

THE EFFECTS OF WATCHING CHILDREN'S CARTOONS CONTAINING PROSOCIAL BEHAVIORS TOWARDS PROSOCIAL INTENTION IN CHILDREN

Lufti Abyankessar Krishnadi¹, Sutarimah Ampuni²

^{1,2}Faculty of Psychology University of Gadjah Mada

e-mail: ql.kessar@mail.ugm.ac.id, s.ampuni@ugm.ac.id

Abstract. This study investigates the impact of children's cartoons containing prosocial behavior content on children's prosocial intentions (*PI*), focusing on four dimensions: helping, sharing, cooperating, and comforting. Using a pre-test post-test experimental design, 38 children from Bogor, Indonesia who were in the 3rd and 4th grade were divided into an experimental group (EG) and a control group (CG). The EG was exposed to ten episodes of the children's cartoon *Bluey*, while the CG engaged in neutral activities throughout five consecutive days. Results from the Mann-Whitney *U* test revealed a statistically significant increase in the gain scores of *PI* in the EG ($p = 0.007$) compared to the CG. Among the dimensions, helping ($p = 0.012$) showed significance, while sharing ($p = 0.142$), cooperating ($p = 0.200$) and comforting ($p = 0.460$) presented insignificant results. These findings demonstrate the potential of digital media content in fostering prosocial behaviors in children, highlighting its practical application in developmental psychology. Further longitudinal and culturally nuanced studies with larger sample sizes are recommended to validate these results and explore their broader implications.

keywords: *Prosocial Behavior, Prosocial Intention, Children's Cartoon, Children's Media*



Abstrak. Studi ini meneliti dampak kartun anak yang berisi konten perilaku prososial terhadap intensi prososial (*PI*) anak, dengan fokus pada empat dimensi *PI*: membantu, berbagi, bekerja sama, dan menghibur/menenangkan. Dengan menggunakan desain eksperimen *pre-test post-test*, 38 anak asal Bogor, Indonesia yang duduk di kelas 3 dan 4 dibagi menjadi kelompok eksperimen (EG) dan kelompok kontrol (CG). EG menonton sepuluh episode kartun anak *Bluey*, sementara CG terlibat dalam aktivitas netral selama lima hari berturut-turut. Hasil dari uji *Mann-Whitney U* menunjukkan *gain score PI* yang signifikan secara statistik pada kelompok EG ($p = 0,007$) dibandingkan dengan CG. Di antara dimensi-dimensi tersebut, membantu ($p = 0,012$) menunjukkan signifikansi, sedangkan berbagi ($p = 0,142$), bekerja sama ($p = 0,200$) dan menghibur/menenangkan ($p = 0,460$) memberikan hasil yang tidak signifikan. Temuan ini menunjukkan potensi konten media digital dalam meningkatkan perilaku prososial pada anak-anak, dan menyoroti penerapan praktisnya dalam psikologi perkembangan. Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang bersifat *longitudinal* dan bernuansa budaya dengan ukuran sampel yang lebih besar untuk memvalidasi hasil ini dan mengeksplorasi implikasinya yang lebih luas.

keywords: *Perilaku Prosocial, Intensi Prosocial, Kartun Anak, Media Anak*