

**PENGARUH TAYANGAN ‘SPONGEBOB SQUAREPANTS GTV’
TERHADAP PERKEMBANGAN POLA PIKIR DAN PRILAKU ANAK SD
NEGERI KEBUN BUNGA 9 BANJARMASIN**

Evi Nahwati
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

ABSTRAK

EVI NAHWATI, NPM.14.11.0089 “Pengaruh Tayangan ‘Spongebob Squarepants Gtv’ Terhadap Perkembangan Pola Pikir dan Prilaku Anak Sd Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin”. Bimbingan Bapak Siswandi, M.I.Kom sebagai Pembimbing Utama dan Bapak Syahrani Ambo Oga, M.Si sebagai Co Pembimbing.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1.Untuk mengetahui pengaruh tayangan squarepants squarepants terhadap pola pikir anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin 2.Untuk mengetahui dampak negatif squarepants squarepants terhadap pola pikir anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin 3.Untuk mengetahui upaya mengatasi pengaruh tayangan squarepants squarepants terhadap pola pikir anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif Melihat hasil Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang. Data yang dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi 23 anak murid SD Negeri Kebun Bunga 9 dan 9 Orang tua anak yang bersedia diwawancarai.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartun Spongebob Squarepants memberikan pengaruh terhadap pola pikir dan prilaku anak-anak. Hal ini diketahui dari hasil Observasi, wawancara, dan dokumentasi langsung ke SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin. dari hasil yang peneliti dapatkan diantara 23 murid kelas 5. 20 orang menyukai kartun Spongebob Squarepants dan 3 orang tidak menyukai kartun spongebob squarepants dapat disimpulkan kartun ini sangat digemari oleh anak-anak.

Kata kunci : Pengaruh, kartun, terhadap anak-anak

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Mengkaji masalah pengaruh tayangan ‘**Spongebob Squarepants GTV**’ terhadap anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin, tentu menjadi persoalan yang sangat menarik perhatian banyak pihak, terutama untuk anak-anak, spongebob squarepants merupakan sebuah tayangan animasi yang di produksi oleh Nickelodeon. Serial kartun ini mulai masuk ke Indonesia kira-kira tahun 1999 yang pertama kali di tayangkan pada siaran TVONE, tetapi hak tayang acara di beli oleh siaran GLOBAL TV yang sekarang mengubah nama menjadi GTV, suara asli dari film Spongebob Squarepants di ganti sesuai dengan bahasa indonesia.

Menurut Effendy (1986: 122), “Pengaruh televisi tidak lepas dari pengaruh terhadap aspek-aspek kehidupan pada umumnya. Bahwa televisi menimbulkan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya untuk anak-anak sudah banyak mengetahui dan merasakannya, baik pengaruh positif ataupun negatifnya. Acara televisi pada umumnya mempengaruhi sikap, pandangan persepsi, dan perasaan para penonton. Sehingga mengakibatkan penonton terharu, terpesona, atau latah. Sebab salah satu pengaruh psikologis televisi seakan-akan menghipnotis penonton sehingga mereka seolah-olah

hanyut dalam keterlibatan kisah atau peristiwa yang disajikan televisi. Setiap orang akan senang jika menonton tayangan yang disukainya di televisi”.

Tayangan televisi berpengaruh negatif terhadap perkembangan perilaku anak tergantung dari penyesuaian anak, (Hurlock, 1978 : 344), "Anak yang penyesuaiannya baik kurang kemungkinannya terpengaruh secara negatif, apakah permanen atau temporer dibandingkan dengan anak yang buruk penyesuaiannya, dan anak yang sehat dibanding anak yang tidak sehat."

Istilah thought style (pola pikir), dipopulerkan oleh Karl Mannheim dalam bukunya Ideology and Utopia (Fuad Baali dan Ali Wardi, 1981; 22). Dalam bahasa aslinya yang digunakan Mannheim, pola pikir adalah denkstil, yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi thought style, yang mempunyai arti kebahasaan sama yaitu pola pikir. Pola pikir yang dimaksud di sini adalah prakonsepsi-prakonsepsi atau kategori-kategori yang implisit, yang membentuk kerangka acuan atau perspektif, darimana seseorang memandang dunia, yang kemudian cenderung membentuk sikap mental, pandangan hidup atau falsafah hidup (Fuad Baali; 22).

Perilaku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan/atau genetika. Menurut

Skinner, perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons (Amanda BT, 1994:1).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh tayangan spongebob squarepants terhadap pola pikir anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin ?
2. Bagaimana dampak negatif yang timbul oleh tayangan spongebob squarepants terhadap terhadap pola pikir anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin ?
3. Bagaimana upaya mengatasi pengaruh tayangan spongebob squarepants terhadap pola pikir anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh tayangan squarepants squarepants terhadap pola pikir anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin
2. Untuk mengetahui dampak negatif squarepants squarepants terhadap pola pikir anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin
3. Untuk mengetahui upaya mengatasi pengaruh tayangan squarepants squarepants terhadap pola pikir anak

SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Komunikasi Massa

Komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan yang menimbulkan efek tertentu (Saefullah, 2007: 6).

Komunikasi massa merupakan suatu tipe komunikasi manusia (Human Comunication) yang bersamaan dengan mulai digunakannya alat-alat mekanik, yang mampu melipat gandakan pesan komunikasi yaitu semenjak ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Gutenberg dan semenjak saat itu dimulailah era komunikasi massa. Yang dimaksud dengan komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar yang memiliki sirkulasi yang sangat luas, siaran radio dan televisi yang ditujukan secara umum, dan film yang dipertunjukan gedung-gedung bioskop (Effendy, 2000 : 79).

Menurut Effendy (2002 : 21) yang dimaksud dengan televisi adalah televisi siaran yang merupakan media dari jaringan komunikasi dengan ciri-ciri yang dimiliki komunikasi massa, yaitu berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesannya bersifat umum, sasarannya menimbulkan keserampakan, dan komunikasinya bersifat heterogen.

2.1.2 Definisi Televisi

Televisi merupakan media yang paling efektif dan efisien dalam penyampaian pesan-pesan atau ide-ide dari penyampaian pesan, karena media televisi tidak hanya megenluarkan suara saja tetapi juga disertai dengan gambar dan warna.

Menurut Ilham Zoebazary (2010:255) televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya secara broadcasting. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani yaitu tele (jauh) dan vision (melihat), jadi secara harfiah berarti “melihat jauh”. Karena pemirsa berada jauh dari studio tv.

Sedangkan menurut Adi Badjuri (2010:39) televisi adalah media pandang sekaligus media mendengar (audio-visual), yang dimana orang tidak hanya memandang gambar yang ditayangkan televisi, tetapi sekaligus mendengar atau mencerna narasi dari gambar tersebut.

2.1.3 Fungsi Televisi Sebagai Media Massa

Fungsi televisi sebagai media komunikasi mengembangkan beberapa fungsi yaitu (Nurudin,2007:59):

1. Fungsi menyiarkan informasi
2. Fungsi mendidik
3. Fungsi menghibur
4. Fungsi mempengaruhi

2.2 Definisi Pengaruh

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008), pengaruh adalah daya

yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang. Dalam hal ini pengaruh bisa terjadi pada pengetahuan, dan tingkah laku seseorang sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh adalah perubahan atau penguatan keyakinan seseorang sebagai akibat penerima pesan.

2.2.1 Kartun

Menurut Teguh Trianto (2013:3) “Film adalah hasil proses kreatifitas para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi”.

2.2.2 Spongebob Squarepants

Spongebob Squarepants adalah sebuah serial animasi yang paling terpopuler di Nickelodeon. Pada awalnya serial kartun animasi ini ditayangkan di Amerika Serikat. Di Indonesia serial kartun animasi ini dipopulerkan oleh Lativi (sekarang tvOne), kemudian hak tayang acara-acara yang diproduksi oleh Nickelodeon dibeli oleh Global TV (sekarang GTV).

Film ini menceritakan kehidupan dan budaya didasar Laut Samudrra Pasifik, walaupun memang yang digambarkan Hillenberg dalam tokohnya adalah sifat-sifat manusia dalam bentuk pemain yang unik dan lucu Spongebob ini merupakan film kartun yang diproduksi

oleh Amerika Serikat dengan karakter tokoh-tokoh utamanya dikemas dengan bentuk-bentuk binatang laut yang akan membuat anak-anak menyukainya

2.2.3 Dampak negatif dari film kartun terhadap anak-anak

Adapun dampak negatif dari film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin sebagai berikut:

1. Malas Belajar
2. Berperilaku agresif
3. Tutur bahasa tidak sopan
4. Berimajinasi terlalu tinggi

2.3 Pola pikir dan Prilaku

2.3.1 Pola pikir

Pola pikir yang dimaksud di sini adalah prakonsepsi-prakonsepsi atau kategori-kategori yang implisit, yang membentuk kerangka acuan atau perspektif, darimana seseorang memandang dunia, yang kemudian cenderung membentuk sikap mental, pandangan hidup atau falsafah hidup (Fuad Baali; 22).

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan Pola Pikir Menurut Siskandar (2008: 661) Terdapat 7 sumber kekuatan yang mempengaruhi proses berpikir manusia:

1. Orang Tua
2. Keluarga
3. lingkungan masyarakat
4. Sekolah
5. Teman
6. Media Massa

7. Diri sendiri Inilah faktor penentu dari suatu pola pikir

2.3.2 Prilaku

Prilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah menulis, membaca dan sebagainya. Dapat disimpulkan prilaku adalah aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Menurut Darma Yunita, seperti dikutip oleh Notoatmodjo (2003:1) membagi prilaku dalam 3 domain (ranah/kawasan) terdiri dari ranah kognitif, ranah affektif, dan ranah psikomotor.

Imitasi adalah tindakan meniru orang lain melalui sikap, penampilan, gaya hidup dan sebagainya. Meniru bisa berdampak positif dan negatif. Menurut Soejarno Seokanto (2009: 57) “Salah satu segi positif adalah imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku”. Namun imitasi bisa berdampak negatif misalnya yang ditiru adalah tindakan-tindakan menyimpang. Selain itu imitasi dapat melemahkan atau bahkan mematikan pengembangan kreasi seseorang.

2.4 Definisi Anak

Menurut piaget (dalam Susanto, 2013:77) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak mempunyai karakteristik yang berbeda. Secara garis besar

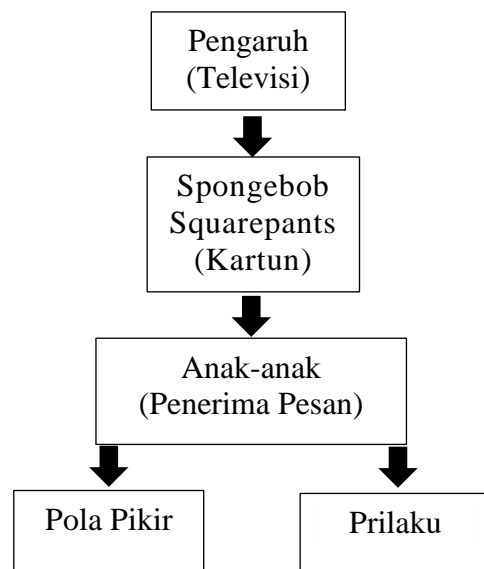
dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu: (1) Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun). Dimana pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah (2) tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun, pada tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Anak masih suka meniru perilaku orang lain (khususnya orang tua dan guru) yang pernah ia lihat dan anak mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu pula mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif. (3) tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatnya selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret (4) tahap operasional formal (usia 11-15 tahun), Pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif peserta didik pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif baik secara simultan (serentak) mampu berurutan. (Notoatmodjo, 2007: 139). Faktor yang mempengaruhi kepribadian seseorang dapat dikelompokkan dalam dua faktor internal dan eksternal yaitu:

1. Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri sendiri, faktor internal ini biasanya merupakan

faktor genetik atau bawaan, faktor genetik maksudnya adalah faktor yang berupa bawaan sejak lahir dan merupakan pengaruh keturunan dari salah satu sifat yang dimiliki salah satu dari kedua orang tuanya atau bisa jadi gabungan atau kombinasi dari sifat orang tuanya.

2. Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar orang tersebut, faktor eksternal ini biasanya merupakan pengaruh yang berasal dari lingkungan seseorang mulai dari lingkungan terkecilnya yakni keluarga, tetangga, teman sampai dengan pengaruh dari berbagai media audio visual seperti televisi dan lain sebagainya

2.5 Kerangka Berpikir



III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis.

Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.

Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian paradigma kualitatif metode analisis deskriptif. Dalam paradigma kualitatif diutamakan uraian yang disertai alasan serta kemampuan penulis mengungkapkan penelitain dalam bahasa berdasarkan data. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk penelitian yang dilakukan semata-mata berdasarkan pada fakta atau fenomena yang ada, sehingga yang dihasilkan berupa paparan bahasa seperti apa adanya. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk penggambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta yang ada (Isyandi, 2003:13).

3.3 Lokasi penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin Jl.Citrawati komplek setia kawan Rt 17 No 111 dengan subjeknya adalah anak-anak mengenai pengaruh tayangan 'spongebob squarepants gtv' terhadap perkembangan pola pikir dan perilaku

anak yang ada di SD Negeri Kebun bunga 9 Banjarmasin.

3.4 Obyek Penelitian

Adapun fokus obyek penelitian dalam penelitian ini adalah Pengaruh Tayangan 'Spongebob Squarepants Gtv' terhadap perkembangan pola pikir dan perilaku anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin,

Narasumber atau informan dalam penelitian ini adalah orang-orang yang dianggap berpotensi untuk memberikan informasi tentang masalah yang diteliti pada anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin oleh karena itu informan yang di maksud dalam kegiatan penelitian ini yaitu :

1. Anak-anak
2. Orang Tua

3.5 Sumber Data/ Populasi dan Sample

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, dapat berupa populasi dan sample.

Populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang akan diteliti. Objek yang akan diteliti dalam polpulasi disebut unit analisis atau populasi. Unit analisis berupa orang, perusahaan, media, dan sebagainya.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan populasi adalah anak-anak kelas 5 SD Negeri Kebun Bunga 9 dan 9 orangtua anak-anak yang bersedia

meluangkan waktunya untuk diwawancarai.

- a. Sample adalah sebagian atau wakil dari populasi (keseluruhannya) obyek yang diteliti. Untuk menentukan besar kecilnya sample penulis menggunakan pendapat yang dikemukakan oleh (Suharsimi Arikunto 2002:109) ialah sebagai berikut : untuk sekedar ancer-ancer apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitinya merupakan penelitian populasi.
- b. Populasi atau population menurut bahasa sama dengan penduduk atau orang banyak bersifat umum (universe). Dalam penelitian, populasi adalah keseluruhan objek penelitian, mungkin berupa manusia, gejala, benda, pola pikir, tingkah laku, dan sebagainya yang menjadi objek penelitian. Populasi adalah himpunan keseluruhan karakteristik dari objek yang diteliti.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan populasi adalah anak-anak kelas 5 SD Negeri Kebun Bunga 9 dan 9 orangtua anak-anak yang bersedia meluangkan waktunya untuk diwawancarai.

Dari keterangan diatas dapat ditetapkan penelitian ini disebut dengan penelitian populasi dan sample dalam penelitian ini diambil semua karena kurang dari 100, yaitu 23 anak-anak dan

orangtua anak hanya berjumlah 9 orangtua dari 23 anak dari usia 9-11tahun sehingga semua populasi sebagian sample.

Sedangkan data sekunder data yang dikumpulkan oleh peneliti dari sumber kedua atau berasal dari bahan-bahan pelengkap yang relevan dengan kajian peneliti yang dilakukan, data sekunder meliputi : data-data yang diperoleh dari buku-buku dan dokumen-dokumen yang ada di SD Kebun Bunga 9 Banjarmasin.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dan informasi dalam penulisan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik

1. Observasi
2. Wawancara
3. Dokumentasi

3.7 Analisa Data

Analisis data dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan dan bersamaan dengan pengumpulan data.

Analisis data sebelum dilapangan berupa analisis terhadap data tahap studi pendahuluan atau data sekunder yang digunakan untuk fokus penelitian.

Analisis data dilapangan dilakukan secara interaktif dan terus menerus hingga tuntas. Aktivitas dalam analisis data berupa :

1. Pengumpulan data.

2. Reduksi data.
3. Penyajian data.
4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Sejarah Singkat SDN Kebun Bunga 9 Banjarmasin

Sekolah SD Negeri Kebun Bunga 9 adalah salah satu sekolah yang ada di kecamatan Banjar Timur, Kabupaten Banjarmasin tepatnya di jalan Citrawati kompleks Setia Kawan

Sekolah tersebut berdiri sejak 4 Januari 1976 dan baru aktif menerima murid pada 1 Juli 1976 dulunya sekolah ini bernama SDN Dewi Kunti berlambang burung hantu dan sekarang diganti menjadi SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin. Mengapa jadi nomor 9 karena sesuai dengan nomor sekolah yang didirikan saat itu. SD ini masih berjalan sekarang.

4.2 Hasil Penelitian

Peneliti akan menjabarkan hasil dari penelitian yang berkaitan tentang "Pengaruh Tayangan 'Spongebob Squarepants Gtv' Terhadap Perkembangan Pola Pikir dan Prilaku Anak Sd Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin", yang sudah peneliti lakukan selama beberapa bulan.

dari hasil yang peneliti dapatkan diantara 23 murid kelas 5 SD Kebun Bunga 9 Banjarmasin. 20 murid menyukai kartun spongebob dan 3

murid tidak menyukai kartun spongebob squarepants dapat disimpulkan kartun ini sangat digemari oleh anak-anak.

V. PENUTUP

5.1 kesimpulan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian paradigma kualitatif metode analisis deskriptif. Yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Tayangan Kartun 'Spongebob Squarepants Gtv' Terhadap Perkembangan Pola Pikir dan Prilaku Anak Sd Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin. Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan di SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin. temuan peneliti menyimpulkan bahwa anak murid SD Kebun Bunga 9 Banjarmasin kebanyakan menyukai kartun Spongebob Squarepants.

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang. Dalam hal ini pengaruh bisa terjadi pada pengetahuan, dan tingkah laku seseorang
2. Dampak yang terjadi akibat keseringan menonton kartun anak menjadi malas belajar, berperilaku agresif ,tutur bahasa tidak sopan,berimajinasi terlalu tinggi
3. Upaya orangtua untuk meminimalkan dampak negatif akibat tayangan televisi pada prilaku

anak adalah melakukan pendampingan saat anak menonton tayangan televisi khususnya kartun, dengan menjelaskan berbagai dampak negatifnya dan menanamkanlah pada diri anak untuk benar-benar memiliki manajemen waktu yang bagus seperti, kapan waktunya belajar, bermain, istirahat, nonton televisi dengan melalui ucapan dan tindakan. Serta memberikan contoh riil kepada anak dengan cara orangtua tidak menonton program acara televisi yang tidak bermanfaat dan bertentangan dengan agama.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan yang telah dikemukakan oleh penulis yaitu mengenai pengaruh tayangan 'Spongebob Squarepants Gtv' Terhadap Perkembangan Pola Pikir dan Prilaku Anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin maka dari itu penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Orangtua di harapkan memberikan pengaruh yang baik untuk anaknya baik untuk dan berperan penting dalam mendidik anak-anaknya di dalam kehidupan dengan memberikan pendidikan dan ilmu agama secara terus menerus.
2. Kepada orangtua untuk dapat meningkatkan pengawasan kepada anak-anaknya terhadap tayangan televisi yang kurang mendidik,

khususnya tayangan kartun karena kartun memiliki banyak konten negatif serta orangtua memberikan contoh tingkah laku yang baik yang sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat.

3. Orangtua mendampingi kegiatan yang dilakukan anak didalam rumah ataupun diluar rumah mengontrol dan memberikan arahan kepada anak ketika melakukan perbuatan yang buruk.

Dengan adanya peran dari orangtua anak yang memiliki prilaku buruk akan mengerti bahwa apa yang dilakukan adalah perbuatan yang tidak baik upaya orangtua dapat dilakukan dengan memberikan perhatian, pengertian, keterbukaan dan dukungan positif dari orangtua maka komunikasi akan berjalan baik maka anak akan lebih disiplin dan perkembangan prilakunya akan lebih baik anak yang memiliki prilaku buruk akibat dari menonton kartun akan menjadi lebih baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Amanda Belina Tetinsya. 2013. *Teori Psikologi Sosial, Paper* Fakultas. Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin. Makasar

- Bimo Walgito. 1987. *Psikologi Sosial*. Yayasan Penerbit Fakultas UGM. Yogyakarta
- Badjuri Adi. 2010. *Jurnalistik Televisi*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Dominick. 2000. *The Dynamics Of Mass Communication*. Random House. New York
- Effendy. 1986. *Dinamika komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Effendy. Onong Uchjana. 1993. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT. Citra Aditya Bakti. Bandung
- _____. 2006. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Effendy. Onong Uchjana. 2000. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT. Citra Aditya Bakti. Bandung
- Effendy. Onong Uchjana. 2002. *Hubungan Masyarakat Suatu Studi Komunikologis* PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Erlangga. Jakarta
- Fuad Baali dan Ali Wardi. 1989. *Ibnu Khaldun dan Pola Pemikiran Islam, Mansuruddin & Ahmadie Thaha*. Pustaka Firdaus. Jakarta
- Isyandi. 2003. *Strategi Penyusunan Rencana Penelitian Berdaya Saing Tinggi*. Universitas Riau. Pekanbaru
- Mulyana, Dedi. 2001. *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- McQuail. 1996. *Teori Komunikasi Massa*. Erlangga. Jakarta
- Nurudin. 2004. *Komunikasi Massa*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. PT. RajaGrafindo Persada. Jakarta
- Notoatmodjo, S. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Rineka Cipta. Jakarta
- Rakhmat Jalaludin. 2003. *Psikologi Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Surbakti. 2008. *Awas Tayangan Televisi Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam Anak Anda*. PT Gramedia. Jakarta
- Saefullah, Ujang. 2007. *Kapita Selkta Komunikasi: Pendekatan Budaya dan Agama*. Simbiosis Rektama Media. Bandung
- Sudarman Paryati. 2008. *Menulis di Media Massa*. Pustaka Pelajar. Jogjakarta
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Metode Penelitian*. PT. Rineka Cipta. Jakarta
- Trianton Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Zoebazary Zoebazary. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta