

PENGARUH JENIS TAYANGAN PROGRAM TELEVISI BAGI PERKEMBANGAN BUDI PEKERTI ANAK

Yusuf Sapari
Prodi Ilmu Komunikasi FISIP "UMC" Cirebon
Jl. Tuparev No.70 Cirebon, Jawa Barat, 45152
ysafari73@yahoo.com

Abstract

Theoretically there are at least three variables of main instruction: 1) condition of learning consist of objectives, barriers and characteristics of subject matter and student; 2) methods which consist of strategy of material organization (macro and micro), content delivery, and instruction management; 3) instructional performance which includes the effectiveness, efficiency and attractiveness of instruction. The instructional design development stages are (1) analysis of objective and subject matter characteristics; (2) Learning resources; (3) Student characteristic; (4) objectives and content of instruction; (5) strategy of content's organization; (6) content delivery ; (7) instruction management; (8) development of evaluation procedure of instructional performance Student characteristic should become the base for selection and development of optimum instructional strategy. It is due to successful the implementation of the developed theory and principle of instruction. Relating to the moral degradation of youth, it's necessary to develop optimum moral instruction strategy. In this case the instructional developer should base on the student characteristic, and moral development. There are six stages of moral development: (1) reward and punishment orientation; (2) instrumental orientation; (3) harmony orientation or good boy-nice girl; (4) ordered society; (5) contract social; (6) universal ethic. The information of student moral stages is important as it is the base of instruction program development, and Instructional media production.

Keywords: Watch TV programs, Budi Character Development

Secara teoritis setidaknya ada tiga variabel instruksi utama: 1) kondisi pembelajaran terdiri dari tujuan, hambatan dan karakteristik materi pelajaran dan siswa; 2) metode yang terdiri dari strategi organisasi materi (makro dan mikro), pengiriman konten, dan manajemen instruksi; 3) kinerja instruksional yang includes efektivitas, efisiensi dan daya tarik instruksi. Tahap pengembangan desain instruksional adalah (1) analisis characteristics materi obyektif dan subjek; (2) sumber belajar; (3) Mahasiswa karakteristik; (4) tujuan dan isi dari instruksi; (5) strategi organisasi konten yang; (6) pengiriman konten; (7) manajemen instruksi; (8) pengembangan prosedur evaluasi karakteristik kinerja Mahasiswa instruksional harus menjadi dasar untuk seleksi dan pengembangan strategi pembelajaran yang optimal. Hal ini karena sukses pelaksanaan teori dikembangkan dan prinsip instruksi. Berkaitan dengan degradasi moral pemuda, itu perlu untuk mengembangkan instruksi optimal moral yang strategy. In hal ini pengembang instruksional harus mendasarkan pada characteristic mahasiswa, dan perkembangan moral. Ada enam tahap perkembangan moral: reward dan punishment orientasi (1), (2) orientasi berperan; (3) orientasi harmoni atau baik anak manis; (4) memerintahkan masyarakat; (5) kontrak sosial; (6) etika universal. Informasi dari tahap mahasiswa moral yang penting karena merupakan dasar pengembangan program pengajaran, dan produksi media instruksional.

Kata kunci : Tayangan Program Televisi, Perkembangan Budi Pekerti

Pendahuluan

Menyadari potensi televisi sebagai media yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan secara efektif dan mampu mempengaruhi perilaku seseorang, serta menunjang usaha pemerintah dalam menanamkan nilai-nilai budi pekerti, sejak tahun 1984 Pustekkom Diknas telah memproduksi film-film dan sinetron bagi siswa sekolah yang berisikan nilai-nilai budi pekerti seperti Bina Watak, Bina bakat, Aku Anak Indonesia dan Laskar Anak Bawang, Laskar Pelangi dan sampai sekarang masih terus mengembangkan program-program pendidikan. Berdasarkan uraian di atas, banyak anggapan bahwa film anak2 di TV sangat mempengaruhi prilaku anak2, maka oleh sebab itu tentulah merupakan obyek studi yang menarik untuk diteliti mengenai film televisi apakah yang paling disukai oleh anak-anak. Oleh sebab itu dengan penelitian ini akan digali informasi mengenai tanggapan anak-anak terhadap film-film anak-anak yang mereka tonton di televisi. Apakah film yang mereka sukai? Apakah film-film yang mereka sukai mempunyai nilai-nilai budi pekerti dan mengandung nilai-nilai yang dapat dipelajari oleh anak? Dan apakah anak-anak dapat menangkap nilai-nilai budi pekerti yang disampaikan

melalui film-film tersebut? Faktor-faktor apakah yang membuat anak-anak menyenangi film-film tersebut? Jenis film yang bagaimana yang sebenarnya disukai oleh anak-anak? Pertanyaan-pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan digali pada responden anak-anak yang hasilnya sebagai masukan bagi Pustekkom untuk mengembangkan program film/video pendidikan khususnya bagi anak-anak.

1.1. Masalah Penelitian

Permasalahan yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah judul-judul film apakah yang paling disukai, penyebab mereka menyukai sebuah judul film, tokoh-tokoh film yang paling disukai, alasan mereka menyukai tokoh film, pesan moral yang dapat mereka tangkap dari sebuah film serta jenis film mana yang lebih mereka sukai (kartun atau bukan kartun).

1.2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang: a. Film-film anak-anak yang paling disukai oleh anak-anak usia sekolah dasar yang sedang atau telah ditayangkan di televisi. b. Faktor-faktor yang menyebabkan anak-anak

menyukai suatu film. c. Tokoh-tokoh di film yang paling disukai oleh anak-anak. d. Faktor-faktor yang menyebabkan anak-anak menyukai tokoh tersebut. e. Jenis film yang paling disukai oleh anak-anak (kartun atau bukan kartun).

1.3. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh Depdiknas, khususnya Pustekkom sebagai bahan masukan untuk mengembangkan film/video pendidikan umumnya dan pendidikan budi pekerti khususnya yang menarik bagi anak-anak. Disamping itu hasil penelitian dapat dimanfaatkan pula oleh stasiun televisi lain baik swasta maupun pemerintah serta referensi dalam studi media dan bagi peneliti yang akan mengembangkan studi tentang pengaruh televisi bagi anak-anak.

Kajian Pustaka

1.1. Potensi Televisi sebagai Media untuk Menyampaikan Pendidikan Budi Pekerti

Melihat kejadian-kejadian di masyarakat akhir-akhir ini; terutama yang berhubungan dengan masalah degradasi moral (seperti amuk massa, tawuran, perkelahian, perampokan narkoba dan berbagai tindak kekerasan lainnya),

membuat kita tersentak dan menyadari bahwa selama ini kita mengalami kesalahan dalam menerapkan strategi pembangunan. Pembangunan yang hanya mengutamakan kemajuan fisik semata-mata ternyata tidaklah cukup tanpa diimbangi pembangunan di bidang mental-psikologis, yaitu pembentukan sikap/prilaku warga masyarakat (peserta didik) agar menjadi manusia yang berbudi luhur (berakhlak mulia). Ketidaksiapan tersebut nampak ketika kita menghadapi krisis yang bersifat multidimensi, sehingga kita mudah terprovokasi, terhasut dan tersulut untuk melakukan tindakan-tindakan yang tidak terpuji.

Padahal dalam Undang-undang nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional jelas terumuskan bahwa tujuan pendidikan kita adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yang dimaksud manusia Indonesia seutuhnya adalah manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, sehat jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantab dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan

kebangsaan. Dari tujuan pendidikan tersebut jelas tergambar betapa pentingnya pendidikan moral (budi pekerti) bagi bangsa Indonesia disamping pendidikan lainnya. Namun demikian pendidikan budi pekerti yang selama kita laksanakan belum memperoleh perhatian yang maksimal, sehingga hasilnya pun juga tidak seperti yang diharapkan. Menyadari adanya kelemahan tersebut pemerintah kini ingin menggalakkan pendidikan budi pekerti, baik pendidikan melalui jalur konvensional atau dengan cara yang inovatif, yaitu dengan memanfaatkan media pendidikan. Banyak media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pendidikan budi pekerti kepada peserta didik, salah satu diantaranya adalah media televisi.

Media ini dipilih dengan pertimbangan kemampuan/kelebihan media tersebut yang dapat menyajikan materi secara audio visual dengan jangkauan pemirsa dalam jumlah yang tidak terbatas; sehingga dalam waktu yang bersamaan tayangan program dapat ditonton oleh ribuan bahkan jutaan orang. Terlebih lagi dengan adanya kebijaksanaan “langit terbuka” (Open Sky Policy) yang telah ditetapkan oleh pemerintah sejak tahun 1976, maka jika di rumah dilengkapi dengan

decoder dan parabola yang sesuai dengan spesifikasi yang diperlukan, maka tayangan program-program televisi dapat dinikmati oleh setiap penduduk selama 24 jam setiap harinya. A. Hakekat Televisi Pendidikan Suatu program televisi dapat dikatakan sebagai televisi pendidikan jika memiliki ciri-ciri antara lain mampu menyajikan pesan-pesan yang jelas kepada pemirsanya tentang hal-hal yang pantas/patut ditiru dan hal-hal yang tidak patut/pantas ditiru (Susanto, 1994 : 7). Dengan kata lain program-program yang disajikan hendaknya tidak bertentangan dengan norma-norma kesusilaan, adat istiadat dan sopan santun ketimuran yang hidup dalam masyarakat Indonesia. Ciri lainnya program yang disajikan mampu membentuk dan mengembangkan sikap mental, tekad dan semangat serta ketaatan dan disiplin bagi para pemirsanya untuk tercapainya keberhasilan pembangunan (Suprapti Widarto, 1994:1). Secara khusus Depari (1994:4) menyoroti penampilan program televisi pendidikan dapat diukur dari kemampuannya untuk mensosialisasikan nilai-nilai agar orang dapat berfikir kritis, karena pada dasarnya hakekat dari pada pendidikan adalah membentuk manusia yang mandiri baik dalam mengambil keputusan maupun dalam berperilaku.

Sosialisai menurut Brown (1976:197) merupakan proses yang bertujuan untuk membentuk manusia menjadi dewasa. Selanjutnya ia berpendapat bahwa ada empat komponen penting yang dapat mempengaruhi proses sosialisasi yaitu lingkungan keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah dan media massa. Dari ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa program televisi pendidikan merupakan suatu program televisi yang mampu menyajikan pesan-pesan secara jelas kepada para pemirsanya tentang hal-hal yang patut ditiru dan hal-hal yang tidak patut ditiru. Program yang ditampilkan tidak bertentangan dengan norma-norma kesusilaan yang berlaku, adat-istiadat dan sopan santun serta mampu mensosialisasikan nilai-nilai agar pemirsanya dapat berfikir kritis. B. Pendidikan Budi Pekerti Pendidikan budi pekerti sering diartikan dengan pendidikan akhlak. Budi pekerti dan akhlak merupakan dua istilah yang memiliki kesamaan esensi, walaupun akhlak memiliki cakupan yang lebih luas.

Pada akhlak terkandung nilai-nilai budi pekerti, baik yang bersumber dari ajaran agama maupun dari kebudayaan manusia. Budi pekerti mencakup pengertian

watak, sikap, sifat, moral yang tercermin dalam tingkah laku baik dan buruk yang terukur oleh norma-norma sopan santun, tata krama dan adat istiadat. Sedangkan akhlak diukur dengan menggunakan norma-norma agama (Departemen Agama, 2000: 2-3). Dengan demikian secara singkat dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan budi pekerti adalah menyiapkan manusia (peserta didik) agar memiliki sikap dan perilaku yang terpuji baik ditinjau dari segi norma-norma agama maupun norma-norma sopan santun, adat-istiadat dan tata krama yang berlaku di masyarakatnya. Secara lebih terperinci lagi (Depdiknas, 2000: 5) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan budi pekerti adalah mengkaji dan menginternalisasi nilai,

Mengembangkan ketrampilan sosial yang memungkinkan tumbuh dan berkembang -nya akhlak mulia dalam diri peserta didik serta mewujudkannya dalam perilaku sehari-hari dalam konteks sosio-kultural yang berbineka sepanjang hayat. Edi Sedyawati (1995) menyampaikan 56 butir sifat terpuji yang perlu ditanamkan pada diri anak. Sifat-sifat tersebut adalah bekerja keras, berani memikul resiko, berdisiplin, beriman, berhati lembut, berinisiatif, berfikir matang, berfikir jauh ke depan, bersahaja, bersemangat, bersifat

konstruktif, bersyukur, bertanggung jawab, bertenggang rasa, bijaksana, cerdas, cermat, dinamis, efisien, gigih, hemat, jujur, berkemauan keras, kreatif, kukuh hati, lugas, mandiri, mawas diri, menghargai karya orang lain, menghargai kesehatan, menghargai waktu, pemaaf, pemurah, peabdian, pengendalian diri, produktif, rajin, ramah tamah, rasa kasih sayang, rasa percaya diri, rela berkorban, rendah hati, sabar, sportif, susila, tangguh, tegas, tekun, tepat janji, terbuka dan ulet.

Sarana untuk menyampaikan pendidikan budi pekerti bisa ditempuh melalui beberapa cara yaitu memanfaatkan substansi dan praksis mata pelajaran yang relevan, memanfaatkan tatanan dan iklim sosial budaya dunia pendidikan yang sengaja dikembangkan sebagai lingkungan pendidikan yang memancarkan akhlak/moral luhur, dan memanfaatkan media massa dan lingkungan masyarakat secara selektif dan adaptif (Depdiknas, 2000 : 5). C. Potensi Televisi Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Televisi sebagai media massa, memiliki tiga fungsi utama yaitu sebagai media informasi (information), sebagai media pendidikan (education) dan sebagai media hiburan (entertainment). Sesuai dengan fungsinya televisi sangat

memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media pendidikan, karena dalam berbagai hal televisi dapat memberikan : rangsangan, membawa serta, memicu, membangkitkan, mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu, memberikan saran-saran, memberikan warna, mengajar, menghibur, memperkuat, menggiatkan, menyampaikan pengaruh dari orang lain, memperkenalkan berbagai identitas (ciri) sesuatu, memberikan contoh, proses internalisasi tingkah laku, berbagai bentuk partisipasi serta penyesuaian diri dan lain-lain (Brown, 1977 : 347).

Selain itu media televisi juga merupakan wahana yang kuat sekali pengaruhnya dalam pembentukan pola fikir, sikap dan tingkah laku disamping menambah pengetahuan dan memperluas wawasan masyarakat (Sri Hardjoko, 1994 : 4). Suprpti Widarto (1994 : 7) menambahkan bahwa: siaran televisi memiliki daya penetrasi yang sangat kuat terhadap kehidupan manusia sehingga ia mampu merubah sikap, pendapat dan perilaku seseorang dalam rentang waktu yang relatif singkat. Dengan jangkauannya yang begitu luas, siaran televisi memiliki potensi yang luar biasa untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin bagi kepentingan pendidikan.

Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Fahmi Alatas (1994 : 3), dengan kekuatan pandang dengarnya, siaran televisi memiliki potensi penetratif untuk mempengaruhi sikap, pandangan, gaya hidup, orientasi dan motivasi masyarakat.

Dari berbagai pendapat tersebut disimpulkan bahwa, televisi merupakan media yang sangat potensial sebagai sarana pendidikan, khususnya pendidikan budi pekerti. Karena tujuan pendidikan budi pekerti seiring /sejalan dengan tujuan pendidikan pada umumnya. Tujuan pendidikan kita adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yang dimaksud manusia Indonesia seutuhnya adalah manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, sehat jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantab dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional).

Disamping itu, media televisi yang memiliki kemampuan menyajikan informasi dalam bentuk visual dan suara, dinilai sangat efektif untuk menyampaikan materi/ pesan-pesan pendidikan. Hal ini sesuai dengan

hasil penelitian yang disampaikan Dwyer (1978:11) bahwa sebagian besar materi pendidikan/pembelajaran (83%) diserap oleh peserta didik melalui indera penglihatan, 11% nya melalui indera pendengaran dan sisanya 6% melalui indera pengecap, penciuman dan rabaan. Persoalannya adalah bagaimana mengemas tayangan program-program pendidikan budi pekerti melalui televisi menjadi sebuah tontonan yang menghibur sekaligus berisikan pesan-pesan/informasi yang pantas dan tidak pantas untuk ditiru oleh para pemirsanya. Membuat program yang demikian tentu dibutuhkan keterlibatan dari berbagai pihak serta ketelitian dan kejelian dalam mengangkat tema-tema aktual yang sedang ngetrend sekaligus menarik, kemudian dikaitkan dengan pesan-pesan pendidikan budi pekerti yang ingin disampaikan.

Kelemahan media televisi sebagai media pendidikan Budi Pekerti dan cara mengatasinya Menurut Molenda Televisi adalah media yang bersifat searah, padahal dalam proses kegiatan pendidikan komunikasi sebaiknya dilakukan secara timbal balik (dua arah) antara peserta didik dengan sumber belajarnya. Hal ini dapat diatasi apabila dalam memanfaatkan program televisi peserta didik didampingi

oleh seorang fasilitator atau seorang guru atau orang tua yang bisa menjadi tempat bertanya dan memberikan pengarahan-pengarahan dalam melakukan diskusi-diskusi tentang hal-hal yang pantas dan tidak pantas ditiru setelah peserta didik menyaksikan tayangan program, dan atau setelah siaran diadakan komunikasi secara aktif melalui telepon. Kelemahan yang lain biaya yang besar, untuk merancang dan mengembangkan program-program televisi pendidikan termasuk pengadaan pesawat televisinya. Kelemahan lainnya berupa gangguan cuaca yang kadang-kadang mengganggu kualitas tayangan program yang diterima oleh peserta didik. Sehubungan dengan dana (mahalnya program televisi) Perin (1977 : 7) berpendapat sebaliknya. Pemanfaatan televisi sebagai media pendidikan sebenarnya tidak mahal karena dalam waktu yang bersamaan program tersebut bisa dimanfaatkan oleh peserta didik dalam jumlah yang sangat besar dan dalam daerah jangkauan yang luas : “they are so available and so inexpensive (where) seeing the number of consumers is large” Mengingat kelebihan ini, dapat disimpulkan bahwa dari segi biaya, sebenarnya pemanfaatan televisi sebagai media pendidikan budi pekerti tidaklah mahal.

Metodologi

1.1. Tujuan

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang film anak-anak yang disukai oleh anak-anak usia sekolah dasar dan nilai-nilai budi pekerti yang dapat ditangkap oleh anak-anak dalam film yang mereka sukai.

1.2. Metode, Tempat dan Waktu

Metode penelitian adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini akan memberikan gambaran kualitatif tentang objek yang diteliti. Penelitian dilaksanakan di kota Cirebon. Penelitian dilaksanakan dari bulan Mei 2014 hingga Januari 2015.

1.3. Jenis-Jenis Data yang Diperlukan

1. Data responden, yang meliputi: jenis kelamin, pendidikan ibu, pekerjaan ayah serta lokasi sekolah (dalam atau pinggiran kota).
2. Data film yang meliputi: Judul-judul film yang paling disukai anak berikut alasannya, tokoh/pemain film yang paling disukai anak berikut alasannya, sifat para tokoh/pemain film yang berkesan di

hati anak, pelajaran yang diperoleh anak dari film-film yang mereka sukai serta jenis film yang disukai anak (film kartun atau yang bukan).

1.4. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) di Cirebon yang berdomisili di kota dan kabupaten. Sampel dipilih secara acak dengan mengambil siswa kelas 6 dari sebuah SD yang ada di kota dan sebuah SD lagi yang ada di kabupaten. Siswa SD kelas 6 dijadikan sampel penelitian dengan asumsi anak-anak usia tersebut sudah dapat mengemukakan pendapatnya dengan baik. Apabila sekolah memiliki beberapa kelas 6 yang paralel, maka tiap-tiap kelas diambil beberapa anak sehingga mencapai jumlah 40 orang. Persyaratan anak untuk dipilih menjadi responden adalah mereka yang memiliki pesawat televisi di rumahnya. Dengan demikian untuk setiap kota akan dijaring sampel sebanyak 80 orang, dan secara keseluruhan (dari 12 kota) akan terjaring sampel sejumlah 960 orang anak.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa dengan cara siswa

dikumpulkan dalam sebuah ruangan. Dari 40 orang siswa yang mengisi kuesioner, diambil 10 orang siswa untuk diajak berdiskusi mendalam melalui Focus Group Discussion (FGD).

F. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif (menggunakan prosentase) untuk menggambarkan data tentang demografi siswa (jenis kelamin; pendidikan ibu; pekerjaan ayah serta lokasi tempat tinggal siswa), judul film yang mereka sukai berikut alasannya, tokoh/pemain film yang paling mereka sukai berikut alasannya, sifat dari para tokoh/pemain film yang sangat berkesan di hati mereka, pelajaran yang dapat diperoleh dari menonton film serta jenis film yang mereka sukai (kartun atau bukan kartun).

Hasil dan Pembahasan

Dari target 960 responden, ternyata di lapangan diperoleh 1069 responden yang isian kuesionernya memenuhi syarat untuk dianalisis. Dari 1069 orang responden tersebut, 542 orang (50,7%) diantaranya berdomisili di kota (DK) dan 527 orang (49,3%) sisanya berdomisili di kabupaten (PK). Dari hasil kuesioner maupun

pendalaman dilakukan melalui FGD diperoleh hasil sebagai berikut :

1.1. Profil Responden

Dari 1069 orang responden 46,49% nya berjenis kelamin dan 53,51% sisanya berjenis kelamin perempuan. Sedangkan untuk pendidikan ibu lebih dari dua pertiga (65%) ibu responden berpendidikan SLTA dan perguruan tinggi, disusul SLTP dan SD 32% dan hanya 3% yang tidak bersekolah. Sedangkan untuk pekerjaan ayah, hampir sepertiga ayah mereka (32%) adalah pegawai negeri/ BUMN, 29% karyawan swasta, 13 % pedagang/pengusaha, 12% buruh, 5% guru 4% anggota TNI/Polri, 3% petani/nelayan dan 2% sisanya tidak bekerja.

1.2. Data Film

I. Jenis Film dan Alasan sukanya

Film Yang Paling Disukai Berikut Alasannya. Hampir sepertiga responden (31%) menyukai film berjudul Doraemon, disusul Crayon Sinchan (13%), dan Dragon Ball (8%). Kera Sakti, Keluarga Cemara dan Panji manusia Millineum masing-masing disukai oleh 5% responden, Detektif Conan 4% dan sisanya secara berturut turut mereka menyukai film yang berjudul Digimon Adventure, Samurai X, Bidadari, Kobochoan,

Ninja Hatori, Ninja Hatori dan Ghost Buster. Masih banyak film-film lainnya diminati oleh kurang dari 1% seperti : Pokemon Bittle Borg, Chabelita; ABCD, Jinny Oh Jinny, P-Man; Makibao; Sailor Moon, Winnie The Pooh; Anak Ajaib, Dr.Slump, Mario Broos, Laskar Anak Bawang, Mickey Mouse, Mojako, Mr..Hologram, Power Puff Girl, Saras 008, Zsuzaku Akochan, Ari, Dul Joni, Fireman, Jin dan Jun, Kumba, LUV, Mortal Combat, Phantom, dan X-Men. Alasan Menyukai Sebagian besar responden menyukai film-film tersebut dengan alasan karena faktor ceriteranya yang menarik.. Alasan ini terutama terlihat pada film Doraemon, Crayon Sinchan, Dragon Ball, Detektif Conand dan lain-lain.

Alasan berikutnya berupa tokoh pemainnya yang lucu dan menarik. Hal ini terutama terlihat pada film Doraemon, Crayon Sinchan, Detektif Conand dan lain-lain. Alasan lainnya karena banyaknya adegan keajaiban-keajaiban, pemandangan yang indah, lagu-lagunya yang enak didengar serta pakaiannya yang menarik. Dari hasil FGD diperoleh informasi tentang alasan menyukai film sebagai berikut :

a. Film Doraemon Film Doraemon ceriteranya menarik, lucu dan bagus. Banyak adegan-adegan yang ajaib dan penuh dengan khayalan yang menarik

seperti terbang dengan menggunakan kipas angin di kepala, menghilang, mengeluarkan benda-benda dari kantong ajaib dan mempunyai pintu kemana saja untuk menolong temannya, Nobita. Selain itu film ini dinilai pemandangannya indah, lagu-lagunya enak didengar dan mudah diikuti. Tokoh Doraemon disenangi karena orangnya baik, suka menolong, wajahnya lucu, memiliki sifat tanggung jawab, sopan dan pemberani, jujur tidak membedakan antara si kaya dengan si miskin dan penampilan pakaiannya unik. Yang dapat ditiru dari film ini adalah sifat suka menolong orang yang membutuhkan bantuan, tidak boleh iri/sirik, suka bergaul dengan teman dan kreatif.

Yang tidak disukai dari film ini adalah, sifat Nobita yang cengeng, nakal, suka bohong, cerewet, suka usil dan suka membantah orang tua. Selain itu nilai Nobita dalam pelajaran selalu jelek.

- b. Crayon Shinchan Film ini tokohnya lucu dan unik. Keunikan di sini terletak pada kenakalan dan kesenangan tokoh Shincan mengganggu orang. Tokoh Sinchan disenangi karena tingkah lakunya yang lucu, jahil, konyol, dan kadangkala sok tahu.. Selain itu Shincan dikatakan bodoh

tapi lucu dan berani. Contohnya kejahilannya pada gurunya (wanita) atau ibunya yang seringkali membuat mereka marah dan kemudian menghukum Sinchan. Kadangkala tingkah laku Sinchan “saru”/ jorok , namun bagi anak-anak suatu hal yang menggelikan. Buat mereka film ini menarik dan menghibur karena lucu. Yang dapat diambil sebagai pelajaran dari film ini yaitu kepandaian, kecerdikan dan kreatifitas dari Sinchan. Kenakalan Shincan tidak untuk ditiru malahan anak menjadi tahu bahwa kenakalan yang dibuat seperti Sinchan dapat menyebabkan dihukum atau dimarahi orang tua. Pelajaran lainnya adalah tidak boleh berbohong dan tidak boleh sok tahu. Yang tidak disukai dari film ini adalah sifat Sinchan yang suka membantah orang tua dan keras kepala.

- c. Dragon Ball Film ini disukai karena ceriteranya bagus dan seru. Disamping itu pakaian para pemainnya menarik serta banyak adegan keajaiban. Tokohnya baik, suka menolong masyarakat dalam memberantas kejahatan, pemberani dan lincah. Wajahnya cakep, gagah dan pakaiannya bagus. Gambarnya (animasi) bagus.

d. Kera Sakti Daya tarik dari film ini terletak pada ceriteranya yang menarik, seru dan pemandangannya yang indah-indah. Pakaian para pemainnya menarik. Lagu-lagunya juga enak didengar. Tokoh yang paling disukai adalah Sunggokong (manusia kera), alasannya Sunggokong orangnya jujur, berani, suka menolong, patuh pada guru, sakti, wajahnya lucu tetapi gagah dengan pakainnya yang bagus. Kesaktian Sunggokong misalnya ia bisa menghilang, terbang dan pandai mengobati orang. Hal-hal yang tidak mereka sukai dari film Kera Sakti adalah, sifat Potkai (manusia babi) yang suka bohong, rakus, suka minum arak, pengkhayal dan gemar merayu perempuan. Pelajaran yang bisa diambil dari film ini adalah laki-laki tidak boleh mempunyai sifat penakut, tidak boleh membantah perintah orang tua, harus suka menolong dan tidak boleh berbohong.

e. Panji Manusia Millineum Daya tarik film ini karena banyak keajaiban-keajaiban seperti bisa terbang, menghilang dan lain-lain. Ceriteranya menarik dan seru, tokohnya seorang jagoan yang bisa terbang, menghilang, suka menolong orang lemah, tanggung jawab dan berani

membela kebenaran. Dia juga mampu menaklukkan musuh-musuhnya untuk membela kebenaran. Pakaianya juga khas dan unik. Pelajaran yang dapat diperoleh dari film ini ialah kita perlu menolong sesama dan tanpa pamrih.

f. Keluarga Cemara Film ini ceritanya banyak mengandung pendidikan dan pelajaran. Isinya menceeriterakan kehidupan sehari-hari, dimana anak-anak keluarga cemara tidak merasa malu meskipun harus bekerja apa saja (misalnya berjualan opaq) untuk menghidupi keluarganya. Tokoh Agil, Euis, Ara disukai karena selalu bahagia dan optimis meskipun hidup dalam kesederhanaan. Tokoh Abah orangnya jujur, bertanggung jawab dan suka bekerja keras. Cemara sifatnya pemaaf dan mau berteman dengan orang-orang yang menyakitinya. Yang tidak disukai dari film ini adalah ceritanya yang umumnya sedih dan kurang lucu. Pelajaran yang dapat diambil dari film ini adalah kita harus belajar hidup sederhana dan sabar dalam menghadapi kesulitan.

g. Detektif Conan Daya tarik Film ini karena ceritanya menarik dan bagus yaitu tentang keberanian dan kepandaian Conan memecahkan masalah, misalnya

bila ada pembunuhan. Peralatan yang digunakannya canggih. Tokoh Conan disenangi karena sabar, tidak mudah putus asa, pandai dan berani. Yang dapat diambil dari film ini yaitu berani dalam menghadapi setiap masalah, berani menghadapi segala bahaya dan tidak mudah putus asa

h. Samurai X Daya tarik film ini adalah karena ceriteranya seru dan menarik. Yang dikagumi dari film ini karena tokohnya berani dalam menghadapi bahaya. Yang tidak disukai dari film ini adalah tokohnya suka membunuh.

i. Digimon Adventure Daya tarik film ini adalah karena ceritanya yang seru dan menarik, yaitu mengenai petualangan. Tokohnya Taichi seorang yang berani, bertanggung jawab dan jujur. Yang dapat ditiru dari film ini adalah keberanian untuk menyatakan kebenaran walaupun ada orang yang mengancam dan tidak mudah putus asa. Yang tidak disukai dari film ini tokohnya (Taichi) suka berantem dan usil.

j. Bidadari Film ini secara umum disenangi karena faktor ceriteranya. Selain itu daya tarik film ini ada pada tokohnya. Tokoh dalam film ini (Bidadari) suka menolong

orang yang susah. Tokoh Lala disukai karena ia seorang yang penyabar dan jujur. Pelajaran yang diambil dari film ini tidak boleh menjadi penakut, harus sabar dan jujur.

k. KoboChan Daya tarik film ini karena ceriteranya lucu, terutama karena tokohnya yang lucu, lugu dan banyak akal.

l. Ninja Hatori Daya tarik film ini adalah ceritanya bagus dan menarik. Tokohnya baik, suka menolong orang yang kesusahan.

2. Tokoh Film Anak-Anak Yang Paling Disukai Dan Alasan Menyukainya

Ada 76 orang tokoh film anak-anak yang paling disukai beserta alasannya. Tokoh yang paling banyak penggemarnya adalah Doraemon (23%) dan Sinchan (15%). Tokoh-tokoh lainnya yang diminati oleh lebih dari 1% responden secara berturut-turut adalah Panji (8%), Songgoku (7%), Sun Go Kong (4%), KoboChan (3%), Nobita, Cemara, Detektif Conand, Abah, P – Man dan Sizuka. Tokoh-tokoh lain yang disukai namun peminatnya kurang dari 1% (di bawah 10 orang) antara lain : Samurai X Saras, Patamon, Yamato, Digimon, Yoshua, Taichi,; Pikacu, Pokemon, Jun, Makibao, Tomy, Batman, Chabelita dan Agil, Bubles,

Dr.Slump, Sailor Moon,Samsir, dan Susako. Alasan Menyukai tokoh Alasan responden menyukai tokoh-tokoh film di atas yang paling dominan adalah karena kebaikan, kelucuan dan keberaniannya. Sebagai contoh Doraemon disukai karena kelucuan dan kebaikannya, Sinchan karena kelucuan dan keberaniannya, Panji karena kebaikan dan keberaniannya, dan Songgoku karena keberaniannya.

Alasan lainnya yang mereka kemukakan adalah karena wajahnya yang tampan serta pakaiannya yang menarik. Sebagai contoh Sunggokong (dalam film Kera Sakti) disukai karena karena wajahnya yang tampan serta pakaiannya yang menarik.

Dari hasil FGD diperoleh informasi tentang alasan menyukai tokoh sebagai berikut :

- a. Tokoh Doraemon Doraemon orangnya baik, suka menolong, wajahnya lucu, memiliki sifat tanggung jawab, sopan, pemberani, jujur dan tidak suka membedakan antara si kaya dengan si miskin.
- b. Tokoh Sinchan Baik responden yang tinggal di dalam maupun di pinggiran kota, menyebutkan faktor kelucuan, sebagai alasan yang paling dominan untuk menyukai Shincan. Selain itu

Sinchan disenangi karena tingkah lakunya yang terkesan bodoh, jahil, konyol dan kadangkala sok tahu tapi lucu.

- c. Tokoh Panji Secara umum faktor keberanian sebagai alasan yang paling dominan untuk menyukai tokoh Panji. Faktor lainnya yang juga menjadi alasan untuk menyukainya adalah faktor kebaikan dan wajahnya yang tampan. Panji adalah seorang jagoan yang tampan, suka menolong orang lemah, tanggung jawab dan berani membela kebenaran. Dia juga mampu menaklukkan musuh-musuhnya untuk membela kebenaran.
- d. Tokoh Songgoku Secara umum Songgoku disenangi karena faktor keberaniannya. Songgoku orangnya pemberani dalam memberantas kejahatan untuk menolong masyarakat yang memerlukan pertolongannya.
- e. Tokoh Nobita Baik responden yang tinggal di dalam maupun di pinggiran kota, menyebutkan bahwa Nobita disenangi karena faktor kelucuannya. Namun Nobita juga merupakan tokoh yang tidak disukai karena sifatnya yang cengeng, nakal, cerewet, usil, suka bohong dan suka membantah orang tuanya.. Nilai Nobita dalam pelajaran selalu jelek karena ia bodoh.

- f. Tokoh Sunggokong Secara umum faktor keberanian merupakan alasan yang dominan untuk menyenangi Songgokong. Alasan selanjutnya yang juga cukup banyak adalah faktor kelucuan. Selain itu ia juga baik dan sakti seperti: suka menolong, patuh pada guru, bisa menghilang, dan dapat mengobati orang sakit.
- g. Tokoh Cemara Secara umum faktor kebaikan merupakan alasan yang dominan untuk menyenangi tokoh Cemara. Cemara orangnya selalu bahagia dan optimis meskipun hidup dalam kesederhanaan. Disamping ia seorang pemaaf dan tetap mau berteman dengan orang-orang yang menyakitinya.
- h. Tokoh Abah Faktor kebaikan merupakan alasan yang dominan untuk menyenangi tokoh Abah. Abah orangnya jujur, tanggung jawab terhadap keluarga dan suka bekerja keras.
- i. Tokoh Conan Secara umum faktor keberanian sebagai alasan yang paling dominan untuk menyukai tokoh Conan Selain itu juga faktor kebaikannya seperti : sabar, tidak mudah putus asa dan berani dalam menghadapi segala masalah yang sulit dan berbahaya.

3. Pelajaran yang dapat diambil dari Film-Film Anak-Anak.

Para responden menyatakan bahwa ada hal-hal positif (pelajaran) yang dapat mereka peroleh dari film anak-anak yang mereka tonton di televisi.

Hal-hal positif (pelajaran) yang dapat mereka peroleh antara lain :

- a. Tidak boleh berbohong, diakui oleh 40% responden.
- b. Tidak boleh menjadi anak penakut, diakui oleh 39%% responden.
- c. Menghargai sesama teman (walaupun mereka berbeda dalam hal kekayaan, agama, kepintaran dan pendapat). Hal ini diakui oleh 37% responden.
- d. Tidak boleh nakal dan Harus sopan kepada orang yang lebih tua, diakui oleh 31% responden.
- e. Hormat kepada orang tua, diakui oleh 27% responden.
- f. Harus mengerjakan keperluan sendiri seperti merapikan tempat tidur, membersihkan sepatu dan mengatur jadwal belajar. Hal ini diakui oleh 27%% responden.
- g. Harus sabar dan tidak cepat marah, diakui oleh 26% responden..

h. Wajib berbakti kepada Tuhan. Hal ini diakui oleh 18% responden.

4. Jenis Film Anak-Anak Yang Disukai

Tentang jenis film manakah yang disukai, apakah film kartun atau yang bukan kartun? Ternyata sebagian besar responden (74%) menyukai film kartun, 21% nya menyukai film yang bukan kartun dan 5% sisanya menyukai keduanya.

Simpulan

Berdasarkan analisis hasil dapat dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Profil Responden : a. Berdasarkan jenis kelamin, responden wanita lebih besar dari responden pria. b. Sebagian besar responden berasal keluarga yang memiliki mata pencaharian sebagai karyawan, baik dari negeri maupun swasta. c. Sebagian besar responden mempunyai orang tua yang berpendidikan (SLTA ke atas).
2. Film Anak-anak, Serta Tokoh/Pemain Yang Disukai Film Doraemon merupakan film yang paling disukai anak-anak. Secara berturut-turut

sepuluh besar film anak-anak yang disukai anak-anak adalah sebagai berikut: Rangking 1: Film Doraemon, Rangking 2: Film Crayon Shincan, Rangking 3: Film Dragon Ball, Rangking 4: Film Kera Sakti, Rangking 5: Film Panji Manusia Millineum, Rangking 6: Film Keluarga Cemara, Rangking 7: Film Detektif Conand, Rangking 8: Film Samorai X, Rangking 9: Film Digimon Adventure, dan Rangking 10: Film Bidadari. Sedangkan tokoh/pemain yang paling disukai anak-anak adalah Doraemon dalam film Doraemon.

3. Berikut urutan sepuluh besar tokoh-tokoh film yang disenangi anak-anak : Rangking 1: Doraemon dalam film Doraemon; Rangking 2: Shincan dalam film Crayon Shincan; Rangking 3: Panji dalam film Panji Manusia Millineum; Rangking 4: Songgoku dalam film Dragon Ball; Rangking 5: Sunggokong dalam film Kera Sakti; Rangking 6: Kobochan dalam film Kobochan; Rangking 7: Nobita dalam film Doraemon; Rangking 8: Cemara dalam film Keluarga Cemara; Rangking 9: Conan dalam film Detektif Conan; dan Rangking 10: Abah dalam film Keluarga Cemara, Alasan responden : a.

Film Doraemon disukai karena faktor ceriteranya yang menarik, tokohnya yang lucu serta banyaknya adegan-adegan keajaiban yang ada di dalamnya. b. Film Crayon Shincan disukai karena faktor tokohnya, yaitu tingkah laku Shincan yang lucu serta isi ceriteranya yang lucu dan menarik. c. Film Dragon Ball disenangi faktor ceriteranya yang menarik, kostum/pakaian yang dikenakan oleh para pemainnya serta faktor keajaiban-keajaiban yang terdapat di dalamnya. d. Film Kera Sakti disenangi karena faktor ceritera yang menarik kostum/pakaian yang dikenakan oleh para pemainnya serta tokohnya (Sunggokong) yang lucu, dan baik. e. Film Panji Manusia Millineum disenangi karena faktor ceriteranya yang menarik di mana terdapat keajaiban-keajaiban di dalamnya, serta sifat-sifat baik yang dimiliki tokohnya (Panji). f. Film Keluarga Cemara disenangi karena isi dan jalan ceriteranya yang menarik mengenai kehidupan sehari-hari dari sebuah keluarga sederhana, sifat-sifat baik yang dimiliki para tokohnya (baik Abah, Agil maupun Cemara itu sendiri) serta lagu-lagunya yang enak didengar. g. Film Detektif Conand disenangi karena isi

ceriteranya yang menarik serta kepandaian dan keberanian tokohnya (Conan) dalam mengatasi masalah. h. Film Samurai X disenangi karena isi dan jalan ceriteranya yang menarik (penuh petualangan) serta tokohnya yang gagah berani dalam menghadapi bahaya.. i. Film Digimon Adventure disenangi karena isi dan jalan ceriteranya yang seru dan penuh petualangan serta sifat tokohnya yang baik. j. Bidadari disenangi karena isi dan jalan ceriteranya yang menarik serta sifat tokohnya yang baik.

4. Pelajaran/Pesan Moral Yang Diperoleh Dari Film Pelajaran/pesan moral yang diperoleh dari menonton film yang disukai adalah : Tidak boleh berbohong, tidak boleh penakut, menghargai sesama teman, walaupun berbeda kekayaan, agama, kepintaran dan pendapat, tidak boleh nakal, harus sopan kepada orang yang lebih tua, harus mengerjakan keperluan sendiri seperti merapikan tempat tidur, membersihkan sepatu, mengatur jadwal pelajaran dan lain-lain, hormat kepada orang tua, harus sabar tidak cepat marah, dan wajib berbakti kepada Tuhan.

5. Jenis Film Yang Disukai Film kartun lebih disukai dari pada film yang bukan kartun.

Daftar Pustaka

Departemen Pendidikan Nasional, Pedoman Umum Pendidikan Budi Pekerti Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah (Jakarta : Ditjen Dikdasmen 2000). 2000. *Departemen Agama, Budi Pekerti Dalam Mata Pelajaran pendidikan agama, Konsep Operasional*. Jakarta Direktorat Pembinaan, Kelembagaan, Agama Islam.

Depari, Eduard. 1978. "Pemenuhan Kebutuhan Pendidikan Bagi Masyarakat Melalui Media Elektronik", *Makalah Bahan Seminar Lokakarya Nasional Teknologi Pendidikan Tentang : Media Massa Elektronik dan Pendidikan Sumber Daya Manusia, 1 – 3 Februari 1994 (Jakarta : IPTPI, CTPI, Pustekkom, 1994)*. Dwyer Francis M., *Strategis for Improving Visual Learning, State-College*. Pennsylvania : Learning Services.

Fahmi Alatas.1994. "Potensi Siaran Televisi Untuk Pendidikan Sumber Daya Manusia", *Makalah Bahan Seminar Lokakarya Nasional Teknologi Pendidikan Tentang : Media Massa Elektronik dan Pendidikan Sumber*

Daya Manusia, 1 – 3 Februari 1994. Jakarta : IPTPI, CTPI, Pustekkom.

Perin Donald G, *Instructional Television*.1977. *Synopsis of Television in Education, New Jersey: Educational Technology Publication*.

Ray Brown, J., *Children and Television*, Beverly Hills.1076. California : Sage Publication, Inc.

Russel, Heinich, Molenda. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York : John Willey and Sons.

Solomon Gavriel.1994. *Instructional Television : A Cognitive Approach to Media*. Englewood Cliffs, New Jersey : Educational Technology Publication, 1977. Sri Hardjoko W. "Pendayagunaan Radio dan Televisi Dalam Pendidikan", *Makalah Bahan Seminar Lokakarya Nasional Teknologi Pendidikan Tentang : Media Massa Elektronik dan Pendidikan Sumber Daya Manusia, 1 – 3 Februari 1994*. Jakarta : IPTPI, CTPI, Pustekkom.

Susanto Astrid S.1994. *Strategi Pendidikan Melalui Media Audio Visual*", *Makalah Bahan Seminar Lokakarya Nasional Teknologi Pendidikan Tentang : Media Massa Elektronik dan Pendidikan Sumber Daya Manusia, 1 – 3 Februari 1994*. Jakarta : IPTPI, CTPI, Pustekkom.

Tim Redaksi. 1997. *Cakrawarta Konstelasi Empat Satelit*", *Harian Umum Republika*. Jakarta : 25 November 1997, Hlm. 16 Kolom 4 – 5.

Tim Redaksi.1997. *Dari Indostar ke Cakrawarta Menghapus Blankspot di tanah Air*”, *Harian Umum Republika*. Jakarta : 9 September 1997, Hlm. 17 Kolom 3.

Waldopo. 2000. *Potensi Televisi Sebagai Media Pendidikan dan Pembelajaran*”, *Jurnal Ilmiah Teknodik* Nomor 8/IV/Teknodik/Mei/2000. Jakarta :

Pustekkom Depdiknas, 2000, Hlm.53-58.

Widarto Suprpti. 1994. *Pendayagunaan Siaran Televisi untuk Pendidikan Sumber Daya Manusia*”, *Makalah Bahan Seminar Lokakarya Nasional Teknologi Pendidikan Tentang : Media Massa Elektronik dan Pendidikan Sumber Daya Manusia, 1-3 Februari 1994*. Jakarta: IPTPI, CTPI, Pustekkom.