

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH PADANG PANJANG

Sry Anggia¹, Nenny Mahyuddin²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Email: sryanggia1997@gmail.com, neny.mahyuddinpaud@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media film animasi Upin dan Ipin terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Padang Panjang. Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif eksperimen menggunakan desain Quasy eksperimen dengan memanfaatkan media film animasi dan kelas kontrol dengan media konvensional. Dalam pengumpulan data teknik yang digunakan ialah tes, dan alat pengumpulan data dengan lembaran pernyataan. Selanjutnya data diolah dengan t-tes. Didasarkan pada perhitungan t-test didapatkan bahwasanya t hitung lebih besar dibandingkan t tabel sehingga dikatakan bahwasanya terdapat pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial anak. Kesimpulan penelitian ini ialah bahwasanyanya penggunaan media film animasi Upin dan Ipin berpengaruh terhadap perilaku sosial anak di Taman kanak-kanak Aisyiyah Padang panjang.

Kata Kunci: *Media Film Animasi, Upin dan Ipin, Perilaku Sosial*

Abstract

This study aims to determine the effect of upin and ipin animated film media on social behavior of children in Kindergarten Aisyiyah Padang Panjang. The research method used is quantitative approach quasy experimental design using Upin and Ipin animated film media and control class using conventional media. The collecting data technique was test and the instrument used to collecting data was declaration sheet. Then the data processed by doing t-test. Based on the calculation of t-test obtained that arithmetic greater than t tables shows that there is a significant influence on the Upin and ipin animated film media on social behavior of children. Thus it can be concluded that the use of Upin dan Ipin animated film influence the social behavior of children in Kindergarten Aisyiyah Padang Panjang.

Keyword: *Upin and Ipin, Animated Film Media, Social Behavior*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sarana atau wadah yang berkaitan dengan proses memanusiakan manusia dan membentuk kepribadian seseorang, oleh karenanya pendidikan diharapkan bisa mengembangkan semua aspek perkembangan anak baik itu jasmaninya serta rohaninya. Dalam rangka mewujudkan semua hal tersebut, maka diperlukan penyelenggaraan dalam bentuk pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui suatu program yakni ialah Taman Kanak-kanak yang bisa mewujudkan perkembangan anak supaya sejalan dan tercapai dengan maksimal.

Pendidikan anak usia dini ialah tempat atau jalan penentuan letak kesuksesan anak baik di sekolah serta di lingkungannya. Pendidikan menjadi langkah awal yang dilakukan dalam proses pengembangan potensi yang terdapat pada anak. Morrison (2012:66) mengungkapkan bahwasanya pendidikanlah yang mempunyai peranan penting dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia dini, mulai dari mengamati proses kedewasaan

alamiah anak sampai dengan memberikan kegiatan ataupun stimulus yang membuat mereka mempelajari apa yang hendak mereka pelajari ketika mereka siap mempelajarinya. Pembelajaran yang dimaksudkan itu seperti memberikan permainan atau kegiatan maupun perlakuan yang diperlukan untuk anak saat melakukan proses pembelajaran.

Santrok (2007:46) mengungkapkan bahwasanya yang menjadi motivasi dari perubahan perilaku seseorang yaitu adanya dorongan seksual yang bersifat alami dan menggambarkan sebuah keinginan untuk berinteraksi dengan individu lainya, serta adanya perubahan perkembangan disepanjang kehidupannya. Kemudian daripada itu, Freud juga mengungkapkan bahwasanya dasar kepribadian seorang individu mulai terbentuk diusia lima tahun pertamanya. Kemudian didasarkan dari hasil observasi perilaku sosial dimasa pra sekolah yaitu (berbagi, membantu, dan menenangkan) berhubungan dengan perilaku pro sosial anak dimasa sekolah dan masa dewasa awalnya. Hasil ini sesuai dengan apa yang diungkapkan bahwasanya perilaku pro sosial anak bersifat stabil yang dimulai pada masa anak-kanak hingga kemudian anak sudah beranjak dewasa awal.

Bandura dalam Sjarkawi (2011:19) menyatakan bahwasanya perilaku seseorang telah banyak bisa dipelajari melalui cara pengamatan terhadap sikap dan perilaku yang ditampilkan seseorang tersebut, kemudian selanjutnya dijadikannya sebagai contoh dalam hal membentuk perilakunya diri sendiri yang kemudian akan ditampilkannya. Kita akan memilih siapa yang akan kita tiru, karena belajar bukanlah suatu respon otomatis namun tergantung kepada proses-proses internal dan lingkungan sekitar. Individu hanyalah memilih perilaku didasarkan pada model, apabila model itu mempunyai karakteristik menarik dan sejalan dengan yang diinginkannya, maka ia akan menirunya.

Mahyuddin,N (2018:51) menyatakan bahwasanya anak menjadi lebih senang dan tertarik sewaktu belajar apabila menggunakan media diantaranya berupa komputer/laptop, anak akan lebih mengingkan pelajarannya dikemas dan dilengkapi dengan animasi, musik, video dan gambar. Media yang digunakan perlulah disesuaikan dengan keperluan maupun kebutuhan anak, dikarenakan hakikatnya anak mempunyai kebutuhan belajar yang bermacam ragam, sehingga pendidik perlu kiranya untuk menentukan karakter penggunaanya (anak didik) terlebih dahulu sebelum kemudian menggunakannya.

Aziz (2016:2) mengungkapkan bahwasanya Teknologi Informasi dan Komunikasi/TIK telah mengalami kemajuan secara pesat dan sangat memengaruhi kehidupan, cara belajar, berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dan lainnya. Mengingat kemajuan ini, alangkah baiknya pendidik memanfaatkan kondisi ini sehingga mampu mengemas pengajaran dengan teknologi yang menarik didalam pembelajaran. Pengenalan teknologi komputer ini sebaiknya bukan hanya dikenalkan bagi anak didik dijenjang pendidikan dasar dan menengah saja, melainkan sebaiknya juga dilingkup pendidikan anak usia dini seperti halnya dengan film animasi yang bisa mendidik anak yakni film animasi Upin dan Ipin.

Didasarkan pada observasi awal penelitian di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Padang Panjang, peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya perilaku sosial yang terlihat pada anak. Peneliti melihat anak yang terjatuh, namun sangat disayangkan dengan respon anak-anak lain yang kurang kesadaran untuk spontan menolong bahkan malah mentertawakannya. Kemudian saat guru meminta tolong hanya anak yang tertentu saja yang mau menolong. Selanjutnya didasarkan dari hasil wawancara dari beberapa orang tua anak tentang keseharian anak, mereka lebih banyak berdiam diri dirumah atau menyibukkan diri dengan bermain game. Ini menyebabkan perilaku sosial anak memudar dan bahkan jika dibiarkan akan membentuk perilaku anti sosial dan ini tidak boleh kita biarkan.

METODE PENELITIAN

Didasarkan pada permasalahan yang di teliti maka penelitian ini yaitu menggunakan metode eksperimen berbentuk quasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini yaitu murid Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Padang Panjang memiliki jumlah anak 132 orang anak yang terdiri atas enam kelas, yaitu B1, B2, B3, B4, B5, B6. Pengambilan sampel dengan teknik

Purposive Sampling yakni kelompok B4 dan B5 dimana B4 sebagai kelas eksperimen dan B5 kelas kontrol dengan jumlah sampelnya kelas B4 10 anak dan B5 10 anak. Instrumen yang digunakan yaitu tes buatan guru. Tes dinyatakan valid jika tes tersebut bisa mengukur yang seharusnya diukur. Format penilaiannya yakni dengan format checklist. Kriteria penilaiannya yaitu BSB diberi nilai 4, BSH diberi nilai 3, MB diberi 2, kemudian BB bernilai 1. Teknik analisis data yakni dengan melakukan perbandingan rata-rata nilai menggunakan uji t (t-test) yang sebelumnya didahului dengan uji normalitas dengan uji liliefors dan homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sepuluh kali pertemuan, lima kali pertemuan kelas eksperimen (B5) yang terdiri atas satu kali pre-test dilanjutkan treatment tiga kali dan diakhiri dengan post-test. Kelas kontrol (B6) dengan pertemuan lima kali terdiri atas pre-test satu kali pertemuan lalu dilanjutkan treatment tiga kali pertemuan dan diakhiri dengan post-test. Data yang dijelaskan pada penelitian ini yakni data mengenai hasil pre-test perilaku sosial anak sebelum diberikan treatment terhadap kelas eksperimen dan kontrol. Didasar pada hasil penelitian, perilaku sosial anak menggunakan media film animasi Upin dan Ipin dikelas eksperimen (B6) lebih menarik dibandingkan perilaku sosial anak menggunakan media guru dikelas kontrol (B5). Hal ini terlihat dari rata-rata nilai antara kedua kelas. Pada uji normalitas menggunakan uji liliefors guna melihat data tersebut bernilai normal atau tidak normal. Hasil uji normalitas kelas eksperimen yaitu

Berikut output SPSS hasil uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk:

Case Processing Summary

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil	Kontrol	10	100,0%	0	0,0%	10	100,0%
perila	eksperimen	10	100,0%	0	0,0%	10	100,0%
ku							
social							

Tabel diatas merupakan hasil uji normalitas melalui SPSS dengan teknik uji Shapiro-Wilk, untuk menentukan apakah data berdistribusi normal dengan ini bisa dilihat pada tabel, pada nilai signifikansinya. Didasarkan pada tabel tersebut bisa diamati bahwasanya Sig data untuk eksperimen ialah 0,438 > 0,05 sehingga berdistribusi normal, data kontrol ialah 0,717 > 0,05 sehingga berdistribusi normal.

Pengujian kedua ialah dengan pengujian homogenitas dengan uji *Variances* yang mana tujuannya ialah guna mengetahui apakah data dari kelompok homogen. Ketetapan uji ini menyatakan bahwasanya apabila F hitung lebih kecil dari F tabel ($F_h < F_t$) dengan taraf signifikannya $\alpha=0,05$, kedua kelompok data merupakan varians homogen atau data bersifat homogen jika nilai signya lebih besar dari 0,05.

Berikut Output SPSS hasil Uji Homogenitas Varians Data Penelitian kelas kontrol:

Test of Homogeneity of Variances

hasil perilaku sosial

Levene	df1	df2	Sig.
Statistic			
,600	1	18	,449

ANOVA

hasil perilaku sosial

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	105,800	1	105,800	4,834	,041
Within Groups	394,000	18	21,889		
Total	499,800	19			

Berdasarkan tabel terlihat bahwasanya nilai sig ialah 0,449 > 0,05 dengan ini data merupakan data homogen. Sedangkan uji homogenitas kelas eksperimen ialah:

Output hasil uji homogenitas varians data penelitian kelas eksperimen menggunakan spss:

t of Homogeneity of Variances

hasil perilaku sosial kelas eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,057	1	18	,814

ANOVA

hasil perilaku sosial kelas eksperimen

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	897,800	1	897,800	82,032	,000
Within Groups	197,000	18	10,944		
Total	1094,800	19			

Didasarkan pada tabel bisa diamati bahwasanya nilai sig oneway ialah 0,814 > 0,05 sehingga data ini juga merupakan data yang homogen. Selain itu peneliti juga melakukan uji homogenitas terhadap data nilai anak yang telah dicari nilai gainscore pada masing – masing kelas menggunakan SPSS 23.00 sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances

hasil perilaku sosial

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,547	1	18	,469

ANOVA

hasil perilaku sosial

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	387,200	1	387,200	33,702	,000
Within Groups	206,800	18	11,489		
Total	594,000	19			

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwasanya based on mean untuk sig 0,469. Sesuatu distribusi dikatakan homogeny jika taraf segnifikansinya $> 0,05$, sebaliknya jika taraf signifkansinya $0,469 < 0,05$ maka distribusinya tidak homogen. Jadi untuk data di atas berditribusi homogen karna sig $> 0,05$. Selanjutnya Uji hipotesis dengan rumus uji independent sampel T-Test (uji t) pada taraf signifikan 0,05. Dimana hipotesis statistika yang diajukan sebagai berikut: H_0 = tidak efektif, H_a = efektif.

Tabel 2. Output group statistic

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil perilaku sosial anak	Kontrol	10	4,6000	3,56526	1,12744
	Eksperimen	10	13,4000	3,20416	1,01325

Didasarkan pada tabel tersebut, bisa diamati bahwasanya rata-rata nilai kelas eksperimen ialah 13,4000 dan 4,6000 untuk kelas kontrol. Bisa didapatkan bahwasanya penggunaan media film animasi upin ipin berpengaruh untuk meningkatkan perilaku sosial anak dari pada perlakuan yang biasa diberikan oleh guru di TK Aisyiyah Padang Panjang.

Langkah yang dilakukan guna mengetahui perbedaan tersebut bermakna signifikan ataupun tidaknya, dilakukanlah penafsiran tabel output berikut:

Tabel 3. Output uji independent sampel t-test

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Perkembangan Sosial	Equal variance assumed	,428	,518	-2,687	28	,012	-7,73333	2,87794	13,62853	1,83814
	Equal variance not assumed			-2,687	1,549	,012	-7,73333	2,87794	13,63288	1,83379

Didasarkan tabel output di atas bisa diamati bahwasanya nilai Sign *levene's test for Equality of Variance* ialah $0,518 > 0,05$ maka didapatkan kesimpulannya yaitu bahwasanya varians data N-Gain kelas eksperimen dan kontrol ialah homogen maupun sama. Seterusnya nilai Sig. (2-tailed) ialah $0,012 < 0,05$. Maka kesimpulannya ialah bahwasanya adanya secara signifikan antara penggunaan media film animasi upin ipin dengan perlakuan yang diberikan guru terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Padang Panjang tahun ajaran 2020.

SIMPULAN

Didasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang sudah diuraikan sebelumnya, maka simpulan hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan mengenai perilaku sosial anak usia dini di TK Aisyiyah Padang Panjang antara kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, dapat menunjukkan bahwasanya media film animasi Upin dan Ipin bisa memengaruhi perilaku sosial anak, dimana rata-rata/mean nilai Ngain kelas eksperimen ialah 13,4000 dan 4,6000 kelas kontrol dan diketahui bahwasanya nilai Sign.(2-tailed) ialah 0,012 <0,05. Sehingga didapatkan kesimpulan yaitu bahwasanya terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media film animasi upin ipin dengan perlakuan yang diberikan guru terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Padang Panjang tahun ajaran 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, W. A. (2016). Analisis Kualitatif Pemanfaatan Komputer Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi Vol.2 No.2* .
- Morrison, S. G. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Mahyuddin,N,dkk. 2018. Model Pembelajaran Santun Melalui CD Pembelajaran Interaktif di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pariaman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.Volume 2 No.II
- Sjarkawi. (2011). *Pembentukan Kepribadian Anak Peran Moral Intelektual, Emosional, dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: BumiAksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.