

**PENGARUH MENONTON FILM KARTUN *SPONGEBOB SQUAREPANTS*
DI TELEVISI TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 067952
MEDAN JOHOR**

Oleh :

Ulfah Sari Rezeki
Dosen Universitas Quality
Email : ulfahsari6@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh negatif menonton film kartun *Spongebob Squarepants* di televisi terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 2 kelas dengan jumlah seluruhnya 60 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 orang siswa atau total unit populasi. Instrumen yang digunakan adalah angket sebanyak 10 butir pertanyaan yang telah dinyatakan valid dan reliabel serta studi dokumentasi (nilai raport). Teknik analisis data menggunakan statistik kolerasi Product Momen Pearson dan uji-t.

Hasil penelitian ditemukan kebiasaan siswa menonton film kartun *Spongebob Squarepants* di TV tergolong sedang dengan rata-rata skor angket sebesar 19,5 dan nilai prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa rata-rata sebesar 73,52 atau tergolong cukup. Hasil pengujian hipotesis diperoleh $r_{xy} = -0,269$ dan $-t_{hitung} = -2,217$. Hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh $I = 7,24\%$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif menonton film kartun di televisi terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor Tahun Ajaran 2011/2012. Kebiasaan siswa menonton film kartun *Spongebob Squarepants* di TV memberikan pengaruh negatif sebesar 7,24% terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 86,463 - 0,6639X$. Hal ini memberi arti bahwa semakin sering atau terbiasa siswa menonton film kartun *Spongebob Squarepants* di TV maka semakin rendah prestasi belajar Bahasa Indonesia yang dicapai siswa tersebut.

Kata Kunci: Film Kartun *Spongebob*, Prestasi Belajar Bahasa Indonesia

Abstract

*The study was conducted in order to determine the negative effects of watching cartoons on television *Spongebob Squarepants* the learning achievement of Indonesian students in class V SD Negeri 067 952 Medan Johor. The study populations were students of class V SD Negeri Johor Medan 067952 2011/2012 academic year as many as two classes for a total of 60 students. The sample in this study were 60 students or total unit population. The instrument used was a questionnaire as many as 10 of the questions that have been declared valid and reliable and documentation study (value of report cards). The sample were analyzed using statistical correlation Pearson Product Moment and t-test. The research found students habits of watching cartoons on TV *Spongebob Squarepants* classified as moderate with an average score of 19.5 and value questionnaire learning achievement of Indonesian students an average of 73.52, or quite enough. The hypothesis testing results obtained $r_{xy} = -0.269$ and $-t = -2.217$. Results*

*obtained determination coefficient calculation $I = 7.24\%$. Thus, it can be concluded that there is a negative effect of watching cartoons on television on student achievement class V SD Negeri 067952 Medan Johor Academic Year 2011/2012. Habits students watch cartoon *Spongebob Squarepants* on TV had a negative impact of 7.24% on the learning achievement of Indonesian students with the regression equation $Y = 86.463 - 0,6639X$. It gives the sense that the more often or are accustomed students *Spongebob Squarepants* watching cartoons on TV, the lower the learning achievement of Indonesian students who achieved it.*

Keywords: *Spongebob Cartoon Film, Achievement Indonesian*

I. Pendahuluan

Melalui pendidikan seseorang diharapkan mampu membangun sikap dan tingkah laku serta pengetahuan dan keterampilan yang perlu dan berguna bagi kelangsungan dan kemajuan diri dalam masyarakat, bangsa dan negara. Pada dasarnya tercapainya tujuan pendidikan nasional dapat dilihat dari prestasi belajar yang diperoleh oleh siswa. Prestasi belajar merupakan suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan standar yang dicapainya.

Namun kenyataannya prestasi belajar dari beberapa mata pelajaran masih tergolong rendah termasuk Bahasa Indonesia. Pada dasarnya, prestasi belajar yang diperoleh siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor yang terdapat dalam diri siswa antara lain adalah intelegensi, motivasi, minat, bakat, kondisi fisik, sikap dan kebiasaan siswa dalam belajar. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa dapat berupa keadaan sosial ekonomi, lingkungan, sarana dan prasarana, guru, perhatian orang tua dan sebagainya. Hal ini berarti bahwa salah satu faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah kebiasaan belajar siswa termasuk kebiasaan menonton televisi (TV) pada saat jam belajar.

Kebiasaan menonton TV dapat menyebabkan malasnya seorang siswa untuk belajar sehingga akan berpengaruh pada prestasi belajarnya. Hal ini dikemukakan oleh Putra (2010:45), yang mengatakan bahwa “kalau anak sudah ketagihan terhadap televisi mereka bisa jadi lupa untuk belajar. Bahkan pada beberapa anak merasa hidupnya adalah untuk sesuatu yang ada di televisi. Kalau sudah begitu, prestasi anakpun akan menurun”. Tidak jarang sekarang ini banyak anak-anak lebih suka berlama-lama di depan TV dari pada belajar, bahkan hampir-hampir lupa akan waktu makannya.

Sajian acara yang ada di TV memang sangat menarik bagi anak, namun tidak semua informasi merupakan informasi sehat dan dibutuhkan anak. Banyak penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh menonton TV terhadap belajar siswa. Data statistik Indonesia (dalam Ardianto dan Buchari, 2008:127), dilaporkan bahwa “60% penduduk umur 10 tahun lebih suka menonton TV dan hanya 22% yang membaca koran atau majalah”. Penelitian Murdjijo (2006:50), menyimpulkan bahwa frekuensi menonton program hiburan anak-anak di TV mempunyai pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa, dimana semakin tinggi frekuensi menonton program film kartun anak di TV semakin rendah motivasi belajar siswa. Selanjutnya Yayasan Kesejahteraan Anak

Indonesia atau YKAI (dalam Musbikin, 2009:30), mencatat “rata-rata usia sekolah dasar menonton televisi antara 30 hingga 35 jam setiap minggu. Artinya, pada hari-hari biasa, mereka menonton tayangan televisi lebih dari 4 hingga 5 jam dalam sehari. Sementara, di hari minggu bisa mencapai 7 sampai 8 jam”.

Namun jika dilihat kenyataannya sekarang ini, acara-acara televisi lebih kepada fungsi informatif dan rekreatif saja, sedangkan fungsi edukatif yang merupakan fungsi yang sangat penting untuk disampaikan, sangat sedikit sekali. Hal ini bisa kita lihat dari susunan acara-acara TV, kebanyakan hanya acara-acara sinetron, film-film kartun yang terkadang mengandung unsur kekerasan, dan acara-acara infotainment saja. Sedangkan acara-acara yang mengarah kepada edukatif atau pendidikan sangat kecil sekali frekuensinya. Dewasa ini semakin banyak acara-acara televisi yang disenangi oleh anak seperti acara musik, sinetron dan film kartun yang biasanya digemari oleh anak. Hal ini semakin diperparah karena acara-acara tersebut ditayangkan pada saat jam belajar anak, yaitu setelah petang sampai malam hari (sekitar jam 18.00 - 21.00 WIB). Hal ini dapat mengganggu konsentrasi anak dalam belajar dan apabila dibiarkan terus-menerus akan berakibat pada prestasi belajarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas menunjukkan adanya pengaruh tontonan tayangan TV terutama pengaruh negatif termasuk tayangan film kartun. Banyak orangtua yang sangat khawatir dengan acara film-film kartun di TV yang cenderung mengandung adegan kekerasan, seks, mistis, kata-kata yang kasar seperti: Doraemon, Crayon Shinchan, Tom and Jerry, Spongebob Squarepants, Naruto dan lain-lain.

Bahkan ada tayangan film kartun seperti Spongebob Squarepants yang ditayangkan setiap hari pada pukul 06.00-08.00 WIB dan diulang lagi pada sore hari pukul 17.30-18.30 WIB. Meskipun film kartun tersebut tayangannya diulang-ulang tetapi banyak anak khususnya usia SD yang senang menonton bahkan meniru adegan yang ada di tayangan film tersebut. Anak-anak merupakan peniru ulung, dan karena itu akan cenderung meniru adegan yang ditonton di TV, hal inilah yang dikhawatirkan orangtua apalagi sampai mempengaruhi prestasi anaknya di sekolah. Oleh karena itu peneliti termotivasi untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Menonton Film Kartun *Spongebob Squarepants* di Televisi Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor”.

I.1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh negatif menonton film kartun Spongebob Squarepants di televisi terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor?”.

I.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh negatif menonton film kartun Spongebob Squarepants di televisi terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor.

II. Tinjauan Pustaka

II.1. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang

studi. Menurut Depdiknas (2003:6), “Bahasa merupakan sarana untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, serta untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut”. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Menurut Budiono, dkk (2008:1), “pembelajaran bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan (pendapat) dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya”.

Dengan belajar Bahasa Indonesia siswa diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan sehingga membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan. Oleh karena itu, maka pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Setelah belajar Bahasa Indonesia siswa diharapkan menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut selalu berkait satu dengan yang lain. Keterampilan mendengarkan dan keterampilan membaca merupakan keterampilan reseptif, sedangkan

keterampilan berbicara dan keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif.

II.2. Prestasi Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Dimiyati dan Mudjiono (2006:7) mengemukakan bahwa “siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar”. Slameto (2003:2) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu tersebut dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Kegiatan dan usaha untuk mencapai tingkah laku merupakan proses belajar sedangkan perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan prestasi atau hasil belajar. Menurut Tulus (2004:28) “Prestasi adalah hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu”. Menurut Arifin (1991:16) “Prestasi didefinisikan sebagai kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan sesuatu hal”. Menurut Depdikbud (1995:8) “Prestasi belajar adalah istilah yang telah dicapai individu sebagai usaha yang dialami secara langsung serta merupakan aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, kecakapan dan sebagainya dalam keadaan, kondisi serta situasi tertentu”. Sementara itu menurut Tulus (2004:29) “prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”. Hal ini berarti bahwa prestasi belajar siswa di sekolah dapat dilihat dari tes yang diberikan

kepada siswa dan ditunjukkan dengan nilai atau angka.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru. Jadi prestasi belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari aspek kognitifnya, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk mengetahui penguasaan pengetahuan yang dijadikan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa.

II.3 Film Kartun dan Televisi

Televisi termasuk media massa elektronik yang mampu menyebarkan pesan atau berita secara cepat dan memiliki kemampuan mencapai pemirsa atau penonton dalam jumlah tak terhingga pada waktu yang bersamaan. Menurut Sadiman, dkk (2008:71), “televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Dilihat dari sudut jumlah penerimanya, televisi tergolong dalam media massa”. Sedangkan menurut Djamarah dan Zain (2006:125), “televisi salah satu media dengan daya liput luas dan serentak, karena penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah penonton yang banyak dalam waktu yang sama”. Menurut Soedhomo (dalam Syah, 2001:8) “Televisi adalah salah satu bentuk media yang memancarkan suara dan gambar yang berarti reproduksi dari pada kenyataan yang disiarkannya, melalui gelombang-gelombang elektronik sehingga dapat diterima oleh pesawat penerima di rumah”.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa televisi merupakan media yang dapat memancarkan atau menyampaikan informasi dalam bentuk suara dan gambar secara sinkronisasi serta dapat diterima oleh pemirsa pada saat yang bersamaan melalui pesawat penerima di tempat-tempat yang jauh. Dengan demikian, dalam penyampaian pesan-pesan kepada para pemirsanya, televisi selalu menyiarkan secara sinkronisasi antara gambar dan suara. Sinkronisasi dimaksud adalah ketepatan antara naskah yang dibaca dengan gambar yang nampak di layar televisi.

Televisi memang sering menyajikan informasi dan hiburan yang menarik untuk disimak. Anak-anak yang sering menonton televisi bisa terhibur dengan tayangan yang ada di televisi. Maraknya acara televisi untuk anak terutama yang dikemas dalam bentuk film kartun cukup menarik perhatian anak.

Menurut Natadjaja (2002:79):

Dari berbagai acara televisi untuk anak antara lain film kartun, film boneka, drama anak-anak, acara televisi yang paling banyak digemari adalah film kartun, apalagi sebuah stasiun televisi swasta terkemuka telah menyediakan waktu khususnya untuk memutar film kartun untuk anak.

Film kartun dapat disebut juga sebagai film animasi. Menurut Herdiananda (2010:15), “film kartun merupakan film tidak nyata, karena dalam penggambaran cerita tidak diperagakan langsung oleh makhluk hidup”. Film kartun adalah bentuk dari gambar animasi 2 Dimensi (2D). Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film dan

gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti.

Film dapat ditayangkan dan disiarkan melalui pemancar televisi setelah ditransfer terlebih dahulu ke dalam bentuk elektrik menjadi sinyal video melalui kamera televisi. Menurut Sartono (2008:384), “film yang disiarkan melalui televisi biasa disebut *telecine* atau *tele sinema*”. Selanjutnya menurut Sejarah (dalam Basnendar, 2007:65), “kartun lahir sejak abad pertengahan seiring dengan semangat humanisme yang meletakkan manusia sebagai objek dan subjek untuk mengenal berbagai hakikat kehidupan”. Menurut Sadiman, dkk (2008:45), “kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu”. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa film kartun adalah film atau gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui proses secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar tersebut untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi serta dalam penggambaran ceritanya tidak diperagakan langsung oleh makhluk hidup. Film kartun merupakan film yang pada umumnya dibuat untuk konsumsi anak-anak.

Media televisi telah menjadikan penonton menjadi manusia yang pasif. Diantara berbagai golongan usia penonton, maka golongan usia anak-anak adalah yang paling peka terhadap tontonan. Menurut Putra

(2010:44), “anak-anak memiliki kecenderungan untuk meniru apa yang ia lihat. Anak-anak bisa meniru tokoh-tokoh yang memperagakan adegan kekerasan, adegan ketika tokoh favoritnya beraksi, dan bahkan meniru kata-kata yang sering digunakan oleh tokoh-tokohnya”. Dalam benak banyak orang dewasa, film-film kartun dan film-film robot dianggap merupakan film anak-anak dan cocok dikonsumsi oleh anak-anak karena format penyajiannya disesuaikan dengan perkembangan anak-anak. Namun kenyataannya, tidak semua film tersebut cocok dikonsumsi anak-anak.

Menurut Muttaqin (2010:45):
Sebenarnya banyak film anak-anak yang justru menampilkan adegan kekerasan dan kata-kata yang kasar (meski tidak sekasar film dewasa), walaupun banyak juga terdapat adegan-adegan kebaikan (karena biasanya film-film tersebut bercerita tentang pertentangan antara kebaikan dan kejahatan)

Media massa memang sulit diubah sifatnya, orangtua harus bisa meminimalisasi dampak negatif yang diberikan televisi. Menurut Putra (2010:44), ada beberapa akibat negatif dari menonton televisi secara berlebihan, antara lain:

- 1) Anak bisa menjadi ketagihan. Film termasuk film kartun yang menghibur dan menarik bagi anak bisa membuat mereka betah berlama-lama di depan televisi bahkan mereka bisa lupa melakukan kewajiban lainnya. Kalau anak sudah ketagihan terhadap televisi, mereka bisa lupa untuk belajar, sehingga prestasi anakpun akan menurun;
- 2) Obesitas menjadi salah satu akibat negatif bagi anak-anak yang hobinya menonton sambil makan

- dan mengemil. Kebiasaan menonton membuat anak bertahan lama untuk duduk di depan televisi yang mengakibatkan kurangnya kalori yang terbakar karena keasyikan makan sambil menonton televisi;
- 3) Tayangan televisi yang buruk bisa membuat anak-anak menirunya. Anak yang cenderung meniru hanya akan menganggapnya sebagai suatu kesenangan yang boleh dilakukan karena mereka belum bisa membedakan antara yang benar dan salah; dan
 - 4) Tayangan televisi membuat anak bisa lelah saat belajar dan membuat konsentrasinya jadi kurang maksimal. Selain itu, perkembangan membaca anak yang menghabiskan waktu menonton televisi akan lebih lambat, hal ini disebabkan mereka sulit untuk berpaling dari televisi saat diminta untuk belajar membaca.
- Selanjutnya Ikatan Dokter Indonesia (dalam Musbikin, 2009:54), menyebutkan beberapa fakta penting tentang pengaruh televisi terhadap anak, sebagai berikut:
- 1) Anak merupakan kelompok pemirsa yang paling rawan terhadap dampak negatif siaran televisi;
 - 2) Televisi memancarkan sinar biru yang juga dihasilkan oleh matahari, sinar biru tidak membuat mata mengedip secara otomatis dan langsung masuk ke retina tanpa filter, sehingga berpotensi memicu terbentuknya radikal bebas dan melukai fotokimia pada retina mata anak;
 - 3) Tidak semua acara TV aman untuk anak, acara TV bisa dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yaitu aman, hati-hati dan tidak aman untuk anak;
 - 4) Mendorong anak menjadi konsumtif, anak-anak merupakan target pengiklan yang utama sehingga mendorong mereka menjadi konsumtif;
 - 5) Anak yang banyak menonton TV tapi belum memiliki daya kritis yang tinggi, besar kemungkinan terpengaruh oleh apa yang ditampilkan di televisi, mereka bisa berpikir bahwa semua orang dalam kelompok tertentu mempunyai sifat yang sama dengan orang di layar televisi, akan mempengaruhi sikap mereka dan dapat terbawa hingga mereka dewasa;
 - 6) Bahasa TV simple, memikat dan membuat ketagihan sehingga anak menjadi malas belajar;
 - 7) Membentuk pola pikir sederhana, anak yang terlalu sering menonton TV dan tidak pernah membaca, menyebabkan anak memiliki pola pikir sederhana, kurang kritis, linier atau searah, dan pada akhirnya akan mempengaruhi imajinasi, intelektualitas, kreativitas dan perkembangan kognitifnya;
 - 8) Mengurangi konsentrasi, rentang waktu konsentrasi anak hanya sekitar 7 menit, persis seperti acara dari iklan ke iklan;
 - 9) Meningkatkan kemungkinan obesitas (kegemukan), anak yang duduk berjam-jam di depan layar TV membuat tubuh tidak bergerak dan menurunkan metabolisme, sehingga lemak bertumpuk, tidak terbakar dan akhirnya menimbulkan kegemukan;
 - 10) Merenggangkan hubungan antar anggota keluarga, karena kebanyakan anak menonton TV lebih dari 4 jam sehari maka waktu untuk bercengkerama bersama keluarga biasanya terkalahkan dengan TV; dan

- 11) Membuat matang secara seksual lebih cepat, banyak tontonan TV yang menayangkan adegan seksual pada waktu anak menonton TV, sehingga akan menyaksikan hal-hal yang tidak pantas baginya, dan dengan rasa ingin tahu anak yang tinggi, mereka cenderung meniru dan mencoba melakukan apa yang mereka lihat. Hal ini mengakibatkan anak menjadi pelaku dan korban perilaku-perilaku seksual.

Lebih lanjut Eisenberg, dkk (dalam Barliana (2004:10), mengungkapkan bahwa terlalu banyak menonton televisi berdampak pada:

- 1) Meningkatkan tingkat kegemukan dan kadar kolestrol dalam diri anak;
- 2) Kurangnya aktifitas fisik karena banyak duduk di depan TV;
- 3) Rendahnya tingkat sosialisasi dan berinteraksi dengan anggota keluarganya;
- 4) Minimnya kepedulian anak pada hal-hal yang terjadi di lingkungannya, karena acara-acara yang disuguhkan membuat anak sangat tertarik sehingga anak menjadi terhipnotis dan pasif;
- 5) Penanaman nilai yang membingungkan, misalnya dengan akibat tayangan seseorang yang cenderung menggunakan kekerasan untuk mendapat tujuan dan berbohong atau membesar-besarkan masalah untuk mendapatkan popularitas;
- 6) Mempunyai nilai membaca dan menulis di sekolah yang lebih rendah dari anak-anak yang kurang banyak menonton televisi;
- 7) Mempunyai fantasi yang berlebihan akibat dari teknologi tinggi dan efek khusus (*special effect*) dari televisi;

- 8) Mengurangi konsentrasi pada saat belajar, karena materi yang dipelajari tidak menarik seperti tayangan-tayangan di televisi;
- 9) Dibandingkan dengan membaca, terlalu banyak menonton televisi akan mengurangi daya imajinasi dan kreatifitas, dengan membaca seorang anak akan membayangkan dan menggambarkan apa yang dibacanya, sedangkan menonton televisi tidak membuat anak untuk mencari ide-ide baru, karena semua sudah ditayangkan secara visual; dan
- 10) Peniruan terhadap model perilaku negatif seperti kekerasan, kebebasan seks, madat (kecanduan), dan lain-lain.

Berdasarkan berbagai uraian di atas, tampak bahwa tayangan televisi saat ini, terutama film-film kartun yang umumnya dibuat untuk konsumsi anak-anak telah banyak memberikan dampak negatif bagi pemirsanya (anak-anak), baik secara sosial, emosional maupun intelektual. Meskipun demikian tidak semua tayangan film kartun yang ditayangkan di televisi memberi dampak negatif terhadap anak.

Ada beberapa pihak yang merasa kalau film kartun tidak layak ditayangkan karena mengandung unsur kekerasan dan pornografi. Di satu sisi, film-film seperti itu membuat anak meniru adegan kekerasan pada usianya yang masih kecil. Di sisi lain, ada juga orang yang tidak terpengaruh dengan adegan tersebut. Dalam film kartun pun walau mengandung unsur-unsur negatif, ternyata masih mengandung unsur-unsur positif. Menurut Putra (2010:52), “ada beberapa pihak yang berpendapat menonton film kartun lebih baik daripada menonton film sinetron”. Menurut Musbikin (2009:80), “dampak positif menonton

televisi baru terlihat jelas pada anak berusia 3 sampai 5 tahun. Pada usia ini, kemampuan membaca mereka bisa menjadi lebih baik dengan menonton televisi”. Sedangkan menurut Jane Murphy dan Karen Tucker (dalam Musbikin, 2009:80), “orangtua selalu berpikir negatif pada televisi. Kalau orangtua mengetahui cara memanfaatkan siaran televisi untuk media pendidikan bagi anak-anak mereka, maka para orangtua bisa menjadikan televisi sebagai sekolah kedua bagi anak-anaknya yang membuatnya tetap cerdas dan bermoral”. Lebih lanjut menurut Gunter dan Mc. Aleer (dalam Barliana, 2004:7), “televisi juga memiliki dampak positif karena dengan menonton televisi anak dapat bermain pura-pura yang sangat penting bagi anak-anak pra sekolah dan usia sekolah untuk memahami lingkungannya”. Menurut Elizabeth B. Hurlock (dalam Barliana, 2004:7), “menonton televisi sesungguhnya merupakan aspek bermain yang tergolong hiburan. Bermain, seperti juga belajar, bagi anak-anak merupakan aspek pendidikan yang penting”. Bermain termasuk bermain pura-pura juga dapat meningkatkan perbendaharaan kata anak, serta dapat memahami urutan suatu kejadian dan mengembangkan kemampuan berkonsentrasi untuk kegiatan bermain.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa tayangan film-film kartun di televisi dapat memberikan dampak negatif atau positif bagi anak yang menontonnya. Misalnya film kartun Shinchon yang tampak memperlihatkan unsur pornografi yang memang bukan untuk anak kecil. Film kartun favorit anak lainnya seperti film Naruto, Batman dan Robin, maupun film Popeye of Sailorman yang menyajikan adegan kekerasan, film Doraemon yang memberikan contoh

kekerasan fisik dan verbal serta tingkah laku tokoh Nobita yang jika ditiru akan mengakibatkan kemalasan, bahkan film Tom and Jerry yang seakan memberi contoh bahwa mengerjai dan mencelakakan seseorang adalah hal yang menyenangkan untuk dilakukan.

II.4. Film Kartun Spongebob Squarepants

Spongebob Squarepants adalah karakter fiksi utama televisi animasi Nickelodeon seri Spongebob Squarepants. Spongebob dibuat oleh tokoh biologi laut dan animator Stephen Hillenburg, dan diisi suara oleh Tom Kenny. Spongebob adalah spons laut yang naif dan agak bodoh yang bekerja sebagai koki pemanggang di kota bawah laut fiksi Bikini Bottom. Spongebob adalah spons laut, tapi ia menyerupai spons dapur, menjadi kuning persegi panjang dan cerah. Spongebob memiliki mata biru yang besar, hidung pendek, mulut besar dengan gigi menonjol ke depan, dan lesung dengan tiga bintik-bintik di pipi masing-masing. Spongebob biasanya mengenakan kemeja putih dengan dasi merah, sepatu kulit hitam dengan tali sepatu, dan celana persegi panjang coklat dengan sabuk hitam (seluruh pakaian yang kadang-kadang disebutnya “celana”).

([http://www.wikipedia.com/SpongeBob_SquarePants_\(karakter\).htm](http://www.wikipedia.com/SpongeBob_SquarePants_(karakter).htm)).

III. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian korelasional dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian korelasi dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau beberapa variabel. Dengan metode korelasi seseorang peneliti dapat mengetahui hubungan yang bervariasi dalam suatu variabel dengan variabel lainnya. Populasi dalam penelitian ini adalah

siswa kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 2 kelas dengan jumlah seluruhnya 60 orang siswa. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dipandang dapat mewakili seluruh populasi yang ada dalam penelitian. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 orang siswa atau total unit populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain angket tentang kebiasaan siswa menonton film kartun Spongebob Squarepants di televisi dan studi dokumentasi untuk mendapatkan data tentang prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa.

Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada jenis penelitian kolerasional. Penelitian dilakukan di SD Negeri 067952 Medan Johor. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari 2012.

IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data kebiasaan siswa menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV diperoleh rata-rata skor angket sebesar 19,5 atau tergolong kategori sedang, secara ringkas dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel. 1
Data Kebiasaan Siswa Menonton Film Kartun Spongebob Squarepants di TV

No.	Rentang Skor	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	10 – 16	12	20,0	Rendah
2	17 – 23	44	73,3	Sedang
3	24 – 30	4	6,7	Tinggi
Jumlah		60	100	

Berdasarkan Tabel, terdapat sebanyak 12 orang atau 20% siswa yang memiliki kebiasaan menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV tergolong kategori rendah, 44 orang atau 73,3% yang tergolong kategori sedang, dan sebanyak 4 orang atau 6,7% tergolong kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan sebagian besar siswa

memiliki kebiasaan menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV dalam kategori sedang.

Sedangkan data prestasi belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor dari hasil analisis diperoleh rata-rata sebesar 73,52 atau tergolong baik, secara ringkas dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel. 2
Data Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa

No.	Interval Nilai	F	%	Keterangan
1	80 – 89	9	15,0	Baik
2	70 – 79	38	63,3	Cukup
3	60 – 69	12	20,0	Kurang
4	< 60	1	1,7	Gagal
Jumlah		60	100	

Tabel di atas, menunjukkan sebanyak 9 orang (15%) siswa memiliki nilai prestasi Bahasa Indonesia yang tergolong baik, 38 orang (63,3%)

siswa tergolong cukup, 12 orang (20%) tergolong kurang dan 1 orang (1,7%) siswa memiliki nilai prestasi Bahasa Indonesia yang tergolong gagal.

Berdasarkan hasil di atas, tampak bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai prestasi Bahasa Indonesia yang tergolong cukup.

Pengujian Hipotesis

Hasil perhitungan diperoleh persamaan regresi sederhana $\hat{Y} = 84,463 - 0,6639X$. Hal ini berarti makna bahwa jika variabel X

(kebiasaan menonton film kartun Spongebob Squarpants di TV) bertambah satu satuan maka variabel Y (prestasi belajar Bahasa Indonesia) siswa akan berkurang 0,6639 satuan, dengan kata lain semakin sering siswa menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV maka semakin rendah (tanda negatif) prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa tersebut.

Tabel. 3
Hasil Pengujian Hipotesis

Korelasi	Product Moment		Uji t	
	r_{xy}	r^2 (%)	t_{hitung}	t_{tabel}
X atas Y	-0,269	7,24	-2,217	-1,67

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, menunjukkan:

- Hasil perhitungan korelasi Product Moment (r) diperoleh $r_{xy} = -0,269$ atau berada antara $-1 < -0,269 < +1$. **Tanda negatif** menyatakan korelasi **negatif**, maka disimpulkan bahwa terdapat korelasi **negatif** antara kebiasaan menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV (variabel X) terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa (variabel Y).
- Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = -2,217$ dan $t_{tabel} = -1,67$. Karena $-t_{tabel} > -t_{hitung}$ yaitu $-1,67 > -2,217$ maka hipotesis yang diajukan diterima sehingga disimpulkan terdapat pengaruh **negatif** menonton film kartun Spongebob Squarepants di televisi terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor Tahun Ajaran 2011/2012.
- Hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh $I = 7,24\%$ yang berarti kebiasaan siswa menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV memberikan kontribusi atau pengaruh **negatif** sebesar 7,24% terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $r_{xy} = -0,269$ atau berada antara $-1 < -0,269 < +1$ dan $-t_{tabel} > -t_{hitung}$ yaitu $-1,67 > -2,217$. **Tanda negatif** dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya korelasi atau pengaruh negatif, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif menonton film kartun Spongebob Squarepants di televisi terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor Tahun Ajaran 2011/2012. Pengaruh negatif tersebut juga ditunjukkan dari hasil perhitungan persamaan regresi sederhana yaitu $\hat{Y} = 86,463 - 0,6639X$. Persamaan tersebut memberi makna bahwa jika kebiasaan menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV bertambah satu satuan maka prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa akan berkurang 0,6639 satuan, dengan kata lain semakin sering atau terbiasa siswa menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV maka semakin rendah prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa tersebut.

Adanya pengaruh negatif menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV dari hasil penelitian ini mendukung sebuah penelitian yang dipimpin oleh Angeline Lillard,

profesor psikologi dari University of Virginia, menyimpulkan bahwa film kartun “Spongebob Squarepants” dapat mengganggu otak anak. (http://www.mizan.com/index.php?fuseaction=news_det&id=123.htm).

Penelitian itu dilakukan terhadap 60 anak yang dipilih secara acak untuk menonton Spongebob Squarepants selama 9 menit dan kemudian dilakukan tes fungsi otak terhadap mereka masing-masing. Hasilnya, anak-anak yang menonton Spongebob Squarepants jauh lebih buruk fungsi otaknya ketimbang mereka yang tak menonton. Hasil penelitian ini menunjukkan begitu kuatnya efek negatif dari film kartun itu, sehingga langsung menurunkan fungsi kerja otak anak.

Dari hasil pengujian koefisien determinasi menunjukkan bahwa kebiasaan siswa siswa kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor Tahun Ajaran 2011/2012 menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV memberikan pengaruh negatif sebesar 7,24% terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa. Pengaruh tersebut tidaklah terlalu besar, karena dari hasil analisis untuk tiap butir angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor Tahun Ajaran 2011/2012 memang senang menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV hanya pada hari minggu atau hari libur saja selama 1 jam. Bagi sebagian besar siswa, film kartun Spongebob Squarepants ditonton hanya untuk hiburan, karena menurut siswa tokoh Spongebob dalam film tersebut sangat menjengkelkan, mereka juga senang dengan tokoh Patrick dalam film tersebut karena tokoh tersebut sangat setia kawan meskipun orangnya pemalas. Meskipun siswa senang menonton film kartun Spongebob Squarepants, tetapi para siswa tidak suka meniru adegan atau perilaku

tokoh dalam film kartun tersebut, mereka hanya suka meniru cara berbicara tokoh yang ada di film kartun tersebut.

V. Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh negatif menonton film kartun Spongebob Squarepants di televisi terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 067952 Medan Johor Tahun Ajaran 2011/2012.
2. Hasil analisis menunjukkan kebiasaan siswa menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV memberikan pengaruh negatif sebesar 7,24% terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa dengan persamaan regresi sederhana yaitu $\hat{Y} = 86,463 - 0,6639X$ yang berarti semakin sering atau terbiasa siswa menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV maka semakin rendah prestasi belajar Bahasa Indonesia yang dicapai siswa tersebut.
3. Rata-rata skor kebiasaan siswa menonton film kartun Spongebob Squarepants di TV sebesar 19,5 atau tergolong sedang dan rata-rata nilai prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa sebesar 73,52 atau tergolong baik.

VI. Saran

1. Kepada siswa disarankan untuk lebih mengurangi kebiasaan menonton film kartun termasuk film kartun Spongebob Squarepants di TV. Siswa juga diharapkan untuk lebih rajin dan lebih meningkatkan motivasi untuk belajar baik di rumah maupun di sekolah agar diperoleh hasil belajar yang lebih baik termasuk prestasi Belajar Bahasa Indonesia.

2. Kepada orangtua siswa, disarankan untuk lebih mengawasi dan lebih waspada terhadap acara-acara tontonan film-film kartun di TV dan diharapkan untuk mendampingi ketika anak (siswa) menonton film-film kartun di TV, serta lebih memperhatikan belajar siswa di rumah agar siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
3. Kepada guru khususnya guru Bahasa Indonesia, diharapkan untuk lebih memotivasi siswa agar lebih giat belajar baik di sekolah maupun di rumah, dan disarankan untuk memberikan tugas-tugas rumah seperti tugas mengarang, membuat puisi atau tugas membuat makalah agar siswa lebih terbiasa membaca dan menulis (mengarang atau membuat puisi) dibandingkan siswa harus berlama-lama menonton film-film kartun di TV.
4. Kepada pihak sekolah khususnya kepala sekolah diharapkan agar lebih memperhatikan kegiatan belajar siswa di sekolah dan lebih memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar di sekolah salah satunya menyediakan media VCD film-film kartun pendidikan yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.
5. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik yang sama agar diperoleh suatu hasil yang lebih menyeluruh sehingga dapat memberikan kontribusi yang besar terutama terhadap motivasi dan kebiasaan belajar siswa baik di rumah maupun di sekolah.

Daftar Pustaka

- Ardianto dan Buchari, A. 2008. *Pengaruh Kebiasaan Membaca dan Kondisi Sosial Ekonomi Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*, Pacific Journal, Vol.2, No.2, Maret 2008:126-132.
<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/2208126132>, Diakses 13 November 2011.
- Arifin, Z. 1991. *Evaluasi Instruksional: Prinsip-Teknik-Prosedur*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barliana, M.S. 2004. *Pengaruh Siaran Televisi dan Video/Computer Game Terhadap Pendidikan Anak: Implikasi Bagi Pengembangan Teknologi dan Strategi Pembelajaran*, [http://file.upi.edu/Direktori/FP TK/Jur._Pend._Teknik_Arsitektur/196302041988031-Mokhammad_Syaom_Barliana/Artikel-Makalah_Ilmiyah/Siaran_TVn_Pendidikan](http://file.upi.edu/Direktori/FP_TK/Jur._Pend._Teknik_Arsitektur/196302041988031-Mokhammad_Syaom_Barliana/Artikel-Makalah_Ilmiyah/Siaran_TVn_Pendidikan), Diakses 8 November 2011.
- Basnendar, H. 2007. *Bias Gender dalam Kartun Editorial Media Cetak*, Jurnal Seni Rupa IS Surakarta, <http://www.jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/ornamen/article/download/149/128>, Diakses 8 November 2011.
- Budiono, Yanuar E.K., dan Okta, P.P. 2008. *Strategi Memanfaatkan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan*

- Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar*,
<http://tpcommunity05.blogspot.com/2008/05/strategi-memanfaatkan-media-gambar.html>, Diakses 24 Januari 2012.
- Depdikbud. 1995. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD&MI*, Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B., dan Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Herdiananda, D. 2010. *Pemanfaatan Audio Visual (Film Kartun) Sebagai Media Bantu Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin di SMA Negeri 4 Surakarta*, Surakarta: Jurusan Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
<http://eprints.uns.ac.id/501/1/166810209201012171.pdf>, Diakses 8 November 2011.
- Murdjijo. 2006. *Pengaruh Frekuensi Menonton Program Hiburan Anak-Anak di Televisi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 02 Kota Salatiga*, Pena Wiyata. Jurdik & Hum. No.5 Tahun V. September 2006.
- Musbikin, I. 2009. *Anakku Diasuh Naruto*, Jogjakarta: DIVA Press.
- Muttaqin, Z. 2010. *Psikologi Anak dan Pendidikan*,
<http://azkamiru.files.wordpress.com/2010/01/psikologi-anak-pendidikan>, Diakses 10 November 2011.
- Natadjaja, L. 2002. *Pengaruh Iklan Untuk Anak Dibandingkan dengan Film Kartun Televisi Terhadap Affektif Anak*, Nirmana Vol.4, No.1, Januari 2002: 73-84.
<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>, Diakses 10 November 2011.
- Putra, S. 2010. *Anakku Bertingkah Seperti Doraemon*, Semarang: Pustaka Widyamara.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran, Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta.
- Sampurna, K. 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: Cipta Karya.
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sartono, S. 2008. *Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi dan Film untuk SMK*, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang*

- Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 1992. *Metoda Statistik*, Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono. 2000. *Dampak Menonton Televisi Versus Minat Baca*, Buletin Perpustakaan, No.33, Maret 2000. <http://lib.ugm.ac.id/data/pubdata/pusta/supriyono3>. Diakses 8 November 2011.
- Syah, M. 2003. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, N. 2001. *Persepsi Siswa Terhadap Siaran Televisi Pendidikan Indonesia*, Banda Aceh: Badan Perencana Pembangunan Daerah Kota Banda Aceh.
- Tulus, T. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta: Grasindo.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Pustaka Widyatama.
- Walgito, B. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Yogyakarta: Andi.