

**PENGARUH FILM ANIMASI SHAUN THE SHEEP TERHADAP PROSES  
BERFIKIR KREATIF ANAK**

**(Studi kasus anak kelas IV-VI SDN Sukobendu II Mantup Lamongan)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Guna  
Memenuhi Salah Satu Syarat Mem peroleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S. Sos.)  
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi**



**Oleh:**

**ARCHITA DWI PERMATASARI**

**NIM. B06208154**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**FAKULTAS DAKWAH**

**PROGAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**JUNI 2012**

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA  
PENULISAN SKRIPSI**

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Archita Dwi Permatasari  
NIM : B06208154  
Prodi : Ilmu Komunikasi  
Alamat : Dsn. Sidowayah, Ds. Lawanganagung, Kec. Sugio, Kab.  
Lamongan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 25 Juni 2012  
Yang menyatakan,

Archita Dwi Permatasari  
NIM. B06208154

## **MOTTO**

**“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepada kamu orang fasik dengan suatu berita, maka selidikilah agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya, kemudian kamu menyesal atas perbuatan itu ”<sup>1</sup>**

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orangtuaku yang telah mendidikku, hingga mengerti makna hidup sesungguhnya, dan kakakku yang tak pernah berhenti menasehatiku, semua guru-guruku yang telah membagi ilmunya denganku serta suami dan anakku yang selalu memberiku motivasi untuk memperjuangkan hidup ini, tak lupa sahabat-sahabatku yang selalu ada buatku.

---

<sup>1</sup> Terjemahan Qs. Al-Hujuraat : 6

## **KATA PENGANTAR**

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana strata satu (S-1), dapat terselesaikan dengan lancar. Seiring dengan itu penulis sangat berterima kasih kepada kedua orang tua telah mendidik, membimbing dan menasehatiku setiap saat.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Aswadi, M.Ag selaku dekan,
2. Bapak Ali Nurdin, S.Ag, M.Si selaku ketua program studi ilmu komunikasi
3. Ibu Lilik Hamidah, S.Ag, M.Si selaku pembimbing
4. Bapak/ibu dosen program studi ilmu komunikasi

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah bapak/ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT, Amin.

Surabaya, 25 Juni 2012

penulis

## ABSTRAK

Archita Dwi Permatasari, B06208154, 2012. Pengaruh Film Animasi Shaun The Sheep Terhadap Proses Berfikir Kreatif Anak (Studi Kasus Siswa Kelas IV-VI SDN Sukobendu II Mantup Lamongan). Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata kunci : Film Animasi, Shaun The Sheep, Berfikir Kreatif anak

Ada dua persoalan yang hendak dikaji dalam skripsi ini, yaitu: (1) adakah pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak? (2) sejauh manakah pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak?

Untuk mengungkap persoalan tersebut secara menyeluruh dan mendalam, dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik dengan jenis penelitian survey, dimana kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa (1) Terdapat pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak, yang bisa dilihat dari nilai signifikansinya pada tabel ANOVA yang mempunyai nilai 0,004. Artinya, nilai signifikansi 0,004 jauh lebih rendah dari alpha sebesar 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. (2) Tingkat pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak sebesar 24,8%. Artinya, film animasi Shaun The Sheep mempunyai pengaruh rendah terhadap proses berfikir kreatif anak.

Bertitik tolak dari penelitian ini, beberapa saran yang diperkirakan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peningkatan kekreatifan anak dan produksi filmnya adalah (1) Untuk mendukung adanya proses berfikir kreatif anak, maka seharusnya para orang tua mendampingi anaknya menonton televisi. Agar orang tua bisa mengarahkan mana yang harus di tiru dan baik untuk anaknya dan mana yang tidak boleh ditiru oleh anaknya, supaya tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan. (2) Agar pemerintah lebih aktif dalam memilah sebuah program yang akan ditayangkan. (3) Sebaiknya selalu menayangkan film anak-anak pada jam yang tepat dan menayangkan sebuah program yang mempunyai unsur menghibur dan bermanfaat bagi semua yang sedang menonton.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	6
C. Tujuan penelitian.....	6
D. Manfaat penelitian.....	6
E. Kajian hasil penelitian terdahulu.....	7
F. Definisi operasional.....	10
G. Kerangka teori dan hipotesis.....	12
H. Metode penelitian.....	15
1. Pendekatan dan jenis penelitian.....	15
2. Subyek, obyek dan lokasi penelitian.....	16
3. Teknik sampling.....	16
4. Variabel dan indikator variabel.....	17
5. Teknik pengumpulan data.....	18
6. Teknik analisis data.....	19
7. Sistematika pembahasan.....	20
BAB II : KAJIAN TEORITIS.....	21
A. Kajian pustaka.....	21

	1. Komunikasi massa.....	21
	2. Televisi sebagai media massa.....	28
	3. Film dan film animasi.....	34
	4. Shaun The Sheep.....	46
	5. Berfikir kreatif.....	48
	6. Anak .....	49
	B. Kajian teori.....	50
	1. Teori SOR.....	50
BAB III	: PENYAJIAN DATA.....	56
	A. Deskripsi subyek dan lokasi penelitian.....	56
	1. Subyek penelitian.....	56
	2. Lokasi penelitian.....	62
	B. Deskripsi data penelitian.....	76
	1. Rekapitulasi nilai.....	76
	2. Kategori identitas responden.....	80
	3. Inventarisasi data.....	82
BAB IV	: ANALISIS DATA.....	87
	A. Pengujian hipotesis.....	87
	B. Pembahasan hasil penelitian.....	88
BAB V	: PENUTUP.....	93
	A. Simpulan.....	93
	B. Rekomendasi.....	93

Lampiran-lampiran

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.1 Daftar guru SDN Sukobendu II Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan.....	66
Tabel 3.1.2 Pembagian tugas mengajar SDN Sukobendu II.....	68
Tabel 3.1.3 Daftar nama pelajaran dan jumlah jam yang diajarkan di SDN Sukobendu II Mantup Lamongan.....	69
Tabel 3.1.4 Kegiatan ekstrakurikuler bagi siswa SDN Sukobendu II Mantup Lamongan.....	71
Tabel 3.1.5 Daftar siswa SDN Sukobendu II.....	73
Tabel 3.2.1 Rekapitulasi data tentang pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak (Variabel X).....	77
Tabel 3.2.2 Rekapitulasi data tentang pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak (Variabel Y).....	79
Tabel 3.2.3 Jumlah responden menurut jenis kelamin.....	80
Tabel 3.2.4 Jumlah responden menurut kelas.....	81
Tabel 3.2.5 Jumlah responden menurut usia.....	81
Tabel 3.2.6 Kategori pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak.....	84