

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tau memaksa manusia perlu berkomunikasi. Banyak pakar menilai bahwa komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat. Komunikasi telah memperpendek jarak, menghemat biaya, menembus ruang dan waktu. Komunikasi juga berusaha untuk menjembatani antara pikiran, perasaan, dan kebutuhan seseorang dengan dunia luarnya¹.

Kelompok sarjana komunikasi Amerika yang menulis buku *Human Communication* (1980) membagi komunikasi atas lima macam tipe, yakni komunikasi antar pribadi (*Interpersonal Communication*), komunikasi kelompok kecil (*Small Group Communication*), komunikasi organisasi (*Organization Communication*), komunikasi public (*Public Communication*), dan komunikasi massa (*Mass Communication*)².

Komunikasi massa berasal dari kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). Massa dalam arti komunikasi massa lebih menunjuk pada

¹ Harfied Canggara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 7

² Ibid, hal. 33

penerima pesan yang berkaitan dengan media massa. Oleh karena itu, mempelajari komunikasi massa tidak ada gunanya tanpa mengaitkan peran medianya itu sendiri. Bahkan bisa dikatakan media massa menjadi alat utama dalam proses komunikasi massa.³

Komunikasi massa atau *mass communication* adalah komunikasi melalui media massa modern yang meliputi surat kabar, majalah, siaran radio, siaran televisi, dan media sosial atau dunia maya dengan teknologi internet. Komunikasi massa menyampaikan informasi, gagasan dan sikap kepada khalayak yang beragam dalam jumlah yang banyak dengan menggunakan media. Media masa adalah tempat dimuat atau disiarkannya hasil kerja dari wartawan. Media massa dapat dibagi menjadi tiga kategori, yakni media massa cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan lain-lain. Media sosial yang menggunakan internet (*media online*), dan yang terakhir media elektronik seperti radio, dan televisi.

Media massa memiliki fungsi diantaranya yaitu, fungsi menyiarkan informasi (*to inform*) yang diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar, ataupun pemirsa. Fungsi mendidik (*to educate*) yang diartikan bahwa media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayaknya karena media massa banyak menyajikan hal-hal yang bersifat mendidik. Fungsi menghibur (*to entertain*) diartikan bahwa media massa merupakan sarana untuk menghibur khalayak.

³ Nurudin, Pengantar Komunikasi Massa, (Jakarta: PT RajaGrafindo Prasada, 2015), hal. 35

Setiap media massa memiliki karakteristik masing-masing. Karakteristik yang paling menonjol dari eksistensi media massa adalah efek pesan yang disampaikan kepada komunikan (massa). Karena berbagai macam kelebihan karakternya, televisi dianggap paling besar memberikan pengaruh terhadap komunikan jika dibandingkan dengan media massa lainnya.⁴

Televisi dalam menyampaikan pesannya bersifat audio visual dapat dilihat dan didengar. Televisi memiliki kemampuan daya sebar dan daya pikat yang kuat. Itulah pada era ini, khalayak (masyarakat) lebih besar perhatiannya terhadap televisi ketimbang media massa lainnya. Televisi saat ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Banyak orang yang menghabiskan waktunya lebih lama di depan pesawat televisi dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berbicara dengan keluarga maupun teman-teman mereka⁵.

Televisi memiliki keberagaman jenis program yang dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu program hiburan dan program informasi. Program informasi di televisi memberikan banyak informasi untuk memenuhi rasa ingin tahu penonton terhadap sesuatu hal. Program informasi ini dapat dibagi lagi menjadi dua yaitu, berita keras (*Hard News*) yang berupa *straight news*,

23 ⁴ Mahi M. Hikmat, *Jurnalistik Literary Journalism*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), hal.

⁵ Morissan, *Jurnalistik Televisi Mutakhir*, (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2008), hal. 1

features, infotainment dan lain-lain. Sedangkan, berita lunak (*Soft News*) berupa *current affairs, magazine, talkshow* dan dokumenter⁶.

Dokumenter adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik. Misalnya program dokumenter yang menceritakan mengenai suatu tempat, kehidupan sejarah seorang tokoh atau kehidupan sejarah suatu masyarakat (misalnya suku terasing) ataupun kehidupan hewan dipadang rumput dan sebagainya. Gaya atau cara penyajian dokumenter sangat beragam dalam hal teknik pengambilan gambar, teknik editing dan teknik penceritaannya, mulai dari yang sederhana hingga yang tersulit⁷.

Salah satu stasiun televisi yang memiliki keberagaman program baik itu program hiburan maupun program informasi yaitu stasiun televisi Trans 7. TRANS7 merupakan stasiun televisi dengan komitmen menyajikan tayangan berupa informasi dan hiburan, menghiasi layar kaca di ruang keluarga pemirsa Indonesia. Keberadaan stasiun televisi TRANS7 berawal dari stasiun televisi TV7. Saat itu TV7 merupakan stasiun televisi di bawah naungan Kompas Gramedia. TRANS7 lahir sebagai sebuah stasiun swasta, berawal dari kerjasama antara Para Group dan Kelompok Kompas Gramedia (KKG) pada tanggal 4 Agustus 2006 yang menyajikan tayangan yang cerdas, tajam, penuh kehangatan serta kepribadian aktif.

⁶ Ruman latief, *Siaran Televisi Non-Dramma*, (Jakarta: Prenada media group, 2015), hal. 6

⁷ Morissan, *Op.Cit.*, hal. 28

TRANS7 yang semula bernama TV7 berdiri dengan izin dari Departemen Perdagangan dan Perindustrian Jakarta Pusat dengan Nomor 809/BH.09.05/III/2000. Pada 22 Maret 2000, keberadaan TV7 telah diumumkan dalam Berita Negara Nomor 8687 sebagai PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh. Dengan kerjasama strategis antara Para Group dan KKG, TV7 melakukan *re-launching* pada 15 Desember 2006 sebagai TRANS7 dan menetapkan tanggal tersebut sebagai hari lahirnya TRANS7, di bawah naungan PT. Trans Corpora yang merupakan bagian dari manajemen Para Group yang saat ini telah berubah nama menjadi CT Corp⁸.

Stasiun televisi Trans 7 banyak menyajikan program-program yang dikhususkan untuk anak-anak, seperti Bocah Pertualang, laptop Si unyil dan Dunia Binatang (Si Otan). Dunia Binatang yang sudah hadir bertahun-tahun untuk menghibur sekaligus mengedukasi tidak hanya anak-anak, namun juga seluruh keluarga tanah air kini hadir dengan wajah baru namun dengan tema yang sama yaitu bertajuk “Si Otan”.

Masih dengan formatnya yang *fun* sekaligus informatif. Si Otan juga hadir dengan berbagai *treatment* dan item yang juga menyenangkan bagi pemirsa seperti test dan percobaan yang dilakukan dalam tayangan ini. Dengan tetap mempertahankan karakter-karakter yang penuh semangat seperti Otan (orang utan) dan Dolpino (lumba-lumba) sebagai maskot program tersebut. Si otan kini

⁸ <http://www.trans7.co.id>. Diakses tanggal 10 februari 2019

juga menghadirkan hewan-hewan dengan tampilan dan teknik editing yang menarik serta karakter-karakter yang dibuat sedemikian rupa seolah-olah berinteraksi dengan Otan dan dolpin⁹.

Tayangan Dunia Binatang dikemas semenarik mungkin, dikarenakan khalayak yang ditujukan adalah untuk anak-anak, maka cara penyampaian informasi harus sesuai dengan usia anak-anak. Anak-anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri, yang semuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangannya. Dalam hal ini, anak-anak tetap memerlukan penambahan pengetahuan melalui belajar, baik itu secara sistematis disekolah dan mengembangkan sikap, dan kebiasaan dalam keluarga.

Berdasarkan apa yang dipaparkan diatas, penulis mencoba untuk mengkaji lebih jauh penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Tayangan Dunia Binatang di Trans 7 Terhadap Pengetahuan Anak-Anak. (Studi Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin)”**.

B. Rumusan Masalah

⁹ *Ibid*

Dari latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa sajakah informasi yang diperoleh siswa melalui tayangan Dunia Binatang di Trans 7 ?
2. Bagaimana tayangan Dunia Binatang di Trans 7 dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin ?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas dan lebih terarah maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian hanya akan meneliti yang berkaitan dengan karakteristik sampel. Sampel yang beragam atau berbeda dapat menghasilkan data yang berbeda.
2. Peneliti hanya akan meneliti siswa kelas 6 saja.
3. Peneliti hanya akan terfokus pada informasi dan pengetahuan apa saja yang didapat anak-anak.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa berpengaruh tayangan Dunia Binatang di Trans 7 terhadap pengetahuan anak-anak pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

- 1) Dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti yang akan meneliti dalam bidang pertelevisian.
- 2) Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan dan menambah informasi melalui suatu program acara, khususnya program bagi anak-anak

b. Secara Praktis

- 1) Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran bagi para pengkaji masalah komunikasi khususnya bidang konsentrasi jurnalistik yang berminat untuk meneliti bahan yang sama dan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

- 2) Berguna bagi penulis dalam rangka mengembangkan cara pemikiran juga sebagai bahan bagi mahasiswa khususnya mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

E. Tinjauan Pustaka

Guna mendukung penelitian yang akan peneliti lakukan, maka sebelumnya peneliti telah melakukan tinjauan pustaka dari hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut:

Pertama, berdasarkan skripsi Heny Marlina angkatan 2013 mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden atah Palembang prodi Jurnalistik Fakultas dakwah dan Komunikasi dalam Skripsinya yang berjudul "*Dampak Siaran Televisi Terhadap Akhlak Anak (Studi Terhadap Fugsi Dari Orang Tua Membentuk Komunitas Dakwah Pada Anak Di Masyarakat Desa Meranjat II Kecamatan Tanjung Batu Ogan Ilir)*" dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi dengan skor kasar diperoleh sebuah hasil nilai hitung sebesar 4,961. Pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden sebanyak 100, besar nilai tabel adalah $4,961 > 1,984$.

Berdasarkan skripsi ini me miliki kesamaan dengan penelitian yang saya tulis ini yaitu terletak pada media yang digunakan yaitu media televisi dan

rumusan masalah yang mengukur seberapa berpengaruh tayangan tersebut, sedangkan pembedanya terletak pada. Tidak hanya itu penelitian ini juga menggunakan analisis regresi pada penelitiannya.

Kedua, Dari e-journal ilmu komunikasi, 3 (3) 2015 : 28-40 ISSN 0000-0000. ejournal.ilkom.co.id © Copyright 2015 oleh Indah Permata Sari yang bertemakan “*Pengaruh Tayangan “Orang Pinggiran” Di Trans 7 Terhadap Sikap Empati Masyarakat Di Kelurahan Air Putih Kecamatan Samarinda Ulu Kota Samarinda*” dan penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang cukup berat terhadap sikap empati masyarakat di Kelurahan Air Putih Kota Samarinda. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan menghasilkan persamaan $Y = 27.789 + 0.904 X$ dengan hasil koefisien korelasi sebesar 0,490 dimana hubungan ini dikategorikan cukup kuat. Berdasarkan hasil analisis statistik dalam Uji F, Diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 18,290 dengan nilai probabilitas (sig)=0,000. Diketahui F_{tabel} adalah 4,00 sehingga, Nilai $F_{hitung} (18,290) > F_{tabel} (4,00)$, dan nilai sig lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau nilai $0,000 < 0.05$. maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel X yaitu pengaruh tayangan “Orang Pinggiran” secara bersama-sama (simultan) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y yaitu sikap empati masyarakat.

Jurnal penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang saya tulis ini yaitu terletak pada media yang digunakan yaitu media televisi dan rumusan masalah yang mengukur seberapa berpengaruh tayangan tersebut, namun

perbedaannya terletak pada objek penelitiannya jika pada jurnal penelitian ini meneliti masyarakat maka penelitian yang akan dilakukan oleh penelitian akan meneliti siswa sekolah dasar.

Ketiga, Dari eJournal Ilmu Komunikasi, 5 (3) 2017 : 129-138 ISSN 2502-5961 (Cetak), ISSN 2502-597X (Online), ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id © Copyright 2017 oleh Amril Amrullah yang bertemakan “*Pengaruh Tayangan Upin Dan Ipin Terhadap Penggunaan Bahasa Melayu Murid Sdn 001 Sambutan Samarinda*” dan penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang cukup besar terhadap penggunaan bahasa melayu pada murid SDN 001 Sambutan Samarinda. Hal ini dibuktikan dengan Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada pengaruh tayangan kartun Upin dan Ipin terhadap penggunaan bahasa melayu murid SDN 001 sambutan. Hipotesis penelitian membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, ini terbukti dari $(2,649) > (1,647)$. H_a dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh tayangan upin dan ipin terhadap penggunaan bahasa melayu murid SDN 001 Sambutan.

Jurnal penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang saya tulis yaitu terletak pada media yang digunakan yaitu media televisi dan rumusan masalah yang mengukur seberapa berpengaruh tayangan tersebut. Tidak hanya itu jurnal penelitian ini sama-sama menggunakan objek penelitian siswa sekolah dasar. Namun perbedaannya jika Upin Ipin merupakan tayangan animasi kartu

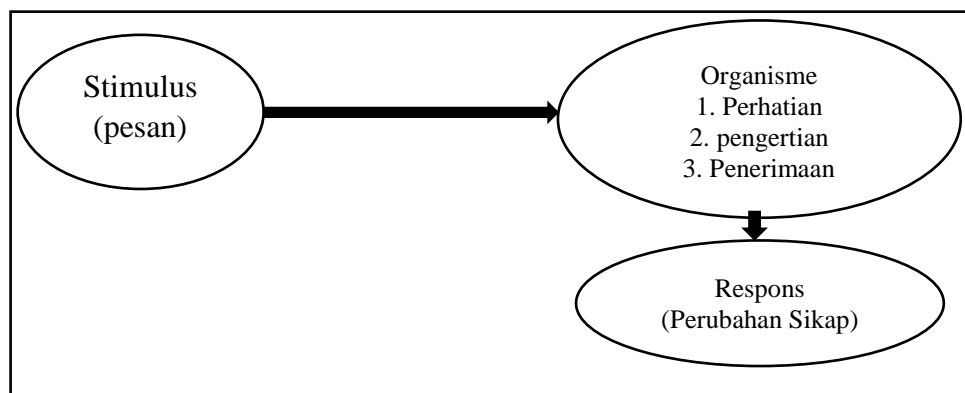
sedangkan tayangan dunia binatang merupakan tayangan dokumentasi yang mendidik dan menghibur.

F. Kerangka Teori

Agar penelitian ini memiliki dasar yang kuat, maka digunakan teori-teori yang menunjang penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Teori pertama yang digunakan adalah teori Stimulus-Organism-Respons (S-O-R). Teori S-O-R ini menjelaskan bagaimana suatu rangsangan mendapatkan respons. Tingkat interaksi paling sederhana adalah ketika tindakan seseorang mendapat respons dari orang lain. Teori S-O-R beranggapan bahwa organisme menghasilkan perilaku jika ada kondisi stimulasi tertentu pula jadi efek yang timbul adalah reaksi khusus terhadap stimulasi¹⁰.

Elemen-elemen dari model ini yaitu pesan (stimulus), komunikasi (organisme), efek (respons). Model S-O-R ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Stimulus-Organisme-Respons (S-O-R)

¹⁰ Morissan, *Psikologi Komunikasi*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 223.

(Sumber: Onong Uchjana Efendy. Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi, Bandung : Citra Aditya Bakti. 2003, hal.253.)

Proses diatas menggambarkan perubahan sikap dan bergantung kepada proses yang terjadi pada individu. Stimulus merupakan pesan yang akan mempengaruhi yang diberikan kepada *Organisme* dapat diterima ataupun ditolak, tergantung pada proses masing-masing individu, apabila pada proses sebelumnya (proses *organisme*) terhenti. Stimulus tersebut tidak efektif dalam mempengaruhi organisme, disebabkan tidak adanya perhatian (*attention*) dari organism tersebut, sebaliknya apabila stimulus diterima oleh organisme berarti adanya komunikasi dan perhatian dari organisme, dalam hal ini stimulus efektif dan menimbulkan reaksi.

Langkah selanjutya adalah jika stimulus telah mendapatkan perhatian dari organisme, kemampuan dari organisme inilah yang dapat melanjutkan proses berikutnya. Pada langkah berikutnya adalah organisme dapat menerima secara baik apa yang telah dioleh sehingga dapat terjadi kesediaan dalam mengubah sikap. Dalam perubahan sikap ini dapat dilihat bahwa sikap dapat berubah hanya rangsangan yang diberikan melebihi rangsangan semula. Perubahan ini berarti bahwa stimulus yang diberikan dapat meyakinkan organisme, dan akhirnya secara efektif dapat merubah sikap.

Asumsi dasar dari model ini adalah media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikasi. Model ini mengatakan kata-

kata verbal-isyarat non verbal, simbol-simol tertentu akan merangsang orang lain untuk memberikan respon dengan cara tertentu. Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif dan negatif.¹¹

Dalam kaitannya dengan penelitian yang akan penulis lakukan tentang pengaruh tayangan “Dunia Binatang” di Trans 7 terhadap pengetahuan anak-anak pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 2 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin, maka uraiannya dengan teori S-O-R ini yaitu sebagai berikut: Stimulus (pesan) yang dimaksud disini adalah pesan yang disampaikan dalam tayangan Dunia Binatang di Trans 7. Organism yang menjadi sasaran disini yaitu pemirsa atau penonton tayangan Dunia Binatang di Trans 7, dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin yang pernah menonton acara ini. Respons (efek) yang dimaksud disini yaitu respon atau penambahan pengetahuan mengenai seputar hewan dan ekosistemnya pada siswa.

Selain teori Stimulus Organism dan respons (SOR), peneliti juga menggunakan teori *uses and gratifications* menganggap khalayak aktif dalam menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Teori ini memiliki keterkaitan hubungan dengan pengaruh program Dunia Binatang “Si Otan” sebagai kebutuhan hiburan dan pendidikan bagi siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin. *Teori uses and gratifications* menekankan

¹¹ Onong Uchjana Efendy, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Jakarta: Erlangga, 2005), hal. 13

pada pendekatan manusia memiliki otonomi, wewenang melakukan media massa. Konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media massa) dan bagaimana media itu berdampak pada dirinya¹².

Kajian komunikasi teori *Uses and Gratification Theory* dilakukan oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch pada tahun 1974. Para ahli yang mendukung teori ini berpendapat bahwa yang dibutuhkan manusia yang dapat dipengaruhi bagaimana mereka menggunakan dan merespon saluran media. Dengan kata lain penggunaan media oleh khalayak diasumsikan sebagai sebuah perilaku dimana khalayak dengan sadar memilih dan mengonsumsi media tersebut¹³.

Menurut Mc. Quil dalam bukunya yang berjudul *Teori Komunikasi Massa Individu hingga Massa* mengemukakan empat alasan mengapa khalayak menggunakan media¹⁴:

- a. hiburan, dalam hal ini media televisi sebagai alat utama hiburan untuk melepaskan rasa lelah
- b. interaksi sosial, dimaksudkan untuk mempertanguh kontak sosial dengan cara berinteraksi dengan keluarga, teman, orang lain

¹² Nurudin, *Op.Cit*, hal. 191

¹³ *Ibid*, hal.192

¹⁴ Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hal. 519

- c. identitas pribadi, yaitu penonton dihadapkan pada tren di televisi yang aktual ditayangkan televisi.
- d. Informasi, pesan informasi khusus di kalangan selebritis yang bisa dikatakan sebagai publik figur dunia hiburan bagi penonton, penonton tentunya ingin melihat perkembangan dunia para selebritis yang disebut dengan acara hiburan tersebut.

Jadi, teori *Uses and Gratification Theory* beranggapan bahwa setiap audience memilih tujuan masing-masing dalam menggunakan media yang mereka inginkan. Audiens dalam memilih media akan memilih media mana yang mampu memenuhi kebutuhan yang diinginkan. *Uses and Gratification Theory* memberikan kebebasan kepada audiens bagaimana menggunakan media untuk kebutuhannya baik untuk informasi, hiburan, hingga sosial dan identitas sosial.

1. Pengaruh

Pengaruh atau efek adalah salah satu elemen dalam sebuah komunikasi yang sangat penting untuk mengetahui berhasil atau tidaknya komunikasi yang kita inginkan¹⁵. Pengaruh juga bisa dikatakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang dapat membentuk watak kepribadian seseorang, sementara komunikasi massa mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan

¹⁵ Cangara. *Op.Cit.* hal. 165

masyarakat. Komunikasi melalui media televisi mengantarkan masyarakat pada arus perubahan peradapan yang cepat.

2. Media Massa

Media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kedalam khalayak yang luas dan heterogen, kelebihan media massa dibandingkan media lain adalah bisa mengatasi hambatan ruang dan waktu, bahkan media massa mampu menyebarluaskan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas.¹⁶

3. Televisi

Televisi saat ini seakan menjadi guru elektronik budaya massa yang baru. Tayangan program televisi seperti program berita, *reality show*, program edukasi, sinetron bahkan iklan sekalipun turut memberikan pengaruh pada masyarakat. Dari isi pesan yang ditayangkan di dalam media massa memberikan kebutuhan kognitif (informasi, pengetahuan, dan pemahaman mengenai lingkungan) dan kebutuhan afektif (peneguhan pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional) pada masyarakat¹⁷.

¹⁶ Nurudin, *op.cit.*, hal. 9

¹⁷ *Ibid*, hal.165

4. Program Televisi Dunia Binatang

Program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiencenya. Program televisi ialah bahan yang telah disusun dalam satu format sajian dengan unsur video yang ditunjang unsur audio yang secara teknis memenuhi persyaratan layak siar serta telah memenuhi standar estetik dan aristik yang berlaku.

Dunia Binatang “Si Otan” adalah salah program edukasi untuk anak-anak yang ditayangkan diTrans7. Program tersebut menyajikan ilmu pengetahuan, *eksperimen*, mengamati dan mengenali berbagai hal yang berhubungan dengan hewan yang dijadikan sebagai cara mendidik anak-anak dan belajar untuk mengenal berbagai macam hewan baik yang di dalam air, di dasar maupun yang di udara.

5. Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu istilah yang dipergunakan untuk menuturkan apabila seseorang mengenal tentang sesuatu. Suatu hal yang menjadi pengetahuannya adalah selalu terdiri atas unsur yang mengetahui dan yang diketahui serta kesadaran mengenai hal yang ingin di ketahuinya itu¹⁸. Oleh karena itu pengetahuan selalu menuntut adanya subjek yang mempunyai

¹⁸ Surajiyo, *Filsafat ilmu & perkembangnya di Indonesia*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) Cet-7, hal. 26

kesadaran untuk mengetahui tentang sesuatu dan objek yang merupakan sesuatu yang dihadapinya sebagai hal yang ingin diketahuinya.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik¹⁹. Ada dua macam hipotesis, sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja atau disebut juga hipotesis alternatif, disingkat (H_a) yang menyatakan ada hubungan atau perbedaan antara variabel X dan variabel Y.
2. Hipotesis nol (H_0) atau disebutkan hipotesis statistik menyatakan tidak ada hubungan atau perbedaan antara variabel X dan variabel Y.²⁰

Maka, berikut hipotesis yang dibuat peneliti yaitu sebagai berikut:

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 71.

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Edisi revisi, Cet, 14, hal. 112-113.

H_a: Terdapat pengaruh tayangan dunia binatang “si otan” di Trans 7 terhadap pengetahuan anak-anak studi pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

H_o: Tidak terdapat pengaruh tayangan dunia binatang “si otan” di Trans 7 terhadap pengetahuan anak-anak studi pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

H. Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses atau prosedur yang sistematis berdasarkan prinsip dan teknik ilmiah yang dipakai oleh disiplin ilmu untuk mencapai suatu tujuan²¹. Berikut uraian mengenai metodologi penelitian terbagi menjadi beberapa, yaitu sebagai berikut:

1. Jenis penelitian

Adapun jenis penelitian atau metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan proses statistik²². Jenis data kuantitatif

²¹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), Cet, Ke-5, hal. 99.

²² *Ibid*, hal.38.

dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner sebagai instrumen penelitian.

2. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif ialah data-data yang dilambangkan dengan angka-angka atau jumlah yang berupa angket, data tersebut merupakan jawaban dari siswa kelas 6 angkatan tahun 2019 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

b. Sumber Data

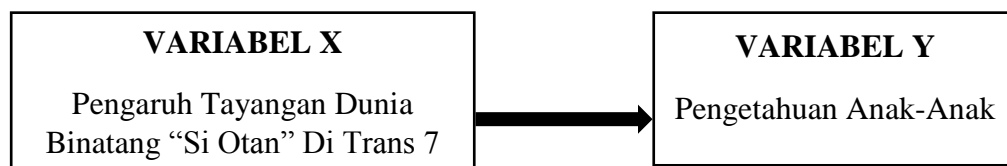
Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan data sekunder, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sumber data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama dilokasi penelitian atau objek penelitian²³.
- 2) Data sekunder merupakan data pendukung dalam penelitian, data tersebut di dapatkan dari buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Variabel Penelitian

²³ Burhan Bungin, *Metodologi penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2005), Edisi kedua, hal. 132.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasinya tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian Terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terkait (Y). Variabel bebas (*Independence variable*) merupakan sebab yang diperkirakan dari beberapa perubahan dalam variabel terkait (*dependent variable*). Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah variabel “pengaruh tayangan dunia binatang “si otan” di trans 7” (X). Sedangkan variabel terkait merupakan variabel pengaruh atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas²⁴. Yang merupakan variabel terkait disini adalah “pengetahuan anak-anak” (Y).



Gambar 2. Skema korelasi Variabel Penelitian

4. Operasional variabel

Definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep atau variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep atau variabel. Dimensi (indikator) dapat berupa:

²⁴ Sugiyono, *op.cit*, hal. 42-43

perilaku, aspek, atau sifat/karakteristik dengan demikian, definisi operasional tidak boleh mempunyai makna yang berbeda dengan definisi konseptual. Oleh karena itu, sebelum menyusun definisi operasional, peneliti harus membuat definisi konseptual variabel penelitian terlebih dahulu²⁵. Berikut adalah tabel Operasional Variabel:

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
(X) Pengaruh tayangan	Intesitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seberapa sering penayangan acara 2. Seberapa sering audiens menonton 	

²⁵ Noor, *Op.Cit.* hal.97

dunia binatang di Trans 7	<i>Mental Imagery</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Timbulnya Rasa Ingin Tau 2. Timbulnya Perhatian 3. Timbulnya Pemahaman 	L I K E R T
	Isi Pesan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya jumlah informasi dalam tayangan Dunia Binatang 2. Tips-tips yang yang diberikan 	
	Penyajian pesan	Ketertarikan penonton lewat animasi yang ditampilkan	
	Penyusunan pesan	Secara sistematis dalam tayangan Dunia Binatang mulai dari sapaan, ajakan, dan mengajak anak berpartisipasi mengenal lebih jauh mengenai satwa	
(Y) Pengetahuan anak-anak	Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu Mengingat nama-nama hewan 2. Mampu memahami klasifikasi hewan 3. Mampu menyimpulkan informasi yang didapat 	
	Afektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerima informasi dengan baik 2. Mampu merespons dengan baik informasi yang di dapat 	
	Psikomotorik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan informasi yang didapat 2. Mampu menyaring informasi 	

Tabel I.1. Operasional Variabel

Untuk mengklasifikasikan variabel yang diukur, dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan salah satu skala yang paling banyak digunakan pada penelitian sosial. Skala likert digunakan untuk mengukur suatu pendapat dan persepsi seseorang terhadap penelitian ini. skala

likert bergradasi positif digunakan sebagai tahapan pemberian *score* atau nilai atas angket (kuesioner) dalam bentuk pertanyaan yang dijawab oleh responden dan setiap pernyataan memiliki bobot yang berbeda dan seluruh jawaban responden akan dijumlahkan berdasarkan bobotnya sehingga menghasilkan suatu skor tunggal mengenai suatu topik tertentu. Untuk menjaga konsistensi pengukuran sikap, bobot jawaban haruslah disusun terbalik untuk pertanyaan yang bersifat negatif²⁶.

Tabel I.2. Pernyataan dan Skala Likert

Pernyataan	Skala
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Rau-Ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (STS)	5

(Sumber: Sugiyono, 2006; 105)

Hasil dari kuesioner dapat diukur dengan menggunakan teknik ukur interpretasi koefisien korelasi pada tabel 1.3.

Tabel I.3. Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah

²⁶ Morissan, *Motode Penelitian Survei*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), Cet, Ke-3, Hal. 88.

0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sumber: Sugiyono, 2006; 207)

5. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya²⁷. Dalam penelitian ini populasi yang dimaksud adalah siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin sebanyak 139 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Random Sampling*²⁸. *Random Sampling* adalah bentuk paling sederhana *probability sampling*. Setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih, untuk menentukan sampel dari populasi digunakan perhitungan maupun acuan tabel yang dikembangkan para ahli.

²⁷ Sugiono, *Op.Cit.* hal. 87.

²⁸ Morissan, *op.cit.* hal. 118

Menurut Suharsimi Arikunto, sampel dalam penelitian yaitu apabila subjeknya kurang dari 100 orang lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subjeknya lebih dari 100 orang maka sampel yang didapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih²⁹. Karena jumlah sampel yang diambil melalui siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa berjumlah 139 orang. Maka penelitian ini penulis mengambil sampel sebesar 20% sehingga jumlah sampel adalah $20\% \times 139 = 28$. Jadi peneliti menetapkan sampel berjumlah 28 orang.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Angket (Kuesioner)

Angket (Kuesioner) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pernyataan

tersebut³⁰. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden³¹.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut³². Dari penelitian ini penulis dapat memperoleh gambaran langsung mengenai lokasi penelitian.

c. Dokumentasi

³⁰ Noor, *Op.cit.* h.139.

³¹ Sugiyono, *Op.Cit.*, hal. 158

³² Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), Cet, Ke-4, Hal. 42.

Dokumentasi merupakan data yang bersumber dari literatur yang berkaitan dengan penelitian yang akan dikaji. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk tulisan, foto dan lain-lain³³.

7. Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan program SPSS versi 23 untuk membatu penghitungan data validitas dan data reliabilitas.

a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahian suatu instrumen³⁴. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk tingkat signifikan 5% dari *degree of freedom* (df) = $N-2$, dalam hal ini N adalah jumlah sampel. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan tersebut dinyatakan VALID, demikian sebaliknya.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengukur indikator dari variabel atau konstruk. Butir

³³ *Ibid*, hal. 141.

³⁴ Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alabeta, 2010), hal.99

pertanyaan dikatakan reliabel atau andal apabila jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten.

8. Teknik Analisis Data

Data diolah berdasarkan pada kuesioner yang telah disebar dan dijawab oleh *responden*. Pada penelitian ini analisis data menggunakan bantuan sistem program SPSS versi 23 dengan pengelolaan data sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh normal atau tidak³⁵. Untuk melakukan uji normalitas distribusi data digunakan *kolmogorov-smirov* test dari program SPSS versi 23. Interpretasi normalitas dihitung dengan cara membandingkan nilai *Asymptotic Significance* yang diperoleh dengan nilai $\alpha = 0,05$ jika *Asymp.Sig* $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Analisis Regresi Sederhana

Model regresi sederhana adalah diunakan untuk mengukur pengaruh variabel tayangan dunia binatang “si otan” (X) terhadap pengetahuan anak-anak (Y). Maka dapat dirumuskan sebagai berikut³⁶:

³⁵ Sudjana, Metode Statistik, (Bandung: Tarsito, 2005), hal. 109

³⁶ Ibid, hal.312

Rumus : $\hat{Y} = a + bX$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel Dependen (Tayangan Dunia Binatang)

X = Variabel Independen (Pengetahuan Anak-Anak)

a = Konstanta regresi

b = Koefisien Regresi

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam melakukan penelitian dan penulisan, maka skripsi disusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN:

Bab ini merupakan pengantar dan gambaran judul skripsi meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, hipotesa, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI:

Dalam bab ini membahas tentang, pengaruh, media massa, televisi, program televisi dan pengetahuan.

BAB III DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN:

Bab ini menjelaskan gambaran umum dari tempat penelitian yaitu siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin yang

meliputi: latar belakang, struktur organisasi, visi dan misi sekolah, fasilitas sekolah dan daftar nama siswa kelas 6.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dan analisi data yang telah didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan. Pada bab ini juga berisi pembahasan tentang hasil dari penelitian mengenai tayangan Dunia Binatang “Si Otan” di Trans 7 terhadap pengetahuan anak-anak pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 02 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

BAB V PENUTUP:.

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran-saran dan penutup.