

## The Effect of Using Museums as an Out-Class Learning Model on the Behavior and Motivation of Elementary School Students in Coastal Madura

### Pengaruh Penggunaan Museum Sebagai Model Pembelajaran Out-Class Terhadap Perilaku dan Motivasi Siswa SD di Pesisir Madura

Aditya Dyah Puspitasari<sup>1\*</sup> Priyono Tri Febrianto<sup>2</sup>

<sup>12</sup> Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Trunojoyo, Indonesia

\* Penulis Korespondensi: [aditya.dyahpuspitasari@trunojoyo.ac.id](mailto:aditya.dyahpuspitasari@trunojoyo.ac.id)

#### Abstract

*The pandemic has changed learning for elementary school students. The development of global innovations in information technology has made constructivism as an approach that builds knowledge increasingly popular around the world. This article attempts to explain cartoons as an instructional design development for a popular genre, digital storytelling created by learners. Specific instructional design representations are used to present a structured description of the digital storytelling approach, and the issues raised with respect to future instructional design literacy. The literature on digital cartoon videos in education emphasizes the use of pre-made instructional style digital cartoon video assets. A learning design to support the use of cartoon digital video products made by this expert has been developed. However, there is sometimes a lack of a pedagogical framework to facilitate the particular genre of cartoon digital video project being created. Therefore, it is necessary to develop learning using digital storytelling.*

**Keywords:** *Cartoons, Learning, Digital Storytelling, Learning Changes*

#### Abstrak

Pandemi telah mengubah pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar. Perkembangan inovasi global dalam teknologi informasi menjadikan konstruktivisme sebagai pendekatan yang membangun pengetahuan semakin populer di seluruh dunia. Artikel ini berusaha menjelaskan tentang kartun sebagai pengembangan desain pembelajaran untuk genre populer, penceritaan digital yang dibuat oleh pembelajar. Representasi desain pembelajaran tertentu digunakan untuk menyajikan deskripsi terstruktur dari pendekatan penceritaan digital, dan isu-isu yang diangkat berkaitan dengan literasi desain pembelajaran di masa depan. Literatur tentang video digital kartun dalam pendidikan menekankan penggunaan aset video digital kartun bergaya instruksional yang telah dibuat sebelumnya. Desain pembelajaran untuk mendukung penggunaan produk video digital kartun yang dibuat oleh pakar ini telah dikembangkan. Namun, terkadang ada kekurangan kerangka pedagogis untuk memfasilitasi genre tertentu dari proyek video digital kartun yang dibuat. Maka dari itu, perlu pengembangan pembelajaran menggunakan digital storytelling.

**Kata kunci:** Kartun, Pembelajaran, Digital Storytelling, Perubahan Pembelajaran

## Pendahuluan

Perubahan merupakan bagian kehidupan manusia yang tak terelakkan. Pandemi telah mengubah pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar. Perubahan terjadi karena adanya ketidaksesuaian yang mengakibatkan ketidakserasian di dalam masyarakat. Keadaan yang terjadi memaksa masyarakat untuk mengubah kebiasaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diakibatkan perkembangan virus yang menyebar dengan cepat di seluruh dunia tanpa terkecuali. Virus corona pertama kali menyebar di kota Wuhan, Tiongkok pada Desember 2019 dan menyebar ke negara lain sedangkan Indonesia mengumumkan kasus Covid-19 pada Maret 2020. Angka kematian akibat corona terus meningkat mengakibatkan Indonesia masuk dalam keadaan darurat nasional. Virus corona mudah tertular oleh orang dengan kekebalan tubuh yang lemah, bayi dan terutama anak-anak.

Hal tersebut berdampak pada kebutuhan akan perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi dalam dunia pendidikan yang mengubah pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka, akan tetapi karena pandemi akhirnya pembelajaran dilaksanakan secara online. Hal ini sejalan dengan anjuran pemerintah untuk *stay at home and social distancing* yang harus diikuti dengan perubahan modus belajar tatap muka menjadi online. Teknologi dianggap untuk saat ini sebagai pengganti posisi guru-dosen dalam pembelajaran. Hal ini tidak semuanya benar, peran guru-dosen dalam melakukan pembelajaran masih sangat diperlukan (proses manusiawi, dan kurang tepat bahwa teknologi selalu melahirkan proses dehumanisasi).

Pembelajaran dengan teknologi memungkinkan guru-dosen melakukan interaksi secara bersama-sama dengan pebelajar di dalam kelas. Guru-dosen yang sudah berpengalaman mengetahui bahwa tidak ada cara pemecahan tunggal dan cepat untuk segala variasi gaya belajar dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, para guru-dosen yang cukup berpengalaman sebelum menggunakan teknologi di dalam kelas, mereka perlu mengenali segala keterbatasan baik dari segi waktu walaupun tenaga untuk mengintegrasikan potensi teknologi ke dalam kelas. Upaya-upaya semacam ini akan dapat memberikan dampak positif dalam rangka meningkatkan kinerja pembelajar. Dalam pengembangan dan penerapannya, banyak aspek teknologi yang dapat diusulkan dan dijadikan alasan untuk mendukung pendidikan dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pendidikan nasional Indonesia. Teknologi sangat vital dan diperjuangkan untuk menjadi fasilitator utama untuk meratakan pendidikan di nusantara, karena teknologi yang mengandalkan kemampuan belajar jarak jauh tidak lepas dari ruang, jarak dan waktu. Demi mencapai daerah-daerah yang sulit, aplikasi ini diharapkan dapat dilakukan sesegera mungkin di Indonesia.

Pada masa pembelajaran jarak jauh ini, kehadiran teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru dituntut agar mampu mendesain dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran jarak jauh di era pandemi ini dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran diartikan sebagai sarana prasarana yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa dalam suatu proses belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis teknologi pun bukan sekedar guru memberi pembahasan mengenai materi pelajaran dan siswa mengerjakan tugas, di berbagai tingkat pendidikan termasuk sekolah dasar hingga atas, pembelajaran memerlukan konten yang komprehensif. Beberapa konten dalam pembelajaran daring berupa teks, gambar, video, dan audio yang menuntut siswa memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi secara mandiri dalam silabus pembelajaran yang terstruktur dan valid (Prastiyo et al, 2018; Hartsell & Yuen, 2006; Kuang-Chih & Kriegman, 2018). Beberapa mata pelajaran memerlukan konten untuk mendukung pembelajaran agar berlangsung maksimal. Penggunaan gambar, video, dan audio diperlukan untuk mendukung pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan melalui pembelajaran secara daring.

Di sisi lain, media sosial Youtube dapat menjadi alternatif dalam media pembelajaran. Media sosial berbasis video ini memiliki manfaat besar dalam proses belajar. Studi Kruse & Veblen (2012) menemukan bahwa hadirnya Youtube dimanfaatkan untuk pembelajaran digital membawa peluang bagi para pendidik yang meningkatkan pengunggahan video ke Youtube sehingga menopang budaya partisipatif dalam pembuatan sirkulasi, citra, dan ekspresi pengguna. Ini menunjukkan bahwa media sosial bukan hanya digunakan sebagai sarana ekspresi, tetapi juga untuk proses pembelajaran yang efektif. Studi terdahulu juga menemukan bahwa sekolah dan universitas memanfaatkan Youtube sebagai media pembelajaran yang relevan karena bukan hanya sebagai media pembelajaran akademis, tetapi juga sebagai alat pencarian informasi dan hiburan (Moghavvemi, 2018; Chau, 2010; Lin & Polaniecki, 2009).

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan dan menghasilkan konten khusus pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dan guru (Wheeler & Wheeler, 2009; Moore et al, 2011; Hansch et al, 2015). Hal ini disebabkan karena pembelajaran

digital mampu menarik siswa menjadi kreatif melalui pemanfaatan konten-konten yang menarik, bersifat informal dan ekstrakurikuler, dan memberikan keunggulan kompetitif tetapi dapat menyebabkan kesenjangan (Brown et al, 2015; Pepler & Kafai, 2007; Greenhow & Robelia, 2009). Studi terdahulu menyebutkan bahwa pembelajaran secara daring terfokus pada pemahaman siswa mengenai kerja kolaboratif cara membangun makna, menegosiasikan bersama, dan saling memahami (mendukung) dalam proses belajar di kejauhan (Littleton & Whitelock, 2005; Friedman & Friedman, 2020; Yukawa, 2006).

Berbagai studi terdahulu tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh diantaranya adalah Zoom, Google Meet, Edmodo, Youtube, dan lain sebagainya. Pada umumnya proses pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar banyak yang dilaksanakan hanya melalui WhatsApp Group dan Zoom. Namun faktanya jika guru hanya menyampaikan materi melalui media tersebut banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, dikarenakan penjelasan guru yang terbatas ataupun terkendala sinyal. Akibatnya, masih banyak peserta didik yang kurang aktif ketika proses pembelajaran, di mana hal tersebut kemungkinan dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan media pembelajaran lain yang mampu mendorong siswa untuk mendapatkan materi yang mirip seperti tatap muka secara langsung namun bisa diulang serta tidak terbatas ruang dan waktu ketika terkendala sinyal. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan Youtube sebagai media pembelajaran jarak jauh. Youtube merupakan layanan video yang sangat digemari di mana penggunaannya dapat memuat, menonton, dan berbagi video secara gratis. Youtube dianggap cocok sebagai media pembelajaran karena siswa hanya perlu mengklik link dan menyimak materi dimanapun dan kapanpun.

Di samping menyimak materi dari youtube, ternyata siswa juga banyak mengakses film kartun atau video kartun. Hal ini dimungkinkan karena perkembangan film kartun sangat menarik serta kartun merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan pengaturan waktu dalam gambar. Ngatman & Fatimah 2018 mengemukakan bahwa film kartun merupakan salah satu jenis film animasi yang menjadi pilihan atau tayangan paling diminati oleh anak-anak. Film kartun adalah serangkaian gambar yang diambil dari obyek yang bergerak. Gambar obyek tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar, dan memutarnya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Manfaat film kartun sebagai media yang disampaikan dalam bentuk audio visual akan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai cerita yang disampaikan (Hidayah et, 2020).

Media film kartun akan membuat siswa senang dan tertawa dengan humor dan kelucuannya, namun terarah pada tujuan. Dengan penggunaan media film kartun ini dapat memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa serta dapat menumbuhkan minat belajar (Supadmi, 2015). Dewasa ini animasi atau film kartun jepang cukup berkembang pesat. Karakter Jepang yang cukup bagus membuat animasi-animasi yang tergolong berkualitas merupakan pendukung kemajuan animasi jepang itu sendiri. Peredarannya sudah dapat dirasakan hingga ke seluruh dunia termasuk Indonesia.

Kemajuan teknologi juga tidak dapat terhindari guna mendukung kelangsungan hidup manusia. Dewasa ini film-film kartun ini cukup menjamur di berbagai stasiun televisi di Indonesia. Semakin banyak stasiun yang muncul semakin banyak pula kesempatan anak-anak mencari film-film kartun yang menarik yang berasal dari berbagai belahan dunia. Secara umum tayangan-tayangan di televisi seperti halnya film kartun bertujuan untuk memperoleh hiburan, informasi, dan pendidikan. Fenomena tayangan film kartun merupakan hal yang tidak mengherankan lagi. Anak-anak sekarang ini cukup fasih menyebutkan nama-nama seperti JIBAN, PMAN, Doraemon, Sinchan, Digimon, Pokemon, Spongebob, atau yang lainnya. Ini terjadi dikarenakan film-film tersebut cukup menarik ditonton anak-anak. Tidak jarang anak-anak mulai meniru adegan-adegan tokoh kegemarannya.

## Metode

Pada Penelitian ini menggunakan metode literature review sebagai serangkaian penelitian yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka. Bagian ini menjelaskan tentang rancangan penelitian, strategi penelusuran, kriteria literatur, seleksi literatur, dan analisis data.

### a. Rancangan Penelitian

Artikel ini menggunakan studi kepustakaan (library research) yang merupakan kegiatan pengumpulan data pustaka yang relevan untuk menjawab permasalahan penelitian. Artikel ini mengaplikasikan strategi literature review karena ulasan, rangkuman dan pemikiran mengenai teori dan berbagai temuan dari peneliti dan yang digunakan sebagai acuan untuk dijadikan landasan dalam merangkai kerangka pemikiran yang jelas. Analisis yang digunakan di dalam artikel ini adalah analisis isi. Tahapan kegiatan literature review meliputi: perumusan topik dan tujuan penelitian, menentukan kata kunci dan database, menentukan kriteria kartun dan

pembelajaran, menyeleksi literatur dan menganalisis data.

b. Strategi Penelusuran

Pencarian literatur terkait dilakukan melalui beberapa langkah berikut.

1. Analisis kartun yang mampu menyesuaikan pembelajaran melalui metode, waktu, lingkungan dan strategi sesuai dengan kemauan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Kata kunci dan database. Tahapan literature review meliputi pencarian referensi yang berasal dari database elektronik pada Scopus, Google Scholar, Springerlink yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2011 sampai 2022. Kata kunci atau istilah yang digunakan dalam pencarian adalah “pengaruh kartun terhadap perilaku siswa sekolah dasar” dan “pengaruh kartun terhadap aspek psikologis siswa sekolah dasar”.

c. Kriteria Literatur

Kriteria literatur merupakan syarat yang digunakan dalam literature review sesuai kebutuhan bahasan dalam artikel. Berikut kriteria dalam literature review ini adalah (1) Diakses dari database elektronik pada Scopus, Google Scholar, Springerlink. (2) Subjek merupakan siswa sekolah dasar. (3) Naskah penelitian fulltext. (4) bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan Inggris. (5) Tahun terbit 2011 sampai 2022. (6) Topik berkaitan dengan kartun, aspek psikologis dan perilaku siswa sekolah dasar.

d. Seleksi Literatur. Hasil pencarian awal menghasilkan beberapa artikel yang kemudian dilakukan skrining pada abstrak penelitian.

e. Analisis data

Bagian ini membahas serangkaian penjelasan mengenai cara analisis hasil penelitian. Metode analisis isi digunakan dalam pendekatan analisis data dengan menjelaskan sumber data dan fakta untuk memperoleh kesimpulan dari korelasi sumber-sumber data. Penelitian ini menggunakan metode literature review sebagai serangkaian penelitian yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data skunder yang diperoleh dari hasil penelitian terdahulu.

## Hasil dan Diskusi

Literatur review yang dilakukan pada studi ini menemukan bahwa ada beragam manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran, yaitu : a) pengajaran akan lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar, b) makna dari bahan ajar akan semakin jelas, sehingga siswa lebih memahami isi pengajaran, serta siswa pun bisa menguasai tujuan pengajaran dengan baik, c) metode pembelajaran akan semakin bervariasi, tidak monoton hanya dengan menjelaskan secara verbal (guru), siswa tidak bosan, pengajar juga tidak kehabisan tenaga, d) siswa tidak hanya mendengar isi materi dari guru saja, melainkan melakukan berbagai aktivitas belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran dibagi dalam tiga jenis. Pertama media audio, media ini hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti tape recorder. Kedua media visual, media ini mengandalkan indra penglihatan dan wujud visualnya. Ketiga yaitu media audio visual yang akan dipakai dalam penelitian ini, yaitu media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar didalamnya.

Suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio sangat memungkinkan terjalannya komunikasi dua arah antara guru dan anak didik di dalam proses belajar-mengajar. Media audio-visual juga merupakan salah satu sarana alternatif dengan tujuan dari pembelajaran media audio-visual. Aspek kognitifnya, yaitu: a) dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi, b) dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai, c) melalui media audio visual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu. d) media audio visual dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.

Sementara itu, aspek afektifnya yaitu: a) media audio visual merupakan media yang sangat baik untuk menyampaikan informasi yang bersifat afektif, b) dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Psikomotoriknya yaitu: a) media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. b) dengan alat ini, penjelasan dapat dilakukan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

Media audio visual terbagi dua: 1) Audio-visual diam, merupakan media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film bingkai suara, dan cetak suara; 2) audio-visual gerak, merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset. Media audio-visual memiliki kelebihan diantaranya yaitu: a) pesan akan tersampaikan lebih jelas dan tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk kata tulisan maupun lisan), b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti objek yang terlalu besar diganti dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model, c) media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial. Film adalah salah satu alat komunikasi pembelajaran yang efektif karena segala hal yang bisa diterima melalui indra mata dan telinga akan lebih mudah untuk diterima dan diingat daripada hanya membaca dan mendengar. Film juga terbentuk menjadi 3 yaitu film teatrikal (film aksi, komedi, psikodrama, music), film non teatrikal (dokumenter dan pendidikan), dan film animasi/film kartun.

Penggunaan media Audio Visual berbasis animasi dalam meningkatkan penguasaan kosa kata lebih efektif dibandingkan dengan penerapan metode konvensional tanpa penggunaan media pembelajaran tersebut, karena media pembelajaran ini menggabungkan kerja otak kiri dan otak kanan sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif juga dapat meningkatkan daya ingat siswa. Berbagai tayangan film kartun yang amat digemari oleh anak-anak, telah merampas waktu dan kesempatan anak-anak untuk bermain dengan teman sebayanya. Apabila setiap hari anak berhadapan dengan tayangan film kartun dengan berbagai ragam bahasa, tentu akan sangat mempengaruhi perilaku anak, termasuk perilaku bahasanya. Usia prasekolah juga merupakan masa keemasan dalam tahap pengembangan bahasa. Segala informasi dan bentuk bahasa akan diserap dengan cepat oleh otak anak usia prasekolah, termasuk informasi dan ragam bahasa yang ditayangkan media televisi, khususnya acara untuk anak-anak yaitu film kartun. Oleh karena itu, ragam bahasa, kekayaan kosa-kata, perkembangan kompleksitas kalimat anak sangat ditentukan oleh tayangan film kartun yang ditonton sebagai lingkungan sosial yang memengaruhi psikologis dan perilakunya.

Bagi anak-anak yang pada umumnya selalu meniru apa yang mereka lihat, tidak menutup kemungkinan perilaku dan sikap anak tersebut akan mengikuti tayangan film kartun yang dia tonton. Apabila yang dia lihat merupakan acara yang edukatif, maka akan bisa memberikan dampak positif. Tetapi jika yang dia lihat hal yang tidak memiliki arti, bahkan yang mengandung unsur-unsur negatif yang dikemas secara menarik atau penyimpangan bahkan sampai kepada kekerasan, maka hal ini akan memberikan dampak yang negatif pula, terhadap perilaku anak yang menonton tayangan film kartun tersebut. Mengingat sebagian besar tayangan film kartun bersifat antisosial, yang mencakup perkataan kasar, mencelakakan, perkelahian dan penjelekan atau perundungan (bullying). Namun disisi lain ada pula yang mencakup kehangatan, kesopanan, empati, dan nasihat.

Sebaliknya, perilaku menonton film kartun anak yang tidak diarahkan secara baik dapat mengakibatkan penyimpangan perkembangan bahasa pada anak. Hal ini dapat dipahami karena bahasa yang dituturkan secara verbal, yang berupa bunyi-bunyi ujaran tersebut tidak serta merta muncul tanpa adanya suatu proses tertentu yang melatarbelakanginya. Berbagai faktor yang dapat melatarbelakangi seseorang mengujarkan bahasa dalam bentuk tuturan, antara lain: lingkungan, pengetahuan, pengalaman, dan tingkat usia. Kesemua faktor tersebut terekam dalam otak manusia yang disebut dengan pikiran.

Orang tua bertanggung jawab penuh dalam pengawasan kegiatan anak-anaknya. Para orang tua perlu lebih ekstra dalam menunjukkan tindakan maupun cara bicara yang mencerminkan perilaku positif. Mendidik anak dengan cara memperlakukannya dengan terlalu keras, ataupun berkata-kata kasar di depan anak adalah cara yang salah dalam mendidik anak, anak akan merasa tertekan dan ketakutan sehingga apabila emosi anak sudah mencapai puncaknya maka bisa jadi anak menjadi agresif dan dapat bertingkah laku kasar. Maka bimbingan dan perhatian orang tua dibutuhkan untuk membentuk sikap maupun tingkah laku anak yang baik.

Pola adalah bentuk atau model (lebih abstrak, suatu set peraturan) yang bisa dipakai untuk membuat atau untuk menghasilkan suatu atau bagian dari sesuatu, khususnya jika sesuatu yang ditimbulkan mempunyai suatu jenis pola dasar yang dapat ditunjukkan atau terlihat, yang mana sesuatu itu dikatakan memamerkan pola. Menurut Notoatmodjo (2003:3) pola atau bentuk-bentuk perilaku dapat dibedakan menjadi dua, dilihat dari bentuk responnya. Pertama, perilaku tertutup (convert behavior). Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (convert). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain. Kedua, perilaku terbuka (overt behavior). Perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik. Menurut Notoatmodjo (2003) "perilaku 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". Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa yang dimaksud perilaku

manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Darma Yunita, seperti dikutip Notoatmodjo (2003: 1), membagi perilaku itu ke dalam tiga domain (ranah/kawasan), “yang terdiri dari ranah kognitif (kognitif domain), ranah afektif (affective domain), dan ranah psikomotor (psikomotor domain)”. Imitasi merupakan proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain melalui sikap, penampilan, gaya hidup, bahkan apa saja yang dimiliki orang lain. Lebih tepatnya lagi imitasi adalah meniru sesuatu yang dilakukan orang lain. Misalnya, meniru cara berpakaian, gaya rambut, gaya bicara, dan perilaku lainnya. Meniru bisa berdampak baik atau sebaliknya. Meniru menjadi buruk jika sesuatu yang ditiru merugikan diri sendiri dan tidak sesuai dengan kesopanan lingkungan. Meniru berlaku baik jika peniruan tersebut bermanfaat bagi kehidupan dan masyarakat menerimanya.

Soerjono Soekanto (2009: 57) mengemukakan bahwa salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku”. Namun demikian, imitasi mungkin pula mengakibatkan terjadinya hal-hal yang negatif dimana misalnya, yang ditiru adalah tindakan-tindakan yang menyimpang. Selain itu, imitasi juga dapat melemahkan atau bahkan mematikan pengemangan daya kreasi seseorang. Menurut Tarde yang dikemukakan oleh Gerungan (2004: 23) “faktor imitasi ini merupakan satu-satunya faktor yang mendasari atau melandasi interaksi sosial”. Imitasi tidak berlangsung secara otomatis melainkan dipengaruhi oleh sikap menerima dan mengagumi terhadap apa yang diimitasi. Untuk mengadakan imitasi atau meniru ada faktor psikologis lain yang berperan.

Proses imitasi pada anak usia dini dan sekolah dasar terhadap tokoh kartun yang digemarinya sangat besar. Hal ini berpengaruh pula terhadap anak (Akdeniz, 2006) yaitu psikologis dan perilaku anak. Hasil beberapa penelitian eksperimental menunjukkan bahwa kartun lucu berbasis konten dalam materi pelajaran telah meningkatkan kecepatan membaca, pemahaman dan motivasi membaca siswa guru. Temuan menunjukkan bahwa ilustrasi berdampak pada beberapa hal, yaitu: meningkatkan kepuasan siswa-guru dari penguasaan ide-ide kompleks yang disajikan dalam bahan bacaan dan kesediaan mereka untuk mempelajari hal-hal sulit melalui membaca (tantangan); memperkuat keyakinan mereka dalam kemampuan mereka untuk melakukannya dengan baik dalam membaca dan belajar (kemanjuran); meningkatkan keinginan untuk mempelajari isi bahan bacaan (rasa ingin tahu); meningkatkan kesediaan mereka untuk ikut membaca dan mempelajari isi materi (keterlibatan).

Di samping itu, ilustrasi meningkatkan keinginan mereka untuk berbagi pengetahuan yang telah mereka pelajari dari membaca materi dengan orang lain (sosial), dan meningkatkan kesediaan mereka untuk mempelajari materi pelajaran yang diberikan kepada mereka (kepatuhan). Temuan ini mencerminkan kemampuan kartun lucu berbasis konten untuk merangsang peserta untuk membaca konten dengan konsentrasi yang lebih tinggi. Mengapa ilustrasi mampu meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa calon guru? Alasan yang mungkin adalah efek pengulangan teks dan ilustrasi yang mempengaruhi kualitas pemahaman (Gyselinck & Tardieu, 1999). Menurut Kuzu, Akbulut & Sahin (2007), ketika informasi dari teks dan ilustrasi terintegrasi dengan baik, mereka bertindak seolah-olah informasi disajikan dua kali, sehingga meningkatkan pemahaman bacaan. Hal ini sesuai dengan temuan Dual Coding Theory (Khoii & Forouzesh, 2010; Sadoski & Paivio, 2001), bahwa ketika informasi dari teks dan dari ilustrasi terintegrasi dengan baik, keterkaitan dua subsistem pemrosesan informasi memfasilitasi interpretasi informasi, dengan demikian meningkatkan pemahaman bacaan.

Meskipun beberapa orang mempertanyakan manfaat ilustrasi dalam membaca teks, dan mengidentifikasi beberapa efek negatif humor (Morreal, 2017), penelitian ini memberikan bukti fungsi kartun lucu berbasis konten. Selanjutnya, para siswa-guru merasa bahwa kartun lucu berbasis konten dapat diadopsi dalam materi pelajaran untuk meningkatkan keterbacaan. Sebagian besar berpendapat bahwa ilustrasi memiliki dampak positif pada motivasi membaca mereka dan penggunaannya dalam materi pelajaran dapat membantu meningkatkan konsep bahwa membaca materi dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan, meskipun beberapa dari mereka khawatir dengan dimasukkannya kartun lucu dalam materi pelajaran. bahan bacaan dapat menimbulkan dampak negatif. Kartun lucu berbasis konten yang dihasilkan bermanfaat dan mampu merangsang minat peserta.

Film kartun dapat dengan mudah ditonton oleh anak-anak. Di Indonesia, televisi merupakan salah satu sarana hiburan yang murah dan mudah dijangkau oleh semua lapisan masyarakat, baik masyarakat kota maupun masyarakat desa. Televisi juga dapat diakses oleh manusia segala umur. Dengan demikian, orangtua perlu berhati-hati dalam memilih acara untuk anak, agar anak-anak mereka menonton acara yang benar-benar diperuntukkan bagi mereka yang lebih dikenal dengan sebutan "program anak", salah satunya adalah film kartun anak Jepang. Pada usia anak sekolah dasar, terdapat pewarnaan baru dalam kejujuran ungkapan yang disebabkan oleh keinginan dan harapannya untuk mengalami sesuatu yang unik. Menurut para ahli dalam ensiklopedi nasional Indonesia, anak-anak pada usia 8-12 tahun merupakan pengamat-pengamat yang

teliti dan serius karena pandangan yang realistis terhadap dunia, serta perhatian yang serius terhadap segala sesuatu yang terjadi di sekitar mereka.

Dalam penelitian di atas dapat dijelaskan oleh penulis karena penulis dapat memahami bagaimana pengaruh film kartun anak Jepang terhadap perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar di Jakarta, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh positifnya adalah anak-anak bisa mengetahui dan mempelajari kebudayaan Jepang, dan seni kreatifitas bangsa Jepang dalam membuat anime (film kartun). Sementara itu pengaruh negatifnya adalah mempengaruhi anak-anak pada perkembangan psikologi dan mental anak, emosional anak, sehingga anak-anak menjadi malas dan menghabiskan waktu luangnya hanya dengan menonton televisi, khususnya film kartun.

Film kartun sekarang ini banyak diantaranya diperuntukkan bukan hanya untuk anak-anak melainkan orang dewasa, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya. Beberapa karakter animasi dikhawatirkan akan berpengaruh buruk bagi kejiwaan anak. Misalnya tokoh Shinchon dalam serial Crayon Shinchon (Jepang), karena Shinchon memamerkan keluguan dan kekurangajarannya. Pengaruh negatif tokoh Shinchon akan lebih mudah mempengaruhi anak-anak karena film kartun produksi Jepang itu ditayangkan dalam bahasa Indonesia. Tetapi ada beberapa film kartun yang justru memberikan pendidikan kepada anak-anak meskipun mungkin agak samar, Doraemon misalnya. Karakter-karakter di dalam Doraemon tidaklah sempurna seperti Nobita yang cengeng, Giant yang kasar dan suka berkelahi, Suneo yang suka menyombong dan Doraemon yang kadang-kadang terlalu baik. Karakter-karakter itu dibuat sesuai dengan sifat-sifat dasar manusia pada umumnya dan sifat-sifat orang Jepang khususnya. Sifat-sifat yang dimiliki oleh karakter-karakter yang terdapat dalam Doraemon itu benar-benar universal sehingga aman untuk dikonsumsi anak-anak di Indonesia, karena sifat-sifat seperti cengeng ataupun sombong itu sifatnya universal.

Studi yang dilakukan oleh Birgin (2009), berupaya mengukur dan menilai anak-anak Sekolah. Survei yang dilakukan pada anak kelas enam Sekolah Dasar menunjukkan bahwa mereka lebih senang menonton film kartun bertema detektif. Pada saat menonton film kartun tersebut mereka juga dituntun untuk berpikir memecahkan kasus, seperti Conan The Adventure. Selain film yang bertema detektif, mereka juga menyukai film kartun Doraemon yang banyak mengandung unsur pendidikan, karena dalam film kartun tersebut diajarkan agar tidak boleh sombong dan harus saling tolong-menolong satu sama lain. Tokoh kartun idola mereka adalah Conan dan Doraemon. Mereka mulai menyukai film kartun sejak berusia 5-7 tahun. Biasanya mereka menonton film kartun setiap saat film kartun ditayangkan oleh stasiun televisi, baik pada pagi hari, siang hari bahkan sore hari. Ketika menonton film kartun, mereka bisa menghabiskan waktu lebih dari tiga jam. Bahkan kadang-kadang mereka dimarahi oleh orang tuanya saat menonton film kartun, karena mereka jadi malas melakukan hal yang lain. Mereka juga biasanya menonton film kartun bersama teman. Hampir sebagian besar dari mereka, menonton film kartun hanya merupakan hiburan semata walaupun mereka juga mengambil unsur pendidikan dan kebudayaan yang terdapat dalam film kartun tersebut. Mereka senang menonton film kartun anak Jepang hanya untuk mengisi waktu luang.

## Kesimpulan

Tayangan film kartun yang ditayangkan di televisi berpengaruh terhadap pola tingkah laku anak pada kehidupan sehari-hari, karena tayangan film kartun telah mampu menarik perhatian anak untuk terus menyaksikan tayangan tersebut yang dikemas sedemikian rupa dengan hal-hal yang menarik, sehingga mereka akan berlama-lama di depan televisi hanya untuk menyaksikan tayangan film kartun. Penggunaan waktu menonton tayangan film kartun yang berlebihan tentu berpengaruh terhadap psikologis dan perilaku anak pada kehidupan sehari-hari. Mengingat perilaku yang ditampilkan pada film kartun terlihat asik dan mudah untuk ditiru oleh anak-anak.

Oleh karena kartun digemari anak-anak, maka perlu pengembangan pembelajaran dengan menggunakan kartun. Dengan pembelajaran menggunakan kartun, diharapkan akan mampu memengaruhi psikologis dan perilaku siswa sehingga mampu menjadi generasi penerus yang memiliki kecerdasan emosi dan sosial yang baik yang sangat berguna bagi masa depannya. Hal ini juga berkaitan dengan upaya untuk mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs ke-4) yaitu pendidikan berkualitas.

Representasi desain pembelajaran tertentu digunakan untuk menyajikan deskripsi terstruktur dari pendekatan penceritaan digital, dan isu-isu yang diangkat berkaitan dengan literasi desain pembelajaran di masa depan. Literatur tentang video digital kartun dalam pendidikan menekankan penggunaan aset video digital kartun bergaya instruksional yang telah dibuat sebelumnya. Desain pembelajaran untuk mendukung penggunaan produk video digital kartun yang dibuat oleh pakar ini telah dikembangkan. Namun, terkadang ada kekurangan kerangka pedagogis untuk memfasilitasi genre tertentu dari proyek video digital kartun yang

dibuat. Maka dari itu, perlu pengembangan pembelajaran menggunakan digital storytelling.

Rekomendasi dari studi ini yaitu: Pertama, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) hendaknya membuat aturan dengan cara mensosialisasikan tayangan televisi yang mengandung unsur informasi dan pendidikan pada jam-jam tayang saat anak menonton televisi, termasuk jadwal penayangan acara film kartun tersebut pada waktu yang tepat. Kedua, anak-anak harus dapat memilih tayangan film kartun yang bersifat mendidik untuk ditonton serta dapat berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Ketiga, orang tua hendaknya meningkatkan pengawasan kepada anak-anaknya terhadap tayangan televisi yang kurang mendidik, dan dapat memberikan contoh perilaku yang baik yang sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

## Referensi

- Akdeniz, A. R. & Atasoy, ù. (2006). The effect of concept cartoons on eliminating the misconceptions about the force affecting the ball thrown into the air. VII. National Physical Sciences and Mathematics Education Congress, Ankara.
- Birgin, O. & Baki, A. (2009). An investigation of primary school teachers' proficiency perceptions about measurement and assessment methods: The case of Turkey. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 1, 681–685.
- Brown, C., Czerniewicz, L., & Noakes, T. (2015). Online content creation: looking at students' social media practices through a Connected Learning lens. *Learning, Media and Technology*, 41(1), 140–159.
- Chau, C. (2010). YouTube as a participatory culture. *New Directions for Youth Development*, 2010(128), 65–74.
- Friedman, L.W., Friedman, H.H. (2020). Using Social Media Technologies to Enhance Online Learning. *Journal of Educators Online*, 10(1), 1-22.
- Gerungan, W. A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Ditama.
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2015). Social media and education: reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. *Learning, Media and Technology*, 41(1), 6–30.
- Greenhow, C., & Robelia, B. (2009). Informal learning and identity formation in online social networks. *Learning, Media and Technology*, 34(2), 119–140.
- Gyselinck, V., & Tardieu, H. (1999). The role of illustrations in text comprehension: What, when, for whom, and why? In H. van Oostendorp & S. R. Goldman (Eds.), *The construction of mental representations during reading* (pp. 195–218). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Hansch, A., Hillers, L., McConachie, K., Newman, C., Schildhauer, T., & Schmidt, P. (2015). Video and Online Learning: Critical Reflections and Findings from the Field. *SSRN Electronic Journal*. doi:10.2139/ssrn.2577882.
- Hartsell, T., & Yuen, S.C.Y. (2006). Video Streaming in Online Learning. *AACE Journal*, 14(1), 31-43.
- Hidayah, R., Susiani, T.S., Salimi, M. 2020. How elementary school teachers use ICT-based learning media?. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Kruse, N. B., & Veblen, K. K. (2012). Music teaching and learning online: Considering YouTube instructional videos. *Journal of Music, Technology and Education*, 5(1), 77–87.
- Kuang-Chih Lee, & Kriegman, D. (n.d.). Online Learning of Probabilistic Appearance Manifolds for Video-Based Recognition and Tracking. 2005 IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR'05). doi:10.1109/cvpr.2005.260.
- Kuzu, A., Akbulut, Y., & Sahin, M. (2007). Application of multimedia design principles to visuals used in course-books: An evaluation tool. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 6(2), 8-14 Khoii & Forouzesh, 2010.
- Lin, C.-C., & Polaniecki, S. (2009). From Media Consumption to Media Production: Applications of YouTube™ in an Eighth-Grade Video Documentary Project. *Journal of Visual Literacy*, 28(1), 92–107.
- Littleton, K., & Whitelock, D. (2005). The negotiation and co-construction of meaning and understanding within a postgraduate online learning community. *Learning, Media and Technology*, 30(2), 147–164.
- Mark Sadoski and Allan Paivio. 2001. Imagery and text: A dual-coding theory of reading and writing. 16(3):259-262. DOI:10.1023/A:1022830720347.
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., Jaafar, N. I., & Kasem, N. (2018). Social media as a complementary learning tool for teaching and learning: The case of youtube. *The International Journal of Management Education*, 16(1), 37–42.

- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135.
- Ngatman & Fatimah 2018. Analisis Film Kartun “Cloud Bread” Sebagai Media Pengenalan Bahasa Dan Pendidikan Karakter Anak. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*. 2(2).
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta. Rineka Cipta.
- Peppler, K. A., & Kafai, Y. B. (2007). From SuperGoo to Scratch: exploring creative digital media production in informal learning. *Learning, Media and Technology*, 32(2), 149–166.
- Prastiyo, W., Djohar, A., & Purnawan. (2018). Development of Youtube Integrated Google Classroom based E-Learning Media for The Light-Weight Vehicle Engineering Vocational High School. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(1), 53-66.
- Sherwyn P Morreale, Joseph M Valenzano, Janessa A Bauer. 2017. Why communication education is important: A third study on the centrality of the discipline’s content and pedagogy. *Routledge*. 66(4).
- Soekanto, Suerjono. 2009. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wheeler, S., & Wheeler, D. (2009). Using wikis to promote quality learning in teacher training. *Learning, Media and Technology*, 34(1), 1–10.
- Yukawa, J. (2006). Co-reflection in online learning: Collaborative critical thinking as narrative. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 1(2), 203–228.