

PENGARUH FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP PENERAPAN NILAI SOSIAL SISWA DI SDN 006 SEKOLUBUK TIGO LIRIK

Oleh : Rahmadianti Anwar
Pembimbing : Rummyeni, S.Sos, M.Sc
E-mail: Tantichuby@yahoo.com

Jurusan Ilmu Komunikasi – Manajemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Pekanbaru 28293

ABSTRAK

Media massa memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap arah kehidupan masyarakat, sebagaimana pengertian media massa itu sendiri yakni media yang khusus didesain untuk mencapai masyarakat yang sangat luas. Jenis media massa itu sendiri secara tradisional adalah surat kabar, majalah, radio, dan televisi. Kebutuhan audiens akan media hiburan seakan terpenuhi oleh keberadaan tayangan-tayangan yang disajikan oleh media massa tersebut. Sesuai dengan teori S-O-R, yakni teori komunikasi singkatan dari Stimulus-Organisme-Respon. Menurut teori ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Adapun tujuan dari peneliti ini, yaitu mengetahui ada tidaknya pengaruh siswa SD Negeri 006 Seko Lubuk Tigo dalam menerapkan nilai-nilai sosial setelah menonton film animasi Upin dan Ipin.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif, peneliti mengumpulkan data menggunakan kuesioner. Lokasi penelitian ini adalah SDN 006 Sekolubuk Tigo Lirik. Jumlah sampel untuk penelitian ini sebanyak 72 responden, dan penarikan sampel sendiri menggunakan teknik Manual Sampling. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan kedua variabel tersebut, peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana. Sementara untuk pengolahan data kuesioner, dilakukan dengan menggunakan Program Statistic Product Of Service Solution (SPSS) windows versi 17.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh film animasi Upin dan Ipin terhadap penerapan nilai sosial siswa di SDN 006 Sekolubuk Tigo Lirik, bahwa nilai $R = 0,733$ dan koefisien determinasi (R^2) adalah sebesar $0,537$ dengan tingkat signifikansi $0,001$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Angka tersebut menunjukkan pengertian bahwa sumbangan pengaruh variabel film animasi Upin dan Ipin terhadap penerapan nilai sosial siswa yang diperoleh adalah sebesar $53,7\%$ dengan kategori berpengaruh kuat.

Kata Kunci: Film Animasi, Penerapan Nilai Sosial

Effect of Animation Film Upin dan Ipin Sosial Value of Application of Country Elementry Students 006 Sekolubuk Tigo Lirik

By: Rahmadiani Anwar

Councilor: Rummyeni, S. Sos, M.Si

E-mail: Tantichuby@yahoo.com

*Major Communication Science – Management Communication
Faculty of Social and Political Science, University of Riau, Pekanbaru 28293*

ABSTRACT

The media has a huge influence on the direction of community life, as well as understanding of the mass media itself that the media are specifically designed to reach a very broad community. Type media itself is traditionally a newspaper, magazine, radio, and television. Audience needs will be met by the entertainment media as the existence of the shows presented by the mass media. In accordance with SOR theory, the theory of communication abbreviation of Stimulus-Organism-Response. According to this theory, the effect is specific reactions to specific stimuli, so that one can expect and predict compatibility between the message and the reaction communicant. The purpose of this research, ie determine whether there is influence elementary school students SDN 006 Sekolubuk Tigo Lirik in applying social values after watching the animated film Upin and Ipin.

The method used in this research is quantitative method, the researchers collected data using questionnaires. The location of this research is the SDN 006 Sekolubuk Tigo Lirik. The number of samples for this study were 72 respondents, and the sampling itself using manual sampling techniques. To find out how much the relationship between the two variables, the researchers used linear regression analysis simplistic. As for the data processing of questionnaires, conducted using Statistic Program Product Of Service Solution (SPSS) Windows version 17.

These results indicate that the effect of animated films Upin and Ipin on the application of social value students at SDN 006 Sekolubuk Tigo Lirik, that the value of $R = 0.733$ and the coefficient of determination (R^2) amounted to 0.537 with a significance level of 0.001 is smaller than $\alpha = 0.05$. The figure shows the understanding that the contribution of variables influence the animated film Upin and Ipin on the application of social value students obtained was 53.7% with a strong influence category.

Keyword: Animation Film, Sosial Value of Application

Pendahuluan

Media massa memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap arah kehidupan masyarakat. Sebagaimana pengertian media massa itu sendiri yakni media yang khusus didesain untuk masyarakat yang sangat luas. Patricia Mars Greenfield dalam bukunya *Mind and Media*, yang telah dialih bahasakan oleh Sugeng P, dalam buku *Pengaruh Televisi, Video Game dan Komputer terhadap pendidikan anak*. “Menonton televisi dapat menjadi suatu kegiatan pasif yang mematkan apabila orang tuanya tidak mengarahkan apa-apa yang boleh dilihat oleh anak-anak mereka sekaligus mengajar anak-anak itu untuk menonton secara kritis serta untuk belajar dari apa-apa yang mereka tonton” (Greenfield, 1989:3 dalam darwanto, 2007:121).

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Film

Film merupakan gambar yang merupakan bentuk dominan dari komunikasi massa visual yang ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor (Hiebert 1975 dalam Ardianto 2004). Tahun 1906-1916 merupakan periode yang paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat. Hal ini dikarenakan pada periode inilah lahirnya film feature, lahirnya bintang film serta pusat perfilman yang sekarang dikenal sebagai Hollywood (Ardianto 2004). Secara umum tujuan khalayak menonton film adalah untuk memperoleh hiburan. Akan tetapi didalam film dapat juga terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Fungsi edukatif digunakan untuk pembinaan generasi muda dalam rangka pembentukan karakter (Effendy 1981 dalam Ardianto 2004).

Menurut UU Nomor 8 Tahun 1992 dalam pasal 1 ayat (1) film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam dengan menggunakan pita seluloid, pita video, piringan video dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronika, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem mekanik, elektronik dan atau lainnya.

Film Animasi Upin dan Ipin

Film Animasi Upin dan Ipin Dirilis pada 14 September 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Film ini diproduksi oleh Les' Copaque. Awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak agar menghayati bulan Ramadan. Kini, Upin & Ipin sudah mempunyai tiga musim. Di Indonesia, Upin & Ipin hadir di MNCTV. Di Turki, Upin & Ipin disiarkan di Hilal TV. Upin dan Ipin. Upin dan Ipin adalah salah satu serial kartun yang mendidik adalah Serial animasi Upin & Ipin di MNCTV setiap hari pukul 16.00 yang menerapkan nilai moral. Film ini berdurasi 30-45 menit setiap episodenya.

Tokoh-tokoh dan pengisi suara dalam film animasi Upin dan Ipin ini adalah Upin dan Ipin (pengisi suara adalah Nur Fathiah Diaz), adalah dua orang kembar asal Melayu yang tinggal bersama Kakak dan Opah mereka dalam sebuah rumah di Kampung Durian Runtuh. Mereka kehilangan kedua orang tua mereka saat bayi. Untuk membedakan saudara kembar yang botak ini terlihat dari baju mereka yang bertuliskan “U” dan “I”. Tokoh kedua adalah Kak Ros (pengisi suara adalah Noor Ezdiani Ahmad Fauzi dan di Musim kedua diisi oleh Ida Saheera) merupakan kakak sulung dari Upin dan Ipin. Dari luar ia

kelihatan galak tapi dia adalah kakak yang selalu penuh kasih sayang.

Tokoh ketiga adalah Opah (pengisi suara adalah Hj. Ainon Ariff) merupakan nenek dari Upin, Ipin dan juga Kak Ros. Beliau sangat berhati mulia dan menyayangi cucunya. Tokoh keempat adalah Cikgu Jasmin (pengisi suara adalah Jasmin Ally) Ia adalah guru dari Upin dan Ipin. Tokoh ke lima adalah Jarjit Singh (pengisi suara adalah Mohd Shafiq) adalah teman Upin dan Ipin yang hobi berpantun. Tokoh yang ke enam adalah Fizi (pengisi suara adalah Ida Rahayu Yusoff) adalah salah satu teman Upin dan Ipin yang bersifat penuh keyakinan dan dimanjakan oleh orang tuanya. Tokoh ke tujuh adalah Ehsan (pengisi suara adalah Mohd Syahmid Abdul Hamid) Ia adalah sepupu Fizi yang tinggal di sebelah rumahnya. Ehsan mempunyai sikap menyendiri, cerewet dan suka makan. Fizi selalu memanggilnya dengan Intan Payung.

Tokoh ke delapan adalah Meimei (pengisi suara adalah Yap Ee Jean, Tang Ying Swok) merupakan teman Upin dan Ipin keturunan Tionghoa yang pintar di kelasnya. Tokoh ke Sembilan adalah Mail (pengisi suara adalah Mohd Hasrul) merupakan teman Upin dan Ipin yang peling rajin dalam mencari rezeki dan membantu ibunya. Tokoh kesepuluh adalah Susanti (pengisi suara adalah Sarah Nadira Nadhira Azman) Ia adalah teman Upin dan Ipin yang berasal dari Jakarta, Indonesia. Susanti adalah gadis yang berkarakter ramah dan baik hati. Tokoh kesebelas adalah Dzul dan Ijat (pengisi suara adalah Mohd Amirul Zarizan dan Mohd Izzat Ngathiman) merupakan teman sekelas Upin dan Ipin yang salaing berdampingan. Tokoh berikutnya adalah Tok Dalang (pengisi suara adalah Abu Shafian Abdul Hamid) beliau adalah penghulu kampung dan sering memberikan nasehat kepada Upin dan Ipin serta Kawan-kawan. Kemudian Muthu (pengisi suara adalah Mohd Shafiq) merupakan pedagang makanan satu-satunya di Kampung Durian Runtuh. Lalu tokoh

berikutnya adalah Hasrol Ahmad) adalah seorang laki-laki namun bersifat seperti wanita (feminim) yang galak dan sirik.

Pada awalnya termasuk sebagai gagasan film Geng: Pengembaraan Bermula, Upin & Ipin dibuat oleh Mohd. Nizam Abdul Razak, Mohd. Safwan Abdul Karim, dan Usamah Zaid, para pemilik Les' Copaque. Ketiganya merupakan bekas mahasiswa dari Multimedia University Malaysia yang awalnya bekerja sebagai pekerja di sebuah organisasi animasi sebelum akhirnya bertemu dengan bekas pedagang minyak dan gas, Haji Burhanuddin Radzi dan istrinya bernama H. Ainon Ariff pada tahun 2005, lalu membuka organisasi Les' Copaque.

Menurut Harahap (2006:139) ada 5 indikator dari tayangan film animasi kartun, yaitu sebagai berikut :

1. Frekuensi tayangan.

Menurut Endarmoko (2007:135) Frekuensi adalah sejumlah pengulangan kejadian tertentu yang teratur. Sedangkan tayangan adalah sesuatu yang ditayangkan atau pertunjukan (<http://www.artikata.com>). Jadi frekuensi tayangan adalah sejumlah sesuatu yang ditayangkan atau pertunjukan.

2. Durasi tayangan

Defenisi durasi menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah lamanya sesuatu berlangsung atau rentang waktu. Durasi adalah jumlah menit dalam setiap penayangan.

3. Waktu penayangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terdapat empat arti kata “waktu” : (1) seluruh rangkaian saat, yang telah berlalu, sekarang, dan yang akan datang : (2) saat tertentu untuk menyelesaikan sesuatu : (3) kesempatan, tempo, atau peluang (4) ketika, atau saat terjadinya sesuatu. Jadi waktu penayangan adalah jam dimana ketika penayangan itu ditayangkan.

4. Isi cerita

Isi cerita adalah alur kisah sebuah tayangan. Menurut Kamus Besar Indonesia, isi cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya).

5. Tampilan gambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas. Jadi, tampilan pada gambar adalah sisi grafis bentuk sesuatu tiruan yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas.

Manusia merupakan makhluk sosial, dari proses sosial ia memperoleh beberapa karakteristik yang di pengaruhi perilakunya dalam menerapkan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Anone Joeanda (2005:89), penerapan nilai sosial terbagi menjadi 16 komponen, diantaranya adalah :

1. Religius:

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2. Jujur:

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3. Toleransi:

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. Disiplin:

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5. Kerja keras:

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi

berbagai hambatan belajar, tugas, dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

6. Kreatif:

Berpikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan cara atau hasil baru berdasarkan sesuatu yang telah dimiliki.

7. Mandiri:

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8. Demokratis:

Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9. Rasa ingin tahu:

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.

10. Semangat kebangsaan:

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11. Cinta tanah air:

Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

12. Menghargai prestasi:

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, mengakui, dan menghormati keberhasilan orang lain.

13. Bersahabat/ komunikatif:

Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

14. Cinta damai:

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya

15. Gemar membaca:

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16. Peduli sosial:

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

17. Peduli lingkungan:

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah seperangkat konsep dan definisi yang saling berhubungan yang mencerminkan suatu pandangan sistematis mengenai fenomena dan bertujuan untuk memberikan gambaran atau batasan tentang teori-teori yang akan dipakai sebagai landasan penelitian.

Teori dipergunakan untuk memperjelas suatu masalah yang akan diteliti dan untuk mencapai satuan

pengetahuan yang sistematis serta membantu atau membimbing peneliti dalam penelitiannya. Menurut Kerlinger, teori adalah himpunan konsep (konstruk), definisi, dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi antara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut (dalam Rakhmat, 2009:6).

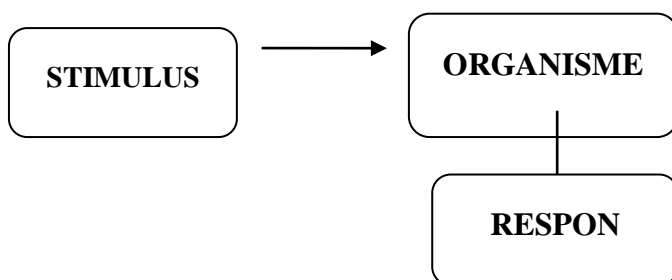
Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis mencari dan menggunakan teori yang relevan sebagai pokok pikiran dalam rangka pemecahan masalah-masalah-masalah yang diteliti. Maka penulis menggunakan Teori S-O-R, yakni teori komunikasi singkatan dari Stimulus-Organisme-Respon. Menurut teori ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi (Effendi, 2005:254).

Janis dan Kelly mengemukakan bahwa dalam teori ini ada tiga unsur yang sangat penting yaitu pesan (stimulus), komunikasi (organisme), efek (respon) (dalam Effendi, 2002:253-254).

Menurut Teori S-O-R, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi.

Sumber : Effendi, 2005: 254

Gambar
Model S-O-R



Gambar diatas menunjukkan bahwa perubahan perilaku bergantung pada proses yang terjadi pada individu. Stimulus atau pesan yang disampaikan mungkin diterima atau ditolak. Komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian dari komunikasi. Proses berikutnya komunikasi mengerti. Kemampuan komunikasi inilah yang melanjutkan proses berikutnya. Setelah komunikasi mengelolanya dan menerimanya maka terjadilah kesediaan untuk merubah perilaku yang terwujud dalam bertambahnya pengetahuan dan perubahan sikap.

Pada dasarnya penonton yang diberikan stimulus atau rangsangan dalam bentuk pesan dan memberikan reaksi khusus terhadap stimulus yang disampaikan dengan teknik-teknik penyampaian sebuah pesan yang menarik. Sebaliknya, jika tidak menarik maka tidak akan membuat penonton (komunikatif) mengikuti maksud pesan.

Dikatakan bahwa elemen atau unsure dari teori S-O-R adalah :

1. S (Stimulus), merupakan yang menjadi sumber rangsangan dari program film animasi Upin dan Ipin, Seperti disebut Wahyudi (2004:22) yang telah diulas sebelumnya, tiap mata acara (program)

Kerangka Pemikiran bertujuan untuk menerangkan dan meramalkan fenomena yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang teori/model yang digunakan sebagai landasan penelitian yang akan dilakukan. Untuk mendasari penelitian ini, agar lebih terarah didalamnya

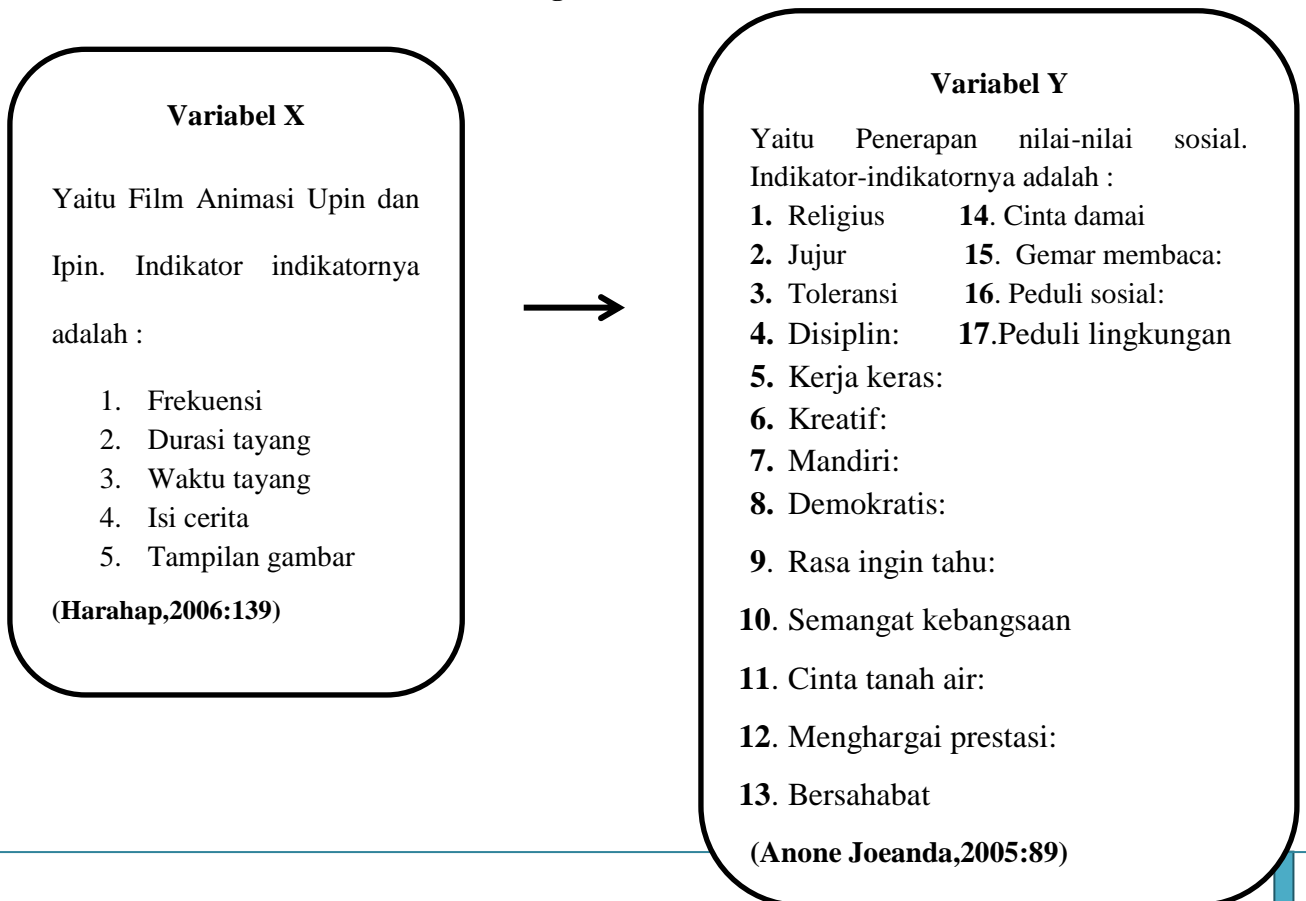
harus dibuatkan beberapa unsur. Unsur-unsur inilah yang menjadi stimulus dari program film animasi Upin dan Ipin, yaitu : penampilan penyajian film.

2. O (Organisme), organisme atau komunikasi berarti adalah siswa SD Negeri 006 Seko Lubuk Tigo Lirik yang mengikuti pelajaran dikelas. Jadi organisme inilah yang akan diamati sikapnya, mereka adalah komunikannya.

3. R (Respons), respons disini artinya efek yang diharapkan atas stimulus yang telah diberikan, respons dalam hal ini berarti penerapan nilai-nilai sosial siswa SD Negeri 006 Seko Lubuk Tigo Lirik.

penulisannya maka peneliti merasa perlu untuk mengemukakan beberapa teori atau pemikiran yang berkaitan dengan judul penelitian tersebut. Model yang digunakan dalam penerapan penelitian ini, terlihat seperti gambar dibawah ini:

**Gambar
Kerangka Pemikiran**



Sumber: Olahan data Peneliti, 2016

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah riset kuantitatif. Jenis penyajian data dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yaitu nilai pembahasan yang dapat dinyatakan dalam angka (Sony, 2004:267). Analisis kuantitatif adalah analisis berupa data yang diperoleh dari responden yang telah dikumpulkan, kemudian di analisis dan diolah menggunakan teori statistik sebagai alat pemecahan masalah yang dihadapi, sehingga metode ini akan memberikan kepastian dalam mengambil keputusan.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Populasi Seluruh Siswa di SD Negeri 006 Seko Lubuk Tigo Lirik

No.	Siswa Kelas 4, 5 dan 6	Jumlah Siswa
1	Kelas 4	32 Orang
2	Kelas 5	20 Orang
3	Kelas 6	20 Orang
	Jumlah	72 Orang

Sumber: SD Negeri 006 Seko Lubuk Tigo Lirik – Indragiri Hulu 2016

Sampel adalah perwakilan dari keseluruhan objek atau fenomena yang akan diamati (Bungin, 2001:101).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu Manual Sampling. Dimana

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 006 Seko Lubuk Tigo Lirik pada seluruh siswa tahun pelajaran 2015/2016 dan waktu pelaksanaan penelitiannya pada bulan Desember dimulai dari tanggal 15 Desember sampai 18 Desember 2015.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan seluruh kumpulan elemen yang menjadi amatan dalam suatu penelitian, atau seluruh kumpulan elemen yang digunakan dalam membuat beberapa kesimpulan. Populasi adalah keseluruhan objek atau fenomena yang diteliti (Kriyantono,2008:151).

keseluruhan sampel populasi diambil secara keseluruhan, dalam penelitian ini populasi sampel yang di ambil berjumlah 72 orang anak pada kelas 4, 5 dan 6 SD Negeri 006 Seko Lubuk Tigo Lirik. Peneliti melakukan pengamatan dan memberikan angket penilaian kepada anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan terhadap 72 responden yaitu siswa SDN 006

Sekolubuk Tigo Lirik Berikut hasil penelitian yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner.

Kategori Responden Berdasarkan Jenis kelamin

Indikator	Jumlah (orang)	Presentase (%)
1. Jenis Kelamin		
a. Laki-laki	39	53,3
b. Perempuan	33	46,7
Jumlah	72	100

Sumber: Olehan data peneliti

Berdasarkan tabel terlihat bahwa responden yang memiliki jenis kelamin Laki-laki sebanyak 39 orang (53,3%) dan yang memiliki jenis kelamin Perempuan sebanyak 33 orang (46,5%). Berdasarkan

jenis kelamin dapat dilihat bahwa responden laki-laki lebih mendominasi dalam memberikan tanggapan terhadap tayangan film animasi Upin dan Ipin dari responden perempuan.

Kategori Responden Berdasarkan Kelas

Indikator	Jumlah (orang)	Presentase (%)
2. Kelas		
a. IV	32	34
b. V	20	33
c. VI	20	33
Jumlah	72	100

Sumber: Olehan data peneliti

Berdasarkan tabel terlihat bahwa responden kelas IV sebanyak 32 orang (34%), untuk kelas V sebanyak 20 orang

(33%), dan untuk kelas VI sebanyak 20 orang (33%). Kategori diambil dari jumlah responden SDN 006 Sekolubuk Tigo Lirik.

Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas yang menggunakan SPSS Windows versi 16 pada tabel dengan nama *item-total* statistik. Melihat validitas masing-masing butir pernyataan, *cronbach alpha* (dalam Azwar, 2004:158) mengatakan bahwa koefisien yang berkisar antara 0,30 sampai 0,50 telah dapat

memberikan kontribusi yang baik terhadap efisiensi lembaga penelitian. Oleh karena itu, masing-masing butir pernyataan dikatakan valid apabila nilai dari *corrected item-total correlation* minimal sebesar 0,30. Ada pun hasil uji validitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut

Hasil Uji Validitas Kuesioner

Variabel	Item	r hitung	r tabel	Kesimpulan
Variabel X (Film Animasi Upin dan Ipin)	Frekuensi Tayangan	0,684	0,3	Valid
	Durasi Tayangan	0,643	0,3	Valid
	Waktu Penayangan 1	0,650	0,3	Valid
	Wakut Penayangan 2	0,593	0,3	Valid
	Isi Cerita 1	0,549	0,3	Valid
	Isi Cerita 2	0,600	0,3	Valid
	Isi Cerita 3	0,633	0,3	Valid
	Tampilan Gambar 1	0,593	0,3	Valid
	Tampilan Gambar 2	0,555	0,3	Valid
	Tampilan Gambar 3	0,520	0,3	Valid
	Tampilan Gambar 4	0,463	0,3	Valid
Variabel Y (Penerapan Nilai-nilai Sosial)	Religius 1	0,641	0,3	Valid
	Religius 2	0,448	0,3	Valid
	Jujur 1	0,542	0,3	Valid
	Jujur 2	0,533	0,3	Valid
	Toleransi 1	0,564	0,3	Valid
	Toleransi 2	0,445	0,3	Valid
	Disiplin	0,552	0,3	Valid
	Kerja Keras	0,646	0,3	Valid
	Kreatif	0,508	0,3	Valid
	Mandiri	0,500	0,3	Valid
	Demokratis	0,444	0,3	Valid
	Rasa Ingin Tahu	0,597	0,3	Valid

SemangatKebangsaan 1	0,747	0,3	Valid
SemangatKebangsaan 2	0,576	0,3	Valid
Cinta Tanah Air 1	0,640	0,3	Valid
Cinta Tanah Air 2	0,534	0,3	Valid
MenghargaiPrestasi	0,429	0,3	Valid
Bersahabat	0,620	0,3	Valid
CintaDamai	0,457	0,3	Valid
GemarMembaca 1	0,575	0,3	Valid
GemarMembaca 2	0,643	0,3	Valid
PeduliSosial	0,708	0,3	Valid
PeduliLingkungan	0,679	0,3	Valid

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2016

Dari pengujian validitas dengan pengujian SPSS menyatakan bahwa semua butir pertanyaan dapat digunakan karena koefisien lebih besar dari 0,30 sehingga dapat dikatakan memenuhi syarat validitas dan untuk item yang memiliki koefisien di

atas 0,30 berarti memberikan hasil yang memuaskan (Azwar, 2004:87) yang artinya item pertanyaan tersebut layak untuk dijadikan sebagai pertanyaan dalam penelitian ini

1. Uji Reliabel

Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan koefisien responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner.

Variabel tersebut akan dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha*-Nya memiliki nilai lebih besar dari 0,6 (Azwar, 2004:158). Adapun hasil uji reliabilitas pada penelitian ini sebagai berikut :

Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
Variabel X (Animasi Upin dan Ipin)	0,876	0,6	Reliabel
Variabel Y Penerapan Nilai Sosial()	0,921	0,6	Reliabel

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2016

Dari tabel diatas menunjukkan angka pada kolom Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk pernyataan merupakan dimensi seluruh variabel adalah reliabel artinya item-item pernyataan tersebut apabila ditanyakan kemudian hari kepada orang yang berbeda akan memiliki jawaban yang sama. Hasil analisis selengkapanya dapat dilihat pada lampiran.

2. Analisis Regresi Linear Sederhana

Untuk menguji apakah kedua variabel berpengaruh yaitu antara *Instagram* terhadap Minat Fotografi pada Komunitas Fotografi Pekanbaru (KFP), maka pengujian hipotesisnya akan

dilakukan dengan menggunakan analisis statistik menggunakan rumus regresi linear sederhana, dengan rumusnya sebagai berikut

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = subjek variabel Minat Fotografi

X = subjek variabel *Instagram*

a = konstanta (harga Y bila X = 0)

b = koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel bebas (X) yang didasarkan pada hubungan variabel terikat (Y)

n = jumlah sampel

Rekapitulasi Perhitungan Statistik

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Beta			
Constanta					Std. Error
Animasi Upin dan Ipin	48.128		11.638	.001	4.136
	.983	.733	9.008	.001	.109

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2016

Berdasarkan tabel diatas terlihat diperoleh nilai signifikansi variabel Film Animasi Upin dan Ipin sebesar 0,001. Karena nilai signifikan (0,001) < 0,05 maka dapat diartikan bahwa Film Animasi Upin dan Ipin berpengaruh terhadap Penerapan

Nilai-Nilai Sosial di SD Negeri 006 Seko Lubuk Tigo Lirik.

Dari tabel diatas maka dapat dibuat persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

3. Uji Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketepatan yang paling baik dalam analisa regresi, hal ini

ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi (R²) digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan dari beberapa variabel dalam pengertian yang

lebih jelas. Koefisien determinasi (R^2) akan menjelaskan seberapa besar perubahan atau variasi pada variabel lain (Sentosa dan Ashari, 2005:125). Untuk menganalisisnya

dengan menggunakan output SPSS dapat dilihat pada tabel “Model Summary”.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.733 ^a	.537	.530	4.73509

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2016

Tabel “Model Summary” Diketahui nilai R Square sebesar 0,537. Artinya adalah bahwa sumbangan pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin terhadap Penerapan Nilai-Nilai Sosial di SD Negeri 006 Sekolubuk

Tigo Lirik adalah sebesar 53,7 %. Sedangkan sisanya 46,3 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dilihat dalam penelitian ini.

Pembahasan

Secara umum penelitian ini menunjukkan hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa kondisi penilaian responden terhadap variabel-variabel penelitian ini secara umum sudah baik. Hal ini dapat ditunjukkan dari banyaknya tanggapan persetujuan yang tinggi dari responden terhadap indikator-indikator dari variabel penelitian. Dari hasil tersebut selanjutnya diperoleh bahwa $0,002 < 0,005$ maka H_0 diterima yang artinya film animasi Upin dan Ipin memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penerapan nilai-nilai sosial di SDN 006 Sekolubuk Tigo Lirik.

Kaitan hasil penelitian dengan teori Menurut ilmu psikologi, anak usia antara 8-12 tahun belum mampu membedakan kenyataan dan fantasi. Usia anak ini masih rawan untuk menonton sendirian. akibat rangsangan ini, anak akan mengalami banyak benturan. Tidak heran bila ada tayangan-tayangan yang amoral maupun

moral, bila diperkuat realitas di lingkungan tempat dia tumbuh dan berkembang, bisa menjadi tempat penanaman tentang nilai-nilai yang ia lihat di televisi adalah benar.

Apa yang diungkapkan oleh teori S O R telah terbukti, bahwa telah terjadi rangsangan pada anak dan menerapkan apa yang telah di lihatnya, baik dalam keseharian maupun dalam media massa. Maka ada anggapan bahwa medialah yang telah membentuk sebagian dari kepribadian anak-anak. Jika media televisi secara gambling menyajikan adegan-adegan visual dalam program untuk anak-anak, maka dari situ pada mulanya anak-anak melakukan proses peniruan nilai-nilai sosial yang ada dalam film tersebut, dan dari situ juga anak-anak akan melakukan peniruan dari penerapan nilai-nilai yang telah di tayangkan oleh media massa tersebut. Artinya, dengan kondisi seperti itu maka sangat ideal jika televisi menjadikan dirinya

sebagai salah satu media pembelajaran yang baik bagi anak.

Menurut teori S O R, media massa khususnya televisi diyakini memiliki pengaruh yang besar atas penerapan nilai-nilai sosial penontonnya. Begitu juga hasil penelitian telah terbukti, bahwa terdapat pengaruh signifikan antara tayangan film animasi Upin dan Ipin terhadap Penerapan nilai-nilai sosial siswa di SDN 006 Sekolubuk Tigo Lirik sebesar 53,7 % dan

Ditinjau dari penelitian yang menguji beberapa tayangan film animasi Adit & Sopo Jarwo, Keluarga Somat, dan lain-lainnya. Penulis membandingkan hasil penelitian mengenai film animasi Upin dan Ipin dengan penelitian sebelumnya. Adapun penelitian sebelumnya adalah pada penelitian Vina Tri Hapsari pada tahun 2013 dengan judul “ Pengaruh Intensitas Moenonton Serial Upin dan Ipin Terhadap Nilai-nilai Moral Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Surakarta” menunjukkan pengaruh yang signifikan antara film animasi Upin dan Ipin terhadap nilai-nilai moral pada siswa. Sebagai alat

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut

Dalam film animasi Upin dan Ipin berpengaruh terhadap penerapan nilai-nilai sosial di SDN 006 Sekolubuk Tigo. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi linier sederhana yang dianalisis berdasarkan kuesioner diperoleh nilai koefisien regresi $Y = 48,128 + 0,983 X$, dengan t Hitung $11.638 > t$ Tabel 4.136 dan tingkat sinifikansi $(0,000) < 0,05$.

Daftar Pustaka

Azhari, Akyas. 2004. Psikologi Umum & Perkembangan. Jakarta: MizanPublika

46,3% sisanya dipengaruhi faktor diluar penelitian ini. responden anak mendapatkan pembelajaran yang positif dari tayangan film animasi Upin dan Ipin terhadap penerapan nilai-nilai sosial mereka. Pada dasarnya televisi memberikan penekanan terhadap pesan-pesan khusus pada anak-anak, misalnya melalui penggunaan grafis atau animasi, sudut pengambilan gambar, serta pemberian makna dan isi cerita yang mudah untuk dicerna oleh anak

pengumpulan data digunakan kuesioner yang dibagikan kepada 40 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Surakarta. Setelah melakukan penelitian dan perhitungan atas jawaban-jawaban yang diberikan responden melalui kuesioner, hasil koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, diperoleh koefisien korelasi (ρ) sebesar 0,734 dengan signifikansi atau nilai probabilitas dari 0,000 hingga 0,027 diterima pada taraf signifikansi 5% ($p < 0,05$). Artinya semakin tinggi intensitas menonton film animasi Upin dan Ipin, maka semakin tinggi nilai moral yang dimiliki anak

Maka artinya H_a di terima dan H_0 ditolak. Tayangan film animasi Upin dan Ipin memberikan pengaruh sebesar 53,7%, terhasap penerapan nilai-nilai sosial di SDN 006 Sekolubuk Tigo Lirik, sisanya 46,3 % di pengaruhi oleh faktor diluar penelitian ini. maka dari itu terbukti benar dalam teori S O R mengatakan bahwa semakin sering anak menonton tayangan film animasi Upin dan Ipin di televisi maka akan mempengaruhi anak dalam penerapan nilai-nilai sosial mereka.

Beilhartz, Teter. 2005. Teori-Teori Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Bungin, Burhan. 2006. Sosiologi Komunikasi. Jakarta :Kencana
- Dharmawan, Iwan. 2003. Psikologi Umum. Bandung: Pustaka Setia
- Heri, Purwanto. 1998. Pengantar Perilaku Manusia. Jakarta : EGC.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana
- Mulyana, Deddy. 2005. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Narkubo, Cholid, dkk. 2005. Metode Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara
- Soekanto, Soerjono. 1999. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2006. Statistik untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sumber Lain:
<http://mindsetbisnisonline.com/dampak-positif-dan-negatif-film/> di akses pada 29 Juni 2014, 23.00 wib
<http://AnoneJoeanda.blogspot.com/penerapan-nilai-film-upin-ipin.html>, di akses 29 januari 2005, 01.21 wib
<http://tausejarah.blogspot.com/2013/02/31/animasi-UpindanIpinsejarah>, 14.36 wib