar tentang hal yang baru.”

Contoh film kartun yang termasuk *violence cartoon* adalah Boboi Boy. Sedangkan yang termasuk *general cartoon* adalah Adit Sopo dan Jarwo. Dari berbagai macam kategori film kartun tersebut dapat memberikan efek besar bagi pecandunya. Salah satu efeknya adalah efek positif yaitu efek yang muncul diantaranya film kartun yang memberikan hiburan, menyajikan keterampilan-keterampilan emosional dan sosial yang merupakan parameter kecerdasan emosional. Efek ini telah dikaitkan dengan belajar observasional di mana anak meniru perilaku dari model yang mereka amati.

Di samping efek positif di atas efek negatif yang muncul juga cukup besar, seperti semakin melonjaknya perilaku buruk yang ditunjukkan oleh anak, karena meniru adegan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh film kartun. Adegan-adegan dalam film kartun yang anak tonton akan terekam dalam motorik anak, sehingga hal itu akan menjadi acuan jika anak berhadapan dengan situasi yang nyata. Seperti yang diungkapkan Hurlock (1978:344) menyatakan bahwa “Seberapa banyak anak dapat mengingat hal-hal yang mereka lihat di layar dan seberapa baik pemahaman mereka akan menimbulkan pengaruh nyata pada mereka”. Sehingga daya serap dan pemahaman yang dimiliki oleh anak dapat menyebabkan perubahan perilaku dan interaksinya terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Perubahan ini bisa menjadi salah satu yang mempengaruhi kecerdasan yang dimiliki oleh siswa terutama kecerdasan interpersonal siswa dengan karakter *Sosial Insight* (Pemahaman Sosial), karena perilaku dan interaksi sosial merupakan bagian dari karakter yang ditunjukkan siswa yang mempunyai

kecerdasan interpersonal siswa dengan karakter *Sosial Insight* (Pemahaman Sosial).

Kecerdasan yang ada pada setiap individu merupakan suatu hal yang dapat berkembang dan meningkat sampai pada titik tertinggi apabila kita senantiasa mau untuk mengasahnya. Menurut Gardner seorang ahli psikologi perkembangan dalam Yaumi (2011:11) mengemukakan tentang “Teori kecerdasan ganda yang terdiri dari delapan kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, matematis logis, visual spasial, musik, intrapersonal, interpersonal, kinestetik dan kecerdasan naturalis.”

Salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh manusia adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang yang mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dengan baik karena mampu untuk mengenal keadaan sosial yang ada di sekitarnya seperti memimpin jika diperlukan, bekerja sama dengan orang lain dan memahami perbedaan komunikasi antar individu yang satu dengan yang lainnya.

Kecerdasan interpersonal yang dimiliki oleh siswa ini dapat berkembang sesuai dengan keadaan atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya, selain itu kebiasaan yang biasa dilakukannya juga cukup memberi peran semakin meningkat atau justru semakin menurunnya perkembangan kecerdasan interpersonal. Ada tiga aspek atau dimensi kecerdasan interpersonal menurut Safaria (dalam Aprilia, 2013:34) adalah “*Social Sensitivity* (Sensitivitas Sosial), *Social Insight* (Pemahaman Sosial), dan *Social Communication* (Penguasaan Keterampilan komunikasi sosial)”. Dari ketiga karakter tersebut yang menjadi

karakter utama dari kecerdasan interpersonal adalah *Social Insight* (Pemahaman Sosial) karena jika seseorang sudah memahami bagaimana situasi sosial yang ada di sekitarnya dia secara otomatis akan mengetahui bagaimana cara bersikap, sensitif dengan keadaan sosialnya dan dapat komunikasi dengan baik bersama orang yang ada di sekitarnya. Sehingga pengertian kecerdasan interpersonal dengan karakter *Social Insight* (Pemahaman Sosial) menurut Safaria (dalam Aprilia, 2013:35) adalah “Kemampuan Individu untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun individu tersebut”

Tinggi rendahnya kadar kecerdasan tersebut tergantung pada intensitas interaksi dengan lingkungan sosialnya, yang dapat memicu perilaku yang ditunjukkannya. Salah satu lingkungan sosial terdekat siswa adalah di rumah dan sekitarnya, sehingga disini orang tua yang merupakan orang terdekat siswa sebaiknya memantau, tetapi tidak membatasi pergaulan atau interaksi siswa dengan lingkungan sosialnya, agar siswa mampu mengenali sendiri mana hal yang baik dan tidak baik untuk dilakukan. Berdasarkan Seperti yang diungkapkan oleh Piaget (dalam Santrock, 2014:45) menyatakan bahwa “Mulai usia 7-11 tahun anak pada tahap operasional konkrit yaitu anak mulai dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkrit dan mengklasifikasi objek ke latar yang berbeda”. Sehingga artinya anak sudah mampu berpikir secara logis apa yang dilihat masuk akal atau tidak serta memilah dan memilih apa yang baik atau yang buruk untuk dirinya sendiri disini siswa tetapi tetap membutuhkan bimbingan orang tua

sebagai pendamping dan penjelas apa yang mereka lihat khususnya tayangan film kartun yang sering ditonton siswa di rumah.

Selain dari pihak orang tua, dari pihak sekolah sebagai lembaga pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa,

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Di dalam pendidikan tersebut tidak terlepas dari peran guru di dalamnya, menurut Syaodih (dalam Mulyasa, 2011:13) mengemukakan bahwa, “Guru memegang peranan yang cukup penting baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan kurikulum pembelajaran.” Sehingga guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal. Dengan kemampuan yang dimiliki guru tersebut, sehingga dapat menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD pada tema 4 “Sehat Itu Penting” yang kondusif dan bermakna. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD pada tema 4 “Sehat Itu Penting” dipilih oleh peneliti karena materi di dalamnya dapat menunjukkan peranan sosial yang di dalamnya terdapat perilaku dan interaksi sosial yang ditunjukkan siswa.

Berdasarkan observasi awal menggunakan angket yang dilakukan peneliti dilapangan, yaitu SDN Kwangsan Sedati sebagai tempat penelitian, untuk subyek

yang diteliti adalah siswa kelas lima dengan jumlah 35 siswa. Peneliti memilih siswa kelas lima SDN Kwangsang Sedati karena 49% siswa melihat film kartun lebih dari 3 jam setiap harinya tanpa pengawasan orang tua, 80% siswa mendekati kategori siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal dengan karakter *social insight* (pemahaman sosial) dan 34.28% siswa lebih menyukai tayangan film kartun yang mengandung adegan kekerasan, kartun tersebut adalah Boboi Boy, 82% siswa memiliki daya serap yang baik ketika menonton film kartun.

Tayangan film kartun “Boboi Boy” berasal dari negara Malaysia dan kartun ini memiliki karakter yang pemberani, setia kawan, membela yang benar. Film kartun ini selalu menyajikan adegan kekerasan ketika menyelesaikan masalah sehingga termasuk dalam *violence cartoon*. Selain adegan kekerasan yang kerap kali ditunjukkan, banyaknya adegan interaksi sosial bersama teman, guru atau orang tua yang bersifat positif dan menunjukkan setiap strategi yang digunakan untuk mengatasi masalah. Sehingga perilaku yang ditunjukkan siswa setelah melihat film kartun ini sangat bermacam-macam.

Berdasarkan hasil observasi lapangan diatas film kartun “Boboi Boy” memiliki dampak yang cukup besar pada siswa kelas lima, maka peneliti menetapkan film kartun “Boboi Boy” sebagai kartun yang sering ditonton siswa di rumah untuk diteliti dengan mengaitkan kecerdasan interpersonal dengan karakter *social insight* (pemahaman sosial) yang dimiliki oleh siswa pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada tema 4 yang didapat oleh siswa di sekolah sebelumnya.

Pada penelitian sebelumnya, Kasogi (2012:7) dengan judul penelitian “Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun terhadap Perilaku Sosial Anak” penelitian ini dilakukan di SD Inpres Kampus Unhas I Kota Makassar, memaparkan bahwa kebiasaan menonton film kartun membawa dua dampak yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positifnya membuat daya imajinasi tinggi membuat kreatifitas anak tinggi dan dampak negatifnya membuat agretifitas anak menjadi tinggi. Selain itu pada penelitian lain yang dilakukan oleh Aprilia (2013:10) yang membahas mengenai kecerdasan interpersonal yang dapat menekan perilaku kenakalan remaja dengan judul “Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal Dengan Perilaku Kenakalan Remaja” penelitian ini dilakukan pada siswa SMA N 1 Grobogan, Semarang. Memaparkan bagaimana hubungan kecerdasan interpersonal yang dimiliki oleh siswa dengan perilaku kenakalan remaja yang banyak terjadi pada kalangan siswa SMA.

Berdasarkan pemaparan teori, kedua penelitian hasil observasi lapangan dapat disimpulkan bahwa film kartun Boboi Boy dapat memicu perkembangan kecerdasan interpersonal dengan karakter *Social Insight* yang dimiliki oleh siswa semakin meningkat atau menurun, meningkat atau menurunnya perkembangan kecerdasan interpersonal dengan karakter *Social Insight* dapat terlihat dari interaksi, perilaku sosial dan moral yang ditunjukkan oleh siswa. Untuk itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Tayangan Film Kartun “Boboi Boy” terhadap Tingkat Kecerdasan Interpersonal Siswa dengan Karakter *Social Insight* (Pemahaman Sosial)” (Studi kasus pada siswa kelas V SD

Negeri Kwangsang Sedati pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 4 “Sehat Itu Penting” Tahun Ajaran 2014/2015).

1.2 Permasalahan

Berdasarkan masalah yang diungkapkan pada latar belakang di atas, masalah pokok penelitian tersebut dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Apakah ada pengaruh negatif tayangan film kartun “Boboi Boy” terhadap tingkat kecerdasan interpersonal siswa dengan karakter *Social Insight* (Pemahaman Sosial) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 4 “Sehat Itu Penting”?

1.3 Tujuan

Berdasarkan pada permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari tayangan film kartun “Boboi Boy” terhadap tingkat kecerdasan Interpersonal dengan karakter *Social Insight* (Pemahaman Sosial) siswa.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a) Dapat diketahui bagaimana pengaruh tayangan film kartun terhadap perkembangan kecerdasan siswa, khususnya pada kecerdasan interpersonal dengan karakter *Social Insight* (Pemahaman Sosial)

pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 4 “Sehat Itu Penting”.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti, sebagai bahan masukan untuk menambah pengetahuan, wawasan dan kemampuan berfikir khususnya mengenai kecerdasan interpersonal dengan karakter *Social Insight* (Pemahaman Sosial) yang dimiliki oleh siswa.
- b) Bagi Sekolah, dapat digunakan sebagai referensi di SD Negeri Kwangsari Sedati sebagai alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan pengaruh film kartun terhadap kecerdasan yang dimiliki siswa.
- c) Bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa yang akan mengadakan penelitian atau penulisan ilmiah yang berkaitan dengan kecerdasan majemuk khususnya pada kecerdasan interpersonal.
- d) Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan penelitian ini mampu menjadi referensi kepada peneliti yang lain dengan meneliti pengaruh film kartun terhadap anak dengan tinjauan yang berbeda selain dari kecerdasan interpersonalnya, atau meneliti dengan menggunakan karakter yang berbeda dengan kecerdasan yang sama.

1.5 Hipotesis

Berdasarkan deskripsi di atas, maka dapat di rumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H_0 : Tidak ada pengaruh negatif tayangan film kartun “Boboi Boy” terhadap tingkat kecerdasan interpersonal siswa dengan karakter *social insight* (pemahaman sosial) pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tema 4 “Sehat Itu Penting”.
- H_a : Ada pengaruh negatif tayangan film kartun “Boboi Boy” terhadap tingkat kecerdasan interpersonal siswa dengan karakter *social insight* (pemahaman sosial) pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tema 4 “Sehat Itu Penting”.