

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Komunikasi merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari sejarah perkembangan umat manusia. Oleh karena itu, ilmu komunikasi saat ini telah berkembang pesat. Salah satu bagian dari ilmu komunikasi yang sedang berkembang pesat adalah komunikasi massa. Komunikasi massa adalah komunikasi dengan menggunakan media massa.<sup>2</sup> Media massa dibagi menjadi dua yaitu media cetak dan media elektronik. Media massa cetak terdiri dari surat kabar, tabloid, dan lain-lain, sedangkan media massa elektronik terdiri dari radio, film, televisi, dan lain-lain.

Televisi adalah media yang paling luas dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Perkembangan keberadaannya jauh melampaui media-media massa lain, seperti media cetak koran, majalah, apalagi buku. Televisi pada saat ini telah menjadi salah satu prasyarat yang “harus” berada ditengah-tengah kita. Sebuah rumah, baru dikatakan lengkap jika ada pesawat televisi didalamnya, dan hal ini tidak hanya berlaku pada masyarakat kota yang relatif kaya, melainkan telah merambah ke pelosok-pelosok desa, dirumah-rumah hunian liar, dipinggir-pinggir sungai kota, ataupun dibawah jembatan layang.

---

<sup>2</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 20.

Kemajuan televisi sangat berhubungan dengan fungsinya sebagai media massa elektronik. Hingga saat ini, Negara Indonesia telah memiliki sebelas stasiun televisi nasional yaitu Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), Surya Citra Televisi (SCTV), Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) yang sekarang menjadi MNCTV, Cakrawala Andalas Televisi (ANTV), Indosiar Visual Mandiri (Indosiar), Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV), Global TV, Trans7, Metro TV, TVOne, dan Televisi Republik Indonesia (TVRI). Selain televisi nasional, saat ini hampir setiap daerah (terutama kota-kota besar) di Indonesia telah memiliki stasiun televisi lokal.

Jika pada awalnya televisi berfungsi sebagai media penyampai informasi kini televisi lebih berperan sebagai media hiburan. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) diketahui, bahwa 70 persen tayangan televisi swasta lebih banyak menampilkan unsur hiburan daripada pendidikan dan informasi. Televisi telah menghadirkan berbagai bentuk acara ditengah-tengah masyarakat. Mulai dari tayangan sinetron, film, komedi situasi (sitcom), talkshow, tayangan berita, infotainment, reality show, kuis, iklan, program olah raga, dan lain-lain.

Dengan majunya perkembangan televisi di Indonesia dewasa ini, maka semakin marak pula acara-acara yang menarik untuk dinikmati pemirsanya. Salah satu acara yang banyak menjadi pilihan stasiun televisi

untuk ditayangkan adalah acara film animasi atau kartun.<sup>3</sup> Banyak sekali stasiun TV yang menayangkan film animasi untuk menarik perhatian audiencenya, khususnya anak-anak. Diantaranya (Shinchan dan Doraemon di RCTI), (Spongebob, Naruto, Kapten Tsubasa dan Avatar di Global TV), (Detective Conan di Indosiar), (the owl, larva dan shaun the sheep di MNCTV), dan lain-lain.

Salah satu fungsi media yang bisa diambil manfaatnya pada film animasi yakni sebagai media pendidikan. Dimana ketika seorang anak menonton film animasi, mereka secara tidak sadar menangkap unsur pendidikan yang ada dalam film tersebut. Misalnya, film animasi pada umumnya berdasarkan cerita-cerita fantasi, karena itu pada umumnya anak-anak menyukai film animasi sebab digunakan sebagai media berfantasi atau untuk berkhayal. Selain itu, film ini juga dapat digunakan sebagai wadah terjadinya proses peniruan, dimana hal ini juga menjadi faktor penting bagi seorang anak. Faktor daya khayal sendiri sangat dominan dalam kehidupan anak-anak. Daya khayal bahkan merupakan unsur yang memungkinkan dan mendukung seorang anak berfikir kreatif. Kodrat daya khayal pada umumnya bersumber pada keinginan anak-anak akan kebebasan, juga merupakan kelanjutan dari hasrat dan kebutuhan tertentu yang ada dalam dirinya. Dapat dikatakan dominasi untuk berfantasi dalam kehidupan anak-anak sangat besar.

---

<sup>3</sup> <http://id.inspiredkidsmagazine.com>

Salah satu stasiun televisi yang banyak menyajikan tayangan film animasi adalah MNCTV. Dulu bernama TPI berdiri pada tahun 1991, dahulunya merupakan singkatan dari Televisi Pendidikan Indonesia, kini berubah nama menjadi Televisi Paling Indonesia. Pergantian nama tersebut dilakukan pada tahun 2000 dan diharapkan akan menjadi media spesifik dalam penyebaran informasi di bidang pendidikan dan berfungsi sebagai media pembelajaran masyarakat. Sejak 20 Oktober 2010, TPI resmi berganti nama menjadi MNCTV. Perubahan ini terjadi dikarenakan TPI tidak sesuai dengan konteks tertulis pada televisi tersebut yaitu menjadi salah satu televisi yang berbau pendidikan di Indonesia, dan oleh karena itu nama TPI berubah menjadi MNCTV untuk mengubah citra TPI di mata masyarakat. MNCTV berkomitmen untuk memberikan sajian terbaik bagi pemirsa diseluruh tanah air melalui peningkatan kualitas tayangan. Dalam usaha meningkatkan kualitas tayangan kepada pemirsanya, MNCTV menayangkan film animasi Shaun The Sheep.

Film animasi Shaun The Sheep adalah film animasi yang sekarang sangat marak di tonton oleh anak-anak. Bagi mereka tiada hari tanpa menonton shaun the sheep. Menurut Gunarsa, pengaruh film di televisi sangat besar terhadap anak. Tingkah laku para tokoh dalam film di televisi akan menjadi model untuk ditiru. Film animasi Shaun The Sheep hadir dengan tema baru yang lain dari film animasi lainnya.

Film animasi yang tayang perdana di TV Inggris pada Maret 2007. ini diproduksi CBBC, Inggris. Shaun The Sheep memotret domba atau

biri-biri yang cerdas, kreatif dan bisa melakukan kegiatan layaknya manusia dengan seting sebuah peternakan.

Setiap episodenya berisi banyolan slapstick. Tak ada dialog dalam animasi berjumlah 80 episode ini. Bahkan kalau pun muncul karakter manusia, tak ada dialog yang terucap. Kadang hanya terdengar suara tokoh menghela nafas atau melengos, untuk mengekspresikan emosi karakter. Kita bisa menyaksikan film animasi ini setiap hari pada pukul 18.30 WIB. Namun akhir-akhir ini jadwalnya sering berubah karena adanya kenaikan rating.

Sedangkan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sukobendu II adalah sekolah yang memiliki siswa-siswi berprestasi. Jam belajar mereka sama dengan Sekolah Dasar negeri lainnya, yang membedakannya hanya adanya les di sekolah bagi mereka yang belum mampu sepenuhnya menerima pelajaran yang telah diajarkan. Siswa-siswi SDN Sukobendu II mayoritas menyukai film animasi Shaun The Sheep. Bagi mereka tiada hari tanpa menonton film animasi Shaun The Sheep. Film animasi itu sendiri menceritakan mengenai domba yang cerdas dan kreatif. Sehingga mungkin bisa membuat siswa-siswi SDN Sukobendu II menerima dan mempersepsikan apa yang dilihatnya tersebut dalam film animasi Shaun The Sheep dan mengubahnya menjadi sebuah proses berfikir yang kreatif yang akan mereka pelajari dan lakukan. Pada dasarnya, itu yang membuat peneliti ingin meneliti mengenai pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Adakah pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak SDN Sukobendu II Mantup Lamongan?
2. Sejauhmanakah tayangan film animasi Shaun The Sheep di MNCTV berpengaruh terhadap proses berfikir kreatif anak di SDN Sukobendu II Jalan Raya Sukobendu Mantup Lamongan?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk melihat ada tidaknya pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak di SDN Sukobendu II Mantup Lamongan.
2. Untuk melihat sejauhmana film animasi Shaun The Sheep berpengaruh terhadap proses berfikir kreatif anak SDN Sukobendu II Mantup Lamongan.
3. Untuk mencari hubungan antara tayangan film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak di SDN Sukobendu II Jl. Raya Sukobendu Mantup Lamongan.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tempat bagi penulis untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama masa kuliah dan menjadi wadah memperluas cakrawala pengetahuan khususnya media massa dan tayangannya.

2. Secara praktis, penelitian diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan pengetahuan dalam membuat kebijakan-kebijakan yang berhubungan dengan tema penelitian ini dan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi khususnya mengenai komunikasi massa dan mengenai dampak media massa.

#### **E. Kajian Penelitian Terdahulu**

Dalam skripsi ini peneliti menjelaskan bahwa kajian penelitian ini bukanlah yang pertama kali diteliti. ada beberapa penelitian skripsi terdahulu yang hampir sama dan pernah dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya, hanya saja terdapat beberapa perbedaan dengan skripsi yang disusun oleh penulis, karena itu akan dijelaskan secara ringkas skripsi yang memiliki persamaan yaitu:

1. Skripsi oleh Slavianti angkatan 2004, Fakultas Dakwah, Prodi Ilmu Komunikasi yang berjudul “Pengaruh Sinetron Ada Apa Dengan Cinta Di RCTI Terhadap Pemahaman Persahabatan Remaja SMU Negeri 15 Surabaya”. Masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah (1) Apakah ada pengaruh sinetron Ada Apa Dengan Cinta Di RCTI Terhadap Pemahaman Persahabatan Remaja SMU Negeri 15 Surabaya? (2) Jika ada, seberapa besar pengaruh sinetron tersebut terhadap pemahaman persahabatan Remaja SMU Negeri 15 Surabaya?. Dalam penyelesaian permasalahan diatas penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan

pendekatan deskriptif untuk mengetahui apakah sinetron Ada Apa Dengan Cinta Di RCTI berpengaruh terhadap pemahaman persahabatan Remaja SMU Negeri 15 Surabaya.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan koesioner baik untuk variable bebas dan variable terikat, sehingga data terkumpul baru di edit kemudian di analisis dengan menggunakan rumus chi-kuadrat, dalam penelitian ini diperoleh bahwa pengaruh sinetron Ada Apa Dengan Cinta Di RCTI berpengaruh terhadap pemahaman persahabatan Remaja SMU Negeri 15 Surabaya, dan memiliki tingkat pengaruh yang rendah.

Dan yang membedakan penelitian ini dengan peneliti adalah peneliti terdahulu meneliti pemahaman sikap persahabatan, sedangkan peneliti saat ini meneliti tentang peningkatan kreativitas berkarya anak.

2. Skripsi oleh Erlin Kusuma Dewi, angkatan 2010, Prodi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi di Universitas negeri Semarang yang berjudul “Film Upin & Ipin Dalam Proses Sosialisasi Nilai pada Anak-anak (Studi Kasus Terhadap Anak-anak Usia 8 sampai 12 Tahun Di Desa Penaruban, Kecamatan Weleri, Kabupaten Kendal)”. Masalah yang diteliti pada skripsi ini adalah (1). Bagaimana proses sosialisasi nilai pada anak-anak usia 8 sampai 12 tahun di Desa Penaruban, Kecamatan Weleri, Kabupaten Kendal yang berlangsung melalui

program tayangan film kartun Upin dan Ipin, (2). Nilai-nilai apa saja dari film kartun Upin dan Ipin yang tersosialisasikan pada anak-anak usia 8 sampai 12 tahun di Desa Penaruban, Kecamatan Weleri, Kabupaten Kendal. Tujuan dalam penelitian ini adalah (1). Mengetahui proses sosialisasi nilai pada anak-anak usia 8 sampai 12 tahun di Desa Penaruban, Kecamatan Weleri, Kabupaten Kendal yang berlangsung melalui program tayangan film kartun Upin dan Ipin. (2). Mengetahui nilai-nilai apa saja dari film kartun Upin dan Ipin yang tersosialisasikan pada anak-anak usia 8 sampai 12 tahun di Desa Penaruban, Kecamatan Weleri, Kabupaten Kendal.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah informan yang terdiri dari anak-anak usia 8 sampai 12 tahun yang suka menonton Film Kartun Upin dan Ipin, orangtua yang memiliki anak usia 8 sampai 12 tahun yang suka menonton Film Kartun Upin dan Ipin, ustadz, dan guru.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Film Kartun Upin dan Ipin mampu menjadi agen sosialisasi melalui media massa. Anak-anak lebih suka menonton acara televisi yang berupa hiburan-hiburan seperti film kartun. Dari nilai-nilai ada dalam film kartun tersebut dapat dipelajari oleh anak pada proses sosialisasi, sehingga sedikit banyak akan memudahkan bagi anak dalam mempelajari nilai-nilai yang dapat dijadikan media belajar anak yang menyenangkan. Nilai-

nilai yang tersosialisasikan pada anak-anak dari film kartun Upin dan Ipin yaitu nilai tentang agama (nilai ketakwaan, nilai kedermawaan, nilai keimanan, mencintai sesama), nilai sosial ( nilai kepatuhan, nilai kebersihan, nilai toleransi, nilai setia kawan, rendah hati), nilai budaya (multikultural, penghargaan terhadap keberagaman). Saran yang ditujukan kepada orangtua adalah hendaknya selalu memantau kegiatan anak-anaknya sehari-hari, seperti pendidikan disekolah pendidikan agama, moral, dan tingkah laku, dan tontonan televisi yang dilihat anak, karena tidak semua acara televisi baik dilihat oleh anak-anak untuk membekali anak dengan nilai-nilai yang dapat digunakan ketika ia dewasa dan terjun di masyarakat.

Dan yang membedakan penelitian ini dengan peneliti adalah peneliti terdahulu meneliti proses sosialisasi nilai anak-anak, sedangkan peneliti saat ini meneliti tentang peningkatan kreativitas berkarya anak.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk memberikan gambaran dari beberapa konsep di atas maka dianggap perlu untuk mendefinisiooperasioperasionalkannya, agar tidak terjadi penyimpangan maksud dari penelitian ini. Sebab menurut Nur syam, definisi operasional adalah mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala-

gejala yang dapat diamati, yang dapat diuji, dan dapat ditentukan kebenarannya oleh orang lain.<sup>4</sup>

Defenisi operasional merupakan unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel.

Dengan kata lain, defenisi operasional adalah suatu informasi ilmiah yang amat membantu peneliti yang ingin menggunakan variabel yang sama. Adapun definisi operasionalnya sebagai berikut:

#### 1. Film Animasi

Film adalah fenomena sosial, psikologi dan estetik yang kompleks. Film adalah dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar diiringi dengan kata-kata musik, dengan demikian film adalah produksi yang multidimensional dan sangat kompleks melalui perkembangannya.

Film kartun kini lebih dikenal dengan sebutan film animasi. Kata “animasi” sebenarnya adalah penyesuaian dari kata animation, yang berasal dari kata dasar to animate yang dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti “menghidupkan”. Secara umum, animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati.

---

<sup>4</sup> Nur Syam, *Metode Penelitian Dakwah*, (Solo: Ramadhoni, 1991), hal.39.

Film animasi merupakan suatu teknik komunikasi visual yang pada dasarnya digunakan untuk menjelaskan secara kompleks, untuk menyatakan sesuatu yang tidak tampak, dan menjelaskan secara rinci tentang gerakan-gerakan yang dilakukan tokoh-tokoh didalam film.

## 2. Shaun The Sheep

Shaun The Sheep adalah film animasi yang memotret domba atau biri-biri yang cerdas, kreatif dan bisa melakukan kegiatan layaknya manusia dengan setting peternakan. Tidak ada dialog dalam animasi berjumlah 80 episode ini. Bahkan kalaupun muncul karakter manusia, tidak ada dialog yang terucap. Kadang hanya terdengar suara tokoh menghela nafas atau melengos, untuk mengekspresikan emosi karakter.

## 3. Berfikir kreatif anak

Berpikir kreatif, menurut James C. Coleman dan Coustance L. Hammen adalah “thinking which produces new methods, new concept, new understandings, new inventions, new work of art”. Berfikir kreatif harus memenuhi tiga syarat. Pertama, kreativitas melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau yang secara statistik sangat jarang terjadi. Syarat kedua, kreativitas ialah dapat memecahkan persoalan secara realistis. Ketiga, kreativitas merupakan

usaha untuk mempertahankan insight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin.<sup>5</sup>

## **G. Kerangka Teori Dan Hipotesis**

Teori adalah himpunan konstruk (konsep), definisi dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi diantara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut.

Nawawi, menjelaskan setiap penelitian memerlukan teori sebagai landasan kerangka untuk mendukung pemecahan suatu masalah secara sistematis. Untuk itu perlu disusun kerangka teori yang akan memuat pokok-pokok pikiran yang menggambarkan dari sudut mana masalah penelitian akan dibahas. Teori yang relevan dengan penelitian ini adalah :

### **1. Teori SOR**

Teori S-O-R merupakan singkatan dari teori Stimulus-Organism-Response. Teori ini semula berasal dari Psikologi, namun kemudian menjadi teori komunikasi karena objek model dari Psikologi dan Ilmu Komunikasi adalah sama yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi, dan konasi. Model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Artinya model ini mengasumsikan bahwa kata-kata verbal, isyarat non verbal, simbol-simbol tertentu

---

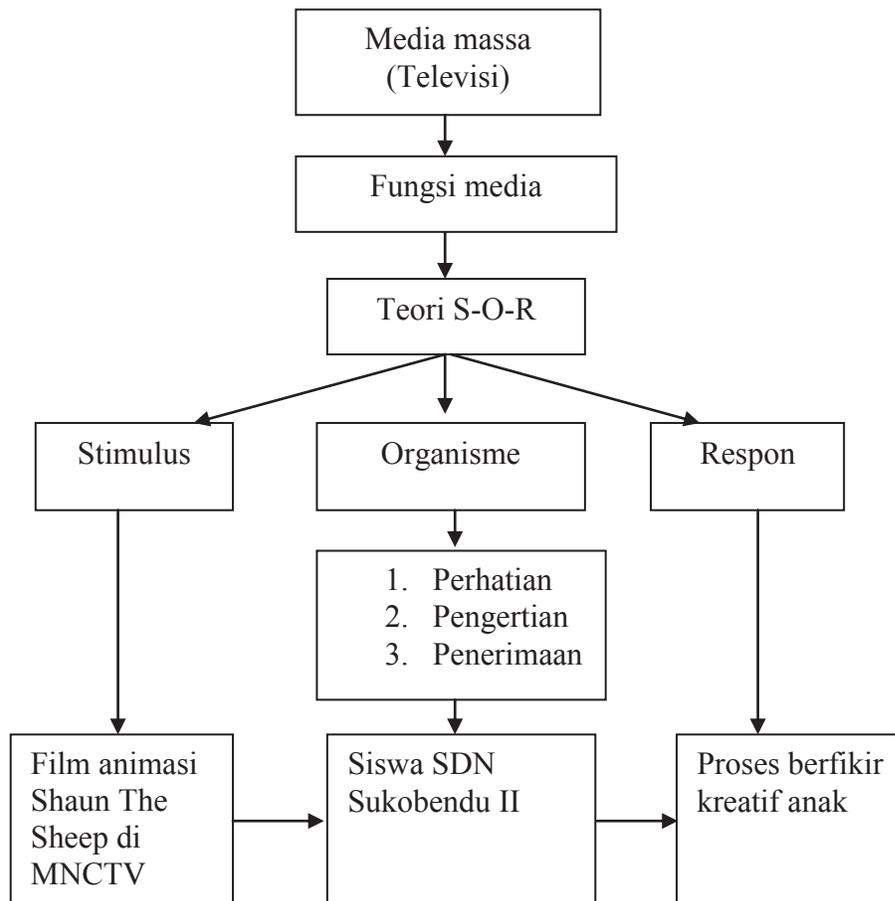
<sup>5</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 74-75

akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Menurut teori ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan. Jadi unsur-unsur dalam model ini adalah ;

- a. Stimulus (S) = Pesan
- b. Organism (O) = Responden/komunikan
- c. Response (R) = Efek

Dalam proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap adalah “how”, bukan “what” atau “why”. Dalam proses perubahan sikap, tampak bahwa sikap yang dapat berubah hanya jika stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula. Hovland, Janis, dan Kelley mengatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variabel penting yaitu :

- a. Perhatian
- b. Pengertian
- c. Penerimaan



Hipotesis adalah sarana penelitian ilmiah yang penting dan tidak bisa ditinggalkan karena merupakan instrumen kerja dari teori. Hipotesis adalah kesimpulan yang masih belum final, dalam arti masih harus dibuktikan atau diuji kebenarannya. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ho : tidak terdapat pengaruh antara film animasi Shaun The Sheep di MNCTV dengan proses berfikir kreatif anak di SDN Sukobendu II Mantup Lamongan.

Ha : terdapat pengaruh antara film animasi Shaun The Sheep di MNCTV dengan proses berfikir kreatif anak di SDN Sukobendu II Mantup Lamongan.

## H. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak, maka diperlukan data-data yang dapat menghubungkan antara kedua variable diatas. Untuk itu jenis penelitian yang dipilih adalah kuantitatif. Sebab menurut Vredenberg, penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel. Penelitian ini juga dapat menjaga representativity, releability, dan validity.<sup>6</sup>

Sedangkan untuk memperoleh data dari penelitian di maksud, maka dalam penelitian ini menggunakan pendekatan survey. Penelitian survey adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok.<sup>7</sup>

### 2. Teknik sampling

Penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Karena teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai

---

<sup>6</sup> Jacob Vredenberg, *Metode Dan Teknik Penelitian Masyarakat* (Jakarta: Gramedia, 1987), hlm.

7.

<sup>7</sup> Singarimbun, Effendy, *metodologi penelitian survey* (Jakarta: LP3ES, 1989), hlm. 3

sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.<sup>8</sup>

### 3. Variabel dan indikator penelitian

Adapun variabel yang digunakan peneliti yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas adalah variabel yang menentukan arah atau perubahan tertentu pada variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah film animasi Shaun The Sheep.
- b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah proses berfikir kreatif anak.

Sedangkan indikator variabelnya sebagai berikut:

- 1) Indikator variabel bebasnya, antara lain:
  - (a) Menggunakan gambar
  - (b) Durasi film
  - (c) Alur cerita yang lucu
  - (d) Pesan yang disampaikan

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm. 85.

2) Indikator variabel terikatnya, antara lain:

- (a) Mempunyai kecerdasan
- (b) Mempunyai gagasan atau ide-ide baru
- (c) Bisa mengidentifikasi masalah
- (d) Bisa memecahkan masalah
- (e) Percaya pada diri sendiri

#### 4. Teknik pengumpulan data

Pada penelitian ini, pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan jalan wawancara terstruktur yaitu wawancara yang pertanyaannya telah ditentukan oleh penanya.<sup>9</sup> Pertanyaan tersebut dikemas dalam bentuk tertulis (angket) tertutup, yaitu jawaban dari pertanyaan angket telah ditentukan oleh peneliti.<sup>10</sup>

Metode ini digunakan dengan harapan dapat memperoleh nilai tentang pengaruh film animasi shaun the sheep terhadap proses berfikir kreatif anak, serta mengukur besarnya pengaruh, yang nantinya akan diketahui perbedaan tingkat pengaruh akibat dari masing-masing pengaruh komunikasi serta dapat menentukan adanya perbedaan pengaruh.

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm. 127.

<sup>10</sup> *Ibid*, hlm.125.

Teknik pengumpulan data yang lain adalah dengan wawancara tak terstruktur yaitu wawancara yang hanya ditentukan pokok-pokoknya saja, yang untuk kemudian dikembangkan pada saat wawancara.<sup>11</sup> Teknik ini digunakan untuk menggali data dari kepala sekolah untuk mengetahui tentang siswa-siswinya di SDN Sukobendu II Mantup Lamongan.

Selanjutnya dengan metode observasi yaitu kegiatan yang paling utama dan teknik penelitian yang penting. Karl Weick mendefinisikan observasi sebagai “pemilihan, pengubahan, pencatatan dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisasi *in situ*, sesuai dengan tujuan-tujuan yang berkenaan dengan organisasi *in situ*, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris”.<sup>12</sup> Data observasi yang didapatkan dari pengamatan secara langsung ke lapangan penelitian, sehingga peneliti dapat langsung mengamati objek yang diteliti.

##### 5. Teknik analisis data

Dengan menggunakan jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, maka teknik analisis data yang digunakan adalah uji statistic, dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana, dengan taraf signifikan 5 % dan taraf

---

<sup>11</sup> *Ibid*, Hlm.197.

<sup>12</sup> Onong Uchjana Effendy, *ilmu, teori dan filsafat komunikasi* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2000), hlm. 83.

kepercayaan 95 %. Uji statistic ini (regresi linier sederhana) digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak dan juga untuk mengetahui sejauh mana pengaruh film animasi Shaun The Sheep terhadap proses berfikir kreatif anak maka, adapun rumusnya adalah:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan :

$Y'$  = subyek dari variable dependen yang diprediksikan

$a$  = harga  $Y$  bila  $X = 0$  (harga konstan)

$b$  = angka arah atau koefisien regresi

$X$  = subyek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu

## **I. Sistematika Pembahasan**

BAB I : Pendahuluan. Dalam bab pendahuluan dikemukakan tentang Latar Belakang, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Kajian hasil penelitian terdahulu, Definisi operasional, Kerangka teori dan Hipotesis, Metode penelitian, Sistematika pembahasan, jadwal penelitian.

BAB II : Kajian teoritis. Dalam bab ini membahas tentang kajian pustaka dan kajian teori

BAB III : penyajian data, dalam bab ini diuraikan tentang deskripsi subyek dan lokasi penelitian serta deskripsi data penelitian.

BAB IV : Analisis data, dimana dalam bab ini meliputi Pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : penutup, berisi kesimpulan dan rekomendasi.