



**PENGARUH MENONTON
TELEVISI KARTUN TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK DI TK AL
HIDAYAH DESA KALIANYAR
KECAMATAN BANGIL KABUPATEN
PASURUAN**

**Mujib Utsmani
Sri Agustin**

Email : sriagustinbaru@gmail.com
STITNU Al Hikmah Mojokerto

Abstract: Emotional social development is a development that is directly related to social, behavior and language of a person. Good that relates to how children adapt or play with friends around them. And know how to maintain the feelings of his friends and know respect for their rights / opinions / work so that children know how to express emotions that are appropriate to the conditions they should.

As is known, the social and emotional development of children is much influenced by the environment around children, both family environment, community environment, school environment, playing environment, even from media around children such as electronic and non-electronic media media that easily influence children now is the media one of them is television. Television media is a very important tool in the process of life because basically television broadcasts a lot or displays news broadcasts, entertainment, soap operas that entertain many audiences, pleasant music, to films for children. From various television broadcasts, one broadcasts that have a negative impact on children are cartoons. Basically, children in Al Hidayah Kindergarten, Kalianyar Village, Bangil Subdistrict, Pasuruan District, prefer to watch cartoons that contain humor rather than cartoons containing educational values. Without being based, cartoon films watched by children can be entertaining, but can also have a negative impact on them and the people around them.

Keywords: Emotional Social Development, Television, Cartoon Film

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin maju. Dan sesuai dengan perkembangannya teknologi dapat mempermudah suatu kegiatan manusia, salah satu bagian dari hasil teknologi ialah adanya televisi. Dimana televisi salah satu media elektronik yang hampir seluruh masyarakat dapat menikmatinya, dan televisi menyediakan berbagai macam hiburan seperti Berita, Dialog, Interaktif, Program Pedesaan, Sinetron, Film, Pendidikan dan Komedi.

Seiring dengan perkembangannya penayangan televisi selalu menjadi hiburan dan dikatakan dapat menambah pengetahuan, dan film yang dapat menarik perhatian anak-anak ialah film kartun, seperti diketahui banyak film kartun yang rutin tayang setiap harinya dan menyajikan daya tarik khusus buat anak-anak, ada film kartun yang sifatnya menghibur, bernuansa romantis, pengetahuan dan hal yang beradegan perkelahian.

Dalam perfileman saat ini film kartun ialah film yang unik dan kreatif, melalui dari desain wrana, peran para tokoh, serta suasananya yang sangat menarik perhatian anak-anak. Dan tidak heran jika anak-anak hafal dengan judul film kartun, perannya dan jalan cerita film tersebut, disebabkan desain film yang menarik mulai dari paduan warna bahasanya yang unik, dan disajikan untuk menghibur anak-anak, memberikan informasi, dan pendidikan.

Seperti diketahui film adalah suatu media komunikasi massa sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas

masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak. Film dapat diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Dan film kartun sendiri media yang digemari anak-anak.

Pada umumnya ada beberapa nama film kartun yaitu, Naruto, Bo Boboy, Shiva, Tom & Jerry, Spongebob, One Piece, Barbie, Frozen, Shichan, Power Ranger, Satria Baja Hitam, Doraemon, Upin dan Ipin, Spiderman dan lain-lain. Semua terkaji dengan menarik untuk disaksikan terutama untuk anak-anak dan tidak jarang anak-anak mengikuti gaya dan peran tokoh film kartun misalnya saja pada film kartun Barbie anak-anak yang mengidolakan tokoh Barbie dalam film, tak jarang meminta jenis pakaian seperti yang dikenakan tokoh Barbie, yang dominannya dalam film tersebut pakaian yang digunakan adalah pakaian yang minimalis atau cenderung tidak sopan. Kemudian pada kartun Naruto dan Bo Boboy, anak-anak cenderung mengikuti aksi kekerasan yang diperankan dalam film kartun tersebut.

Dewasa ini juga, beredar baju anak-anak dan tas anak sekolah dengan bermotifkan bermacam-macam film kartun dengan bermacam model dan motif yang khas menurut tokoh kartun tersebut. Seperti yang dilihat anak-anak tertarik untuk memilikinya sehingga mereka dapat bermain dengan teman sebayanya. Jika anak laki-laki menyukai film kartun yang menantang dan berperan kekerasan dan anak-anak sangat aktif terhadap peran tokoh pada film kartun tersebut.

Adanya film kartun di Indonesia bukan berarti selalu berdampak buruk, namun ada beberapa hal yang salah artikan oleh anak-anak. Seperti yang kita ketahui bahwa bayi dilahirkan kondisinya tabula rasa atau seperti kertas kosong yang bersih. Pikiran anak merupakan hasil dari pengalaman dan proses belajar. Pengalaman

dan proses belajar yang diperoleh melalui indera membentuk manusia menjadi individu yang unik. Peran orang tua dalam perkembangan anak sangat dominan karena orang tua harus bertanggung jawab mengajari anak tentang kendali diri serta rasionalitas dan merancang, memilihkan, dan menentukan lingkungan serta pengalaman yang sesuai sejak anak lahir.

Masa anak merupakan masa yang akan menentukan tahap-tahap perkembangan berikutnya. Pengelolaan yang baik pada masa anak-anak akan menghasilkan orang dewasa yang baik. Pribadi anak merupakan hasil interaksi antara unsur keturunan dan pengalaman yang diperoleh melalui lingkungan dimana ia berinteraksi. Maka diperlukannya suatu pengawasan terhadap anak-anak dan mendidiknya dengan baik. Karena jika tidak terpantau anak-anak akan sulit dikendalikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi potensi anak diantaranya terbagi menjadi dua bagian yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat didalam diri anak sendiri meliputi taraf kecerdasan, konsep diri, motivasi, minat, bakat, sistem nilai dan sikap. Sementara, faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu atau berasal dari lingkungan, meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang luas. Oleh sebab itu diperlukannya peran orang tua dalam mengawasi aktifitas anak-anak, dalam mengurangi pengaruh tokoh kartun dalam sikap dan nilai dari anak tersebut. Dan tidak jarang kita temui anak-anak dapat meniru adegan-adegan tokoh kegemaran mereka, dari perilaku mereka yang terus terpengaruh dengan penampilan dan perilukanya juga dapat mempengaruhi bagian dari pikirannya dan juga dapat bersikap yang tidak seharusnya dan berpengaruh dalam jangka panjang dan sangat sulit untuk dapat mengubah yang telah terbentuk dari hatinya.

Terbiasanya anak-anak bermain dengan bersikap kekerasan seperti yang mereka contoh dari film kartun mereka

menganggap bahwa itu hal yang bisa namun dampak dari itu sangatlah fatal mulai dari tercedera dan bahkan dapat menimbulkan permusuhan diantara anak-anak. Sehingga itu dapat terbentuk mempengaruhi hatinya dengan pikiran yang tidak baik. Jika hati dan pikiran anak-anak telah terpengaruh oleh film-film yang mengandung adegan kekerasan dapat dipastikan hanya sedikit saja nilai-nilai yang baik dalam dirinya. Seperti yang kita ketahui perilaku sejatinya dipersiapkan sebagai prinsip berpikir kritis untuk sampai pada pilihan dan penilaian moral yang dianggap sebagai pikiran dan sikap terbaiknya. Dan apabila anak selalu berhadapan dengan tayangan film kartun dengan berbagai aksi, dan bahasa tentu saja akan mempengaruhi perilaku anak termasuk nilai-nilai kebaikan yang ada pada anak tersebut. Anak tidak begitu saja memahami nilai yang terkandung dalam film kartun, seorang anak membutuhkan arahan secara baik, apabila hal tersebut tidak dilakukan akan dapat mengakibatkan penyimpangan perilaku dan mengganggu proses perkembangan anak tersebut. Dan perkembangan anak-anak juga sangat berpengaruh pada perilakunya. Dimana tidak lagi keragu-raguan dalam bertindak kekerasan itu adalah satu kesalahan yang ada pada anak tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan seorang wali murid kelompok A dan B yang memiliki anak berusia 4-6 tahun ia berkata khawatir dengan perkembangan perfilman Indonesia yang kurang memperhatikan apakah film itu baik untuk anak-anak atau tidak, karena ia telah melihat tingkah anaknya yang sering bermain dengan temannya dan meniru apa yang dilakukan tokoh kartun film yang selalu disaksikan anaknya, ternyata bukan hanya pada temannya pada ibunya pun terkadang ia mau melakukan perilaku yang ia contoh dari film kartun.

Dapat dikatakan setiap orang tua wajib dan bertanggung jawab penuh dalam mengawasi kegiatan anak-anaknya. Dan kebanyakan banyak orang tua yang bekerja.

Sehingga anak-anak dirumah bersama kakaknya atau neneknya. Dan harus dibuat pengawasan yang ekstra dalam menunjukkan tindakan maupun cara berbicara dan perilaku yang mencerminkan hal yang positif. Mendidik anak dengan memperlakukannya dengan cara yang keras ataupun dengan kata-kata yang kasar merupakan cara mendidik anak yang salah, jikalau anak merasa tertekan dan mengalami ketakutan disaat emosi anak telah mencapai finalnya maka bukan hal yang tidak mungkin anak akan menjadi agresif dan dapat bertindak kasar sehingga itu diperlukan pengawasan serta bimbingan terhadap anak untuk membentuk perilaku yang baik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan, peneliti memperoleh data film kartun yang diminati anak-anak di TK Al Hidayah Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan

Tabel 1 Jumlah Film Kartun yang Ditonton Anak-Anak

No	Judul Film Kartun	Yang Menonton	Yang Tidak Menonton
1.	Naruto	9	2
2.	Jarwo	5	5
3.	Bo Boboy	9	2
4.	Shiva	8	3
5.	Barbie	6	2
6.	Frozen	6	2
7.	Spongebob	10	3
8.	Tom&Jerry	13	1
9.	Doraemon	8	1
10	Power Ranger	7	2
Jumlah		81	23

Sumber : hasil data primer wawancara anak-anak di TK Al Hidayah Kalianyar

Berdasarkan table 1.1 menunjukkan beberapa pilihan film kartun yang erring di tonton anak-anak, ada 10 pilihan film kartun yaitu Naruto, Jarwo, Bo Boboy, Shiva, Frozen, Barbie, Tom & Jerry, Power Ranger, Doraemo, Spongebob. Dari jumlah data anak-anak tersebut penulis telah mewawancarai dua orang anak yang

bernama M. Ali Gufront usia 6 tahun kelompok B. mengatakan bahwa ia sering menonton film kartun bahkan suka meniru tingkah tokoh pemain kartun tersebut seperti Tom&Jerry dan Bo Boboy. Begitu pula kepada M. Eza Fahri Siswa Kelompok A mengatakan hal yang sama suka menonton film kartun juga dan senang dapat meniru gaya tokoh film kartun tersebut baik ucapannya dan sikap serta perilakunya. Dan dari data keseluruhan dengan mewawancarai 13 anak-anak terdapat data yang banyak menonton film kartun Tom&Jerry 10 anak dan Spongebob 24 anak.

Memang tidak dapat dipungkiri setiap perkataan yang ada dalam film kartun mudah diingat. Dan tidak selalu perkataan itu baik, perkataan yang kurang baik dapat merubah daya pikir anak. Jikalau anak terlalu banyak mendengar perkataan yang tidak baik pastilah apa yang dipikirkannya pun tidak baik dan berwujud pada sikapnya. Dan jika dipikirkannya ada keinginan untuk memukul, membantah, dan membentuk bukanlah itu telah berwujud dari pikiran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah menggambarkan secara sistematis dan akurat, fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu (Sutrisno Badri,2012:13). Penggunaan jenis penelitian deskriptif ini karena bersifat memaparkan, menuturkan, menafsirkan data yang ada dan pelaksanaannya melalui pengumpulan, penyusunan analisis dan interpretasi data yang telah diteliti pada masa sekarang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang menekankan pada analisis data-data numerial (angka) yang diolah menggunakan metode statistik (Sutrisno Badri,2012:13).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka melalui penelitian ini peneliti akan menganalisis dan menjelaskan pengaruh

menonton televisi kartun terhadap perkembangan Sosial Emosional anak di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan.

Populasi

Sugiyono dalam Riduwan (2012:10) “populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek-obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan berjumlah 104 anak.

Tabel 2 Jumlah anak-anak di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan bangil Kabupaten Pasuruan

No	Pemangku	Anak Usia 4-6 Tahun
1.	Pemangku 1	50
2.	Pemangku 2	25
3.	Pemangku 3	29
Jumlah		104

Sampel

Sugiyono dalam Riduwan (2012:56) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Sampel dalam penelitian ini ditentukan peneliti dengan berpegang pada pendapat Arikunto (2010:174) yang menyatakan bahwa “untuk ancer-ancer, jika subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Dan jika subyeknya lebih dari 100 diambil 10-15% atau 20-25% ataupun lebih, tergantung setidak-tidaknya dari :

- Kemampuan meneliti dari waktu, tenaga dan data.
- Sempitnya wilayah pengamatan dari setiap subyek karena menyangkut hal banyak sedikitnya data.
- Besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti.

Maka sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah 10% dari jumlah anak-anak di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten

Pasuruan yang akan diambil dari masing-masing pemangku sebanyak 10%

Tabel 3 Distribusi sampel jumlah anak-anak di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan.

No	Pemangku	Anak Usia 4-6 Tahun	Sampel
1.	Pemangku 1	10% x 50	5
2.	Pemangku 2	10% x 25	3
3.	Pemangku 3	10% x 29	3
Jumlah		104	11

Berdasarkan table diatas, sampel dalam penelitian ini adalah $10 \times 104 = 26$ responden. Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut (Riduwan,2012:58).

Variabel Penelitian

Didalam penelitian ini terdapat 2 (dua) kelompok variable yaitu :

1. Variabel bebas

Yang menjadi variable bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh menonton televisi kartun (X)

2. Variabel terikat

Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial emosional anak (Y).

Definisi Konseptual dan Operasional

Definisi Konseptual

Definisi konseptual diperlukan dalam penelitian ini karena definisi itu akan mempertegas masalah yang akan diteliti :

a. Pengaruh menonton film kartun adalah penyampaian informasi tentang rangkaian gambar yang diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), menarik dan tidak membosankan bagi anak.

b. Perkembangan sosial emosional adalah

Definisi Operasional

Menurut Triyono (2013:89). “Definisi Operasional adalah proses

menjabarkan konsep variabel yang bersifat umum ke dalam sejumlah dimensi yang lebih konkret dan menjabarkan setiap dimensi itu ke dalam sejumlah indicator yang lebih operasional dan lebih jelas”. Definisi Operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut :

a. Pengaruh menonton film kartun adalah persepsi anak tentang penyampaian informasi mengenai rangkaian gambar yang diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), menarik, dan tidak membosankan bagi anak seperti film kartun yang diminati anak-anak berdasarkan indikator :

1. Mencontoh

2. Tidak mencontoh

b. Perkembangan sosial emosional merupakan

Rencana Pengukuran Variabel

Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah persepsi anak tentang penyampaian informasi mengenai rangkaian gambar yang diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), menarik, dan tidak membosankan bagi anak berdasarkan skala ukur (paham, kurang paham, tidak paham) dengan indicator:

a. Mencontoh

b. Tidak mencontoh

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Teknik Pokok

a. Angket/Kuisoner

Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup sehingga responden hanya menjawab dari alternatif jawaban yang sudah ada, diberikan kepada subjek penelitian untuk menjelaskan bagaimana pengaruh menonton televisi kartun terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan, angket ini dibuat dalam bentuk pilhan ganda yang bersifat tertutup.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini penulis menggunakan angket pilihan ganda yang memiliki 2 alternatif jawaban

sendiri dari kose a dan b sehingga responden dengan mudah memilih salah satu jawaban yang tersedia. Adapun pemberian nilai (skor) menurut pendapat Faisal dalam Umi (2010:36) dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Memilih alternative a diberi skor 3
- b. Memilih alternative b diberi skor 2

Teknik ini dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi yang relevan. Dimana sasaran angket adalah wali murid kelompok A dan B di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan. Dengan menggunakan teknik sampling.

2. Teknik Penunjang

a. Observasi

Teknik ini dilakukan dengan mengamati dan menggali informasi dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki, dalam arti yang luas observasi tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh tentang objek yang diteliti.

b. Wawancara

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data langsung dari responden serta untuk melengkapi data yang belum lengkap atau terjawab melalui angket. Pihak yang akan diwawancarai adalah guru, wali murid kelompok A dan B TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan.

a. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder yang berupa keterangan, catatan, laporan, yang terkait dengan masalah yang diteliti.

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas menurut Arikunto dalam Riduwan (2012:97) “validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur”. Sedangkan menurut Sugiyono dalam Riduwan (2012:9) “validasi merupakan derajat ketepatan antara data

yang terjadi pada objek penelitian dengan gaya yang dapat dilaporkan oleh peneliti”.

Dalam penelitian ini uji validasi yang digunakan adalah *logical validity*, yaitu dengan mengonsultasikan kepada dosen pembimbing, berdasarkan konsultasi tersebut diadakan perbaikan.

2. Uji Reliabilitas

“Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik” (Arikunto, 2010:170). Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrument tersebut sudah baik dengan teknik belah dua.

1. Langkah-langkah yang ditmpuh dalam melakukan uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan uji coba angket kepada 10 orang diluar responden.
- b. Hasil uji coba dikelompokkan item ganjil dan item genap

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan. Maksudnya adanya bermacam film kartun di Indonesia anak-anak mulai mengenal suatu hal yang baru, dimana dengan apa yang dilihat anak-anak itu mengandung perilaku dan bahasa mereka dalam kesehariannya dan juga pada teman sebayanya. Tidak semua anak-anak menyukai film kartun dan terpengaruh oleh aksi film kartun tersebut. Namun kebanyakan anak-anak di TK Al Hidayah Desa Kalianyar Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan menyukai film kartun dan mempengaruhi perilakunya.

Seperti film kartun Naruto anak-anak mengikuti aksi tokoh tersebut dengan mempraktekkan bersama teman seperti memukul, lompat-lompat, dan berkelahian

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Kasogi, Muh. S.2012. Skripsi Pengaruh Kebiasaan Menonton film Kartun Terhadap Perilaku Sosial Anak (Survai SD Inpres Kampus Unhas I Kota Makassar)
- Ardianto, Elvinaro dan Lukiat Komala Erdinaya. 2004. *komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsita, Melvi. 2014. Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Il Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung.
- Desti, sri. 2005. Dampak Tayangan Film Di Televisi Terhadap Perilaku Anak.
- Dosen FIKOM Universitas INDONUSA Esa Unggul, Jakarta sridesti@plasa.com
- Effendy, Onong Uchjana. 2009. *Televisi Siaran, Teori dan Praktek*. Bandung: Alumni.
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Rosdakarya.
- Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Husaini, Usman.2008. *Metodelogi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press. J.
- Goode, William. 2004. *Sosiologi Keluarga*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Latif, Syafuddin.2005. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Bahan Ajar Bandar Lampung: UPT PP.
- Liliweri, Alo. 2004. *Dasar-Dasar Komunikasi Antar budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mangunhardjana, A. 1974. *Film, Sejarah, Tehnik dan Seninya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Marselli, Sumarno. 1996. *Dasar-Dasar Apreasi Film*. Jakarta: Gramedia.
- McQuail, Dennis. 2007. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Rahkmat, Djalaluddin. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, Sarlito W. 2009. *Pengantar Psikologi Umum*. Rajawali Pers: Depok Sinar Grafika.
- Slavin, Robert E. 2008. *Psikolog Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Soekanto, Suerjono. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sujanto, Agus.1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Surbakti. 2008. *Awat Tayangan Televisi: Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam Anak Anda*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suwarhatha. 2013. *Anak dan Psikologi Sosial*. Bandung : PT Rafika Aditama. Trianto,
- Supriyanto, Didik. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI 2*, no. 1 (March 21, 2015): 70-84. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/48>.
- Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.