PENGARUH FILM ANIMASI TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK PADA USIA 5-6 TAHUN DI DESA KEDUNG BOTO KECAMATAN TAMAN SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:

PUTRI AMBARWATI

NIM. D98216078

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JANUARI 2021

PENYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Putri Ambarwati
NIM	: D98216078
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Islam/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian sendiri bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Surabaya, 15 November 2020

Yang menyatakan

Putri Ambarwati

NIM. D98216078

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Putri Ambarwati

NIM : D98216078

Judul : PENGARUH FILM ANIMASI TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK PADA USIA 5-6 TAHUN DI DESA KEDUNG BOTO KECAMATAN TAMAN SIDOARJO

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 15 November 2020

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Saifuddin Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I	Drs. Ilun Musyifah, M.Pd
NIP.197309102007011017	NIP.196707061994032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Putri Ambarwati ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Skripsi

Surabaya, 06 Januari 2021

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301319930310 02

Penguji I,

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

Penguji II,

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag.
NIP. 197001022005011005

Penguji III,

[illegible]
NIP. [illegible]

Penguji IV,

Dra. Ilun Musyifah, M.Pd.
NIP. 196707061999403200

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Ambarwati

NIM : D96216078

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini

E-mail address : Putriambar05@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Desa Kedung Bero Kecamatan Taman Sidoarjo.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 07 Januari 2021

Penulis

(Putri Ambarwati)
Cetak nama dan tanda tangan

ABSTRAK

Putri Ambarwati. *Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.* Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Falkultas Tarbiyah dan Keguruan Uniiversitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: **Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I, Dra. Ilun Muallifah, M,Pd.**

Kata Kunci : Perkembangan Bahasa, Film Animasi

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan bahasa anak dalam menyebutkan huruf vokal, menirukan berbagai suara hewan, menyebutkan dua kata dan menceritakan isi cerita dari film animasi yang sudah ditonton. Hal ini terlihat dari 15 anak hanya 4 anak yang tidak mampu menyebutkan huruf vokal, sedangkan pada saat menceritkan isi cerita film animasi tidak ada satu pun yang mampu menceritakan kembali secara sederhana. Oleh karena itu tujuan dilaksanakan nya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo sebelum menonton film animasi serta untuk mengetahui pengaruh perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di desa Kedung Boto Kecamata Taman Sidoarjo sesudah menonton film animasi.

Penelitian ini mengunakan metode penelitian kuantitif dengan desain penelitian *Pre Eksperimental* dengan jenis *One Group Pretest Post-test Design*. Subyek pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo dengan berjumlah 15 anak. Pada penelitian kuantitatif dengan jenis *One Group Pretest Post-test* Design dengan memiliki 3 tahapan, yakni *Pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan yang terakhir *post-test*. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: observasi dan dokumentasi.

Pada hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh dari film animasi tersebut terhadap perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidaorjo. Hal ini terlihat dari hasil data pada *pretest* dan *post-test* yang menggunakan uji Wilcoxon dengan menggunkan SPSS 16 bahwa Zhitung -3.508 sig ,000 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PENYATAAN KEASLIAN TULISAN ii

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iii

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI iv

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI v

ABSTRAK vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Film Animasi 9

1. Pengertian Film Animasi 9

2. Jenis-jenis Film Animasi 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Manfaat Media Film Animasi 13

4. Keunggulan dan Kelemahan Film Animasi 14

B. Tinjauan Tentang Perkembangan Bahasa AUD 16

1. Pengertian Perkembangan 16

2. Prinsip Perkembangan Menurut Para Ahli 17

3. Aspek Perkembangan 19

4. Pengertian Bahasa 21

5. Karakteristik Bahasa 23

6. Macam-macam Fungsi Bahasa 25

7. Pengertian Anak Usia Dini 27

8. Karakteristik Anak Usia Dini 28

C. Penelitian Terdahulu 29

D. Kerangka Berpikir 31

E. Hipotesis Penelitian 32

BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian 33

B. Desain Penelitian 34

C. Prosedur Penelitian..... 38

D. Populasi,Sampel dan Teknik Sampling 41

E. Variabel dan Indikator Penelitian 43

F. Instrumen Penelitian 44

G. Teknik Pengumpulan Data 45

H. Ketentuan Penilaian 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Uji Validitas 48

J. Uji Reliabilitas.....49

K. Teknik Analisis Data 52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Desa Kedung Boto 54

B. Hasil Penelitian 54

C. Analisis Hasil Penelitian 71

D. Pembahasan 74

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 77

B. Saran 78

DAFTAR PUSTAKA 79

LAMPIRAN..... 81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Desain Penelitian 36

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Perkembangan Bahasa 44

Tabel 3 Ketentuan Penilian Instrumen Penelitian 46

Tabel 4 Rubrik Penilaian Bahasa Anak Usia 5-6 tahun 47

Tabel 5 Data Hasi Pengamatan Uji Reliabilitas 50

Tabel 6 Data Kontigensi Kesepakatan Pengamatan 51

Tabel 7 Tabel uji Wilcoxon 53

Tabel 8 Hasil Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun pada (observasi awal/) 57

Tabel 9 Hasil Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun pada (observasi akhir/ *PosTest*) 66

Tabel 10 Perbedaan Hasil Kemampuan Bahasa Anak sebelum dan Sesudah 68

Tabel 11 Hasil Uji Normalitas 72

Tabel 12 Hasil Uji Wilcoxon 73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Desain Penelitian One Group Pre Test Post Test Desaign 37

Variabel (X) dan Variabel (Y) 43

Grafik Hasil Dari Treatment Sebelum dan Sesudah 70

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Riwayat Hidup 81

LAMPIRAN 2 Lembar Observasi 82

LAMPIRAN 3 Hasil Observasi 83

LAMPIRAN 4 Dokumentasi 87

LAMPIRAN 5 Surat Izin Penelitian 89

LAMPIRAN 6 Kartu Bimbingan 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era sekarang ini media sosial merupakan suatu media yang memiliki kemampuan berbagi dan bisa bekerja sama dengan pengguna yang lain agar menghasilkan konten. Menurut Shirky media sosial merupakan suatu perangkat lunak yang dapat bekerja sama, berinteraksi dan berbagi kepada sesama pengguna yang akan memberikan atau membuat konten (karya) tersebut.[1] Dari media sosial tersebut masyarakat dapat mengakses informasi, pendidikan, hiburan dan berinteraksi kepada sesama melalui media sosial. Salah satu aplikasi layanan dari Google yang memberikan fasilitas penggunan untuk mengakses pengguna yang lain dan bisa meng-upload video dengan secara gratis adalah youtube. Dengan adanya Youtube, manusia dapat mengakses video dengan mudah dan diperoleh oleh berbagai kalangan dan akan dimanfaatkan oleh para orang tua untuk daya optimal. Media sosial youtube juga terdapat video-video konten hiburan seperti animasi yang lebih banyak disukai anak-anak, seperti Nussa Official, Upin Ipin, Naruto, Cloud Bread dll.

Dalam penelitian ini menggunakan media film animasi yang berjudul "Cloud Bread" yang tayang disalah satu stasiun televisi RTV dan bisa diakses

[1] Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multimedia Dengan Program IBM SPSS 20*, (Semarang, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011) hlm 87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di sosial media seperti Youtube. Film animasi "Cloud Bread" memiliki banyak nilai-nilai moral dan penggunaan bahasa indonesia yang baku dan mudah dimengerti oleh anak, sehingga orang tua tidak perlu khawatir dengan tayangan film animasi "Cloud Bread" ini.

Menurut Albardon animasi animasi adalah proses pengerjaan yang menggunakan efek gerak dan dibuat seiring waktu, dimana proses pengomposisian objek digambarkan terlihat jelas. animasi tersebut juga memiliki berbagai karakter yang membuat cerita menjadi beragam. [2]Sedangkan menurut Peter Mark Roget dalam Asmoro Animasi merupakan gambar yang diekspos pada waktu tertentu, sehingga akan menghasilkan ilusi gambar bergerak dalam bentuk grafik.[3] Anak-anak jaman sekarang sering menyaksikan tayangan youtube tidak jarang mereka akan menirukan bahasa-bahasa yang digunakan tokoh-tokoh yang berada animasi tersebut. Anak-anak masih belum mengerti tentang apa yang diucapkan itu benar atau salah, dan baik ditiru atau tidak. Mereka senang dapat menirukan bahasa-bahasa yang didengar dan dilihat di media sosial Youtube.

Usia dini adalah awal penting dari pertumbuhan dan perkembangan manusia. Masa usia dini ini diawali oleh kehidupan awal anak sampai akhir perkembangan. Pada masa ini para ahli menyebutnya masa-masa keemasan. Yaitu pada saat umur anak 0-6 tahun. Semua potensi yang dimiliki anak tumbuh dan berkembang pesat. Menurut Bacharuddin Mustafa anak usia dini

---

[2] Yunita Syahfitri, *Jurnal Saintikom: Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer,* Vol.10 , No. 3, September 2011 (STMIK Triguna Dharma) hlm 5

[3] Yunita Safitri, *Ibid* hlm 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah anak berumur satu sampai lima tahun. Definisi ini didasarkan pada batasan psikologis perkembangan anak, termasuk bayi dari nol sampai satu tahun (*infacy* atau *babyhood*), dan usia dini dari satu sampai lima tahun dianggap sebagai anak usia lanjut, sedangkan pada usia enam sampai dua belas. Tahun disebut dengan masa anak-anak akhir..[4]

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomer 137 tahun 2014 pasal 1 ayat 2 tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia dini selanjutnya disebut STPPA yang artinya kemampuan yang dimiliki anak. pada semua aspek perkembangan dan pertumbuhan, aspek tersebut adalah aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, dan aspek bahasa. Bahasa adalah bentuk komunikasi berasal dari pikiran dan perasaan seseorang yang akan disampaikan kepada orang lain. Bahasa dimulai dengan tangisan sampai anak mampu mengucapkan sebuah kata.

Perkembangan bahasa ini ada dua periode yaitu; periode Prelinguistik (0-1 tahun), Linguistik (1-5 tahun). Pada periode linguistik anak mulai bisa mengucapkan kata. Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Ruang Lingkup Perkembangan Bahasa yaitu; (a) memahami bahasa reseptif yang berkemampuan memahami sebuah cerita, aturan, perintah dam ,menghargai buku yang dibaca, (b) mengekspresikan bahasa yang melibatkan kemampuan

[4] Bacharuddin, 2017, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan,* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, hlm 32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bertanya dan menjawab berkomunikasi secara baik, memahami sebuah cerita, mampu mengekspresikan perasaan, mampu mengeluarkan ide, (c) keaksaran mampu meniru sebuah tulisan, memahami kata, dan bunyi huruf. Pada usia yang sangat muda, perkembangan bahasa anak, terutama bahasa lisan, merupakan aspek penting dalam perkembangan anak. Menurut ahli Suhartono anak mampu mendengarkan berbicara sesuai dengan bunyi yang ia dengarkan, peran bahasa merupakan salah satu sarana sebagai berbicara.[5]

Dalam kehidupan, anak mampu mendalami dengan satu bahasa yaitu bahasa indonesia. Zaman sekarang anak yang dilahirkan dikota-kota besar cenderung mengenal bahasa indonesia sebaga bahasa pertama atau utama. Bahasa-bahasa itu digunakan sebagai mengenal linkungan dan melakukan pergaulan dan melakukannya sebagai komunikasi. Anak usia dini melakukan bahasa kepada orang lain menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Agar anak dapat memiliki kemampua bahasa yang baik, anak perlu melakukan pembelajaran dalam bahasa. Dalam Al-Quran, tercatat bahwa manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi lisan dan tertulis.

Sebagaimana Allah SWT telah berifirman di dalam Al-Qur'an surat Al-alaq ayat 1-5 Allah memerintahkan kepada manusia untuk senantiasa mencari ilmu.

قْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

[5] Ahmadi, Anas dan Muhammad Jauhar, 2015 *Dasar-dasar Psikolinguistik*, Jakarta: Prestasi Pustakaya hlm 26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Artinya: *"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang mmenciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajarkan (Manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya" (QS. Al-Alaq 1-5).*[6]

Berdasarkan ayat-ayat di atas dapat disimpulkan bahwa kita didirikan oleh Allah SWT, salah satunya adalah untuk mendidik manusia agar pandai berbicara atau berbahasa. Karena bahasa, kita bisa berkomunikasi dengan baik dengan manusia. Dengan berbicara, seseorang bisa menguasai sains.

Perkembangan bahasa sangatlah penting bagi anak untuk membantu mengembangkan komunikasi anak setiap harinya. Bahasa Digunakan sebagai fitur budaya, daerah. Misalnya, seseorang yang tinggal di pulau jawa menggunakan bahasa jawa setiap hari. Peran lingkungan sekitar masyarakat memang mempengaruhi bahasa yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 25 Mei 2020 di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo. Peneliti menemukan bahwa anak berusia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo, adalah perkembangan bahasa anak masih rendah, hal ini muncul ketika orang tua bercerita tentang sesuatu hal kepada anak banyak kosa kata yang belum dimengerti sehinga anak hanya diam saja, selain itu pada saat anak diminta menceritakan kembali tentang kegiatannya bermain bersama

[6] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemahan Dan Juz' Amma* (Jakarta: Yayasan Penerjemah Al-Qur'an, 2005). Hlm 77

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teman-temannya anak masih kesulitan dalam mengeluarkan kata dan anak juga masih kesulitan untuk mengenal suara yang ada disekitarnya. Untuk itu dalam mengembangkan kemapuan bahasa anak yang masih rendah, orang tua dapat memberikan tayangan film animasi yang mengedukasi sehingga anak dapat belajar dan memahami kata yang diucapkan oleh tokoh pada film animasi tersebut, anak juga dapat mengenal suara-suara yang ada disekitar dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sederhana. Pada film animasi tersebut memiliki audio-visual yang membuat anak tertarik dan dapat meningkatkan rasa keinginan tahu anak.

Dengan adanya film animasi di media sosial yang digemari anak, dapat membantu memiliki perbendaharaan kata yang sederhana dan mampu menceritakan kembali isi cerita yang dipedengarkan, dan didampingi oleh orang tua yang menjadi pilihan agar dapat menambah kemampuan bahasa anak. Sehingga anak tidak hanya menggunakan bahasa sehari-hari atau bahasa yang berasal dari daerah anak tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang "Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan maka dapat mengungkapkan persoalan-persoalan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagaimana perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo sebelum menonton film animasi?
2. Bagaimana perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo sesudah menonton film animasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo sebelum menonton film animasi.
2. Mengetahui perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo sesudah menonton film animasi.

B. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tersebut tentunya bermanfaat bagi peneliti dan pihak lain. Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Secara teoritis

   Secara teoritis yaitu dapat memberikan informasi tentang pengaruh film animasi bagi anak usia dini secara baik.

2. Secara praktis.

   a. Bagi Peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk Meningkatkan ilmu menjadi seorang pendidik dan menambah ilmu dalam bentuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi para orang tua dalam memanfaatkan media sosial untuk mendorong perkembangan bahasa anak.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan keterampilan berfikir dan mengembangkan daya nalar anak serta meningkatkan kreativitas anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjaun Tentang Film Animasi

1. Pengertian Film Animasi

Animasi adalah sebuah visual yang ada disetiap waktu dan memberikan energi besar pada proyek multimedia. Menurut Asmoro N.P. dkk mengatakan bahwa Animasi berasal dari kata Latin *anima* yang berarti "hidup", dan *animare* berarti "menyuntikkan kehidupan ke dalam kehidupan". Istilah itu kemudian diubah ke dalam bahasa Inggris dan menjadi *animate*, yang berarti memberi kehidupan, atau lebih umum "*animation*", yang berarti fantasi gerakan atau kehidupan. Namun animasi diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai animasi.[7]

Menurut Albardon animasi adalah proses pengerjaan yang menggunakan efek gerak dan dibuat seiring waktu, dimana proses pengomposisian objek digambarkan terlihat jelas. animasi tersebut juga memiliki berbagai karakter yang membuat cerita menjadi beragam. Sedangkan menurut Peter Mark Roget dalam Asmoro Animasi merupakan gambar yang diekspos pada waktu tertentu, sehingga akan menghasilkan ilusi gambar bergerak dalam bentuk grafik. Menurut Arsyad film atau gambar *real-time* adalah gambar bingkai yang diproyeksikan bingkai demi bingkai

[7] Nurhayati, *Penggunaan Media Flim Animasi Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islamiyah,(*Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak, 2014), hlm 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui lensa. Proyektor secara mekanis digunakan untuk menampilkan gambar yang hidup di layar. Film ini biasanya digunakan untuk hiburan, dokumenter, dan tujuan pendidikan.

Karakteristik film animasi merupakan suatu hal yang penting bagi perkembangan anak. Menurut Vaughan dalam Binanto mengatakan bahwa animasi bisa membuat usaha untuk membuat prestasi secara statis untuk menjadi hidup.

Film animasi sangat digemari oleh semua kalangan terutama pada anak usia dini. Anak usia dini menyukai film animasi karena memiliki karakter yang lucu dan mengembirakan, dan ada juga film animasi yang hanya diperuntukan khusus pada anak-anak. [8] Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik dan sesuai dengan kehidupan. Menurut Hidayatullah animasi adalah sekumpulan gambar yang sudah dibuat dan selanjutnya disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut sudah berurutan maka dapat ditampilkan dengan kecepatan yang sesuai dengan keinginan hingga akhrinya rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Film animasi adalah sebuah acara yang berada di media sosial seperti televisi, Youtube yang berbentuk audio-visual atau gambar yang memiliki

[8] Ika Wahyu Wiranti, *Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Tk*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Pendidikan Anak Usia Dini, 2015, hlm 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gerakan secara mekanik sehingga terlihat bergerak. Tujuan dalam film animasi ini untuk menghibur dan menyajikan informasi kepada masyarakat.

2. Jenis-jenis Film Animasi

Film animasi memilki 8 macam jenis, yaitu:

a. Animasi *Cell*

Animasi sel merupakan kumpulan gambar-gambar yang akan dijadikan satu menjadi animasi tunggal.[9] Jika animasi tersebut memiliki 4 sel, contohnya sel pertama tedapat gambar karakter pertama, sel kedua berisi gambar karakter kedua, sel ketiga terdapat gambar karakter ketiga, dan yang terakhhir berisi latar dan yang terakhir sel tersebut digabung menjadi satu dan dijalankan.

b. Animasi Bingkai

Animasi bingkai merupakan animasi dari rangkaian gambar yang bersambung dan menunjukkan suatu proses, animasi bingkai ini merupakan jenis animasi yang sederhana.

c. Animasi *Sprite*

Animasi sprite merupakan sebuah animasi gambar, pada setiap objek animasi tidak bergerak secara bersamaan namun secara bergantian, sedangkan pada

[9] Santoso Sowignjo, *Ensiklopedia Seni Budaya: Cara Media Membuat Animasi Kartun Keren* (Yogyakarta: Taka Publisher, 2013) hlm 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

latar belakang animasi tetap diam. Animasi sprite ini biasa disebut dengan animasi yang berjalan dengan sendirinya.

d. Animasi *Path*

Animasi path adalah sebuah animasi yang dilakukan dengan gerakan objek yang sudah ditentukan dan mengikuti garisan pada lintasan. Contoh pada animasi adalah pesawat terbang yang mengikuti jalur lintasannya.

e. Animasi *Vektor*

Animasi vektor tidak jauh beda dengan animasi sprite hanya saja yang membedakan adalah pada tata letak gambar yang digunakan dalam objek. Pada animasi sprite pada objek menggunakan gambar bitmap, sedangkan pada animasi vektor menggunakan gambar vektor.

f. Animasi *Spline*

Animasi ini sama seperti animasi path dimana sama-sama mengikuti garis lintasan. Namun bentuk lintasan animasi spline ini berupa kurva yang didapatkan dari perhitungan matematika. Contoh dalam animasi spline adalah animasi burung yang memiliki jalur lintasan dapat berubah-ubah dan dilihat dari kecepatan burung terbang.

g. Animasi Deformasi

Animasi deformasi adalah metode mengubah bentuk suatu objek ke bentuk lain. Deformasi menunjukkan rangkaian bingkai yang menghasilkan gerakan halus dari bentuk pertama ke bentuk lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Animasi Clay

Animasi clay atau animasi boneka. Pembuatan pada objek animasi ini menggunakan bahan-bahan dasar contohnya tanah liat. Kemudian pada setiap objek akan difoto secara berurut setelah diganbungkan menjadi satu dan dijalankan dengan kecepatan tertentu.

i. Animasi Komputer.

1. Animasi 2D

Pada pembuatan animasi 2D menggunakan gambaran tangan. Untuk mewarnai penerapan virtual, dan penataan data menggunakan komputer.

2. Animasi 3D

Pada animasi 3D ini proses pembuatan menggunakan komputer. Karakter pada animasi 3D memiliki ciri dan gerakan yang berbeda-beda akan tetapi dengan gerakan yang sama. Pembuatan objek menggunakan manual setelah itu discan.

Setiap animasi memiliki ciri khas dan cara pembuatan yang berbeda. Contohnya pada animasi 2D dan 3D pada animasi 2D menggunakan gambaran tangan lalu discan dengan komputer, sedangkan pada animasi 3D proses pembuatannya langsung menggunakan komputer.

3. Manfaat Media Film Animasi

Film animasi memiliki manfaat dalam pembelajaran antara lain ialah:

a. Pada proses pembelajaran dapat membuat anak tertarik dan mudah dipahami.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pada saat pelajaran materi yang digunakan dapat disampaikan dengan cara berbeda-beda.

c. Anak dapat lebih aktif pada saat proses pembelajaran.

d. Waktu yang digunakan sangat tepat.

e. Dapat meningkatkan hasil belajar anak.

f. Pendidik dapat lebih produktif.

Media film animasi memiliki banyak manfaat, terutama pada proses pembelajaran. Pada pelajaran dapat disampaikan dengan cara berbeda-beda agar anak nyaman dan menikmati, manfaat pada pendidik dapat membantu pada saat pembelajaran. Dapat merubah pendidik ke lebih positif.

4. Keunggulan dan Kelemahan Film Animasi.

Menurut ahli Sudarwo Danim film animasi memiliki model, dan dapat memberikan informasi, ide, menarik perhatian, memiliki nilai-nilai positif kepada pengguna yang menikmati film animasi tersebut.[10]

a. Keunggulan film animasi video menurut Azhar Arsyad yaitu:[11]

1) Film dan video dapat memberikan pengalaman-pengalaman kepada anak. Pengalaman tersebut diberikan ketika anak membaca, berdiskusi, dan lain-lain.

[10] Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 9
[11] Sudarwan Danim, *Ibid*, hlm 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Pada film dan video dapat diputar secara berulang-ulang jika itu diperlukan oleh pengguna.

3) Selain menyemangati dan meningkatkan motivasi, film dan video juga dapat menanamkan sikap dan aspek emosional lainnya.

4) Film dan video memiliki nilai-nilai positif, anak dapat wawasan baru.

5) Film dan video dapat menyajikan video yang tidak dapat dilihat secara langsung dalam dunia nyata, seperti video lahar gunung berapi.

b. Kelemahan film animasi dan video[12]

1) Pengguna film perlu mengeluarkan biaya tinggi untuk mengakses video tersebut.

2) Perlu memfokuskan pentingnya material, bukan proses pengembangan material.

Keunggulan dalam film animasi adalah dapat membantu anak untuk belajar pada tahap awal. Pengaruh positif dalam film animasi terutaman dalam animasi pendidikan yang mengajarkan anak tentang bentuk, angka, warna, bahasa. Dalam kemampuan linguistik anak dapat berkembang. Sedangkan pada kekurangan, film animasi dapat memicu anti sosial pada anak atau kurangnya anak dalam berkembang dilingkungan sekitar.

[12] Yudhi Munandhi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru,* (Cipayung: Gaung Persada Press, 2008), hlm 116.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Tinjaun Tentang Perkembangan Bahasa

1. Pengertian Perkembangan

Pertumbuhan dan perkembangan adalah dua istilah dengan arti yang berbeda dan saling terkait. Mengenai konsep tumbuh kembang, sebagian ahli memiliki pandangan berbeda. Pertumbuhan adalah perubahan fisiologis permanen, dan akibatnya adalah proses kematangan fisiologis, dan memiliki sejumlah besar dimensi dan struktur biologis.

Menurut Susanto Perkembangan berasal dari terjemahan kata "*development*", yang artinya perkembangan bertahap dalam kehidupan manusia pada hakikatnya merupakan perubahan psikologis atau spiritual. Tujuan pengembangan adalah untuk meningkatkan fungsi mental dan kematangan organ tubuh dari kemampuan sederhana menjadi kemampuan yang lebih lengkap. Sedangkan menurut Poerwati Perkembangan adalah proses perubahan dan mengacu pada kualitas fungsi organ. Yang dimaksud dengan perkembangan adalah peningkatan fungsi mental yang diwujudkan dengan kemampuan fungsi fisiologis.

Menuurut Hurlock perkembangan merupakan kemajuan seseorang dari perubahan yang teratur. Kemajuan yang dimaksud adalah perubahan dari seseorang untuk menjadi lebih baik. Sedangkan menurut Reni akbar perkembangan dapat diartikan sebagai potensi seseorang dan diwujudkan dalam bentuk kemampuan. Ciri-ciri perkembangan meliputi usia sejak pembuahan hingga akhir kematian manusia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengertian perkembangan adalah terjadinya Konsep perkembangan mengacu pada proses seseorang mencapai kedewasaan atau kedewasaan (seperti fisik, mental) dan secara bertahap terjadi.

2. Prinsip perkembangan menurut para ahli

a Hidayah mengutip prinsip pertumbuhan dan perkembangan Witherington sebagai: a) kedewasaan; b) pertumbuhan dan perkembangan yang lebih cepat di tahun-tahun sebelumnya (perkembangan fisik dan mental yang lebih cepat di tahun-tahun awal); c) kecepatan pertumbuhan setiap anak berbeda. Ada yang cepat, ada yang lambat, dan gelombang perkembangannya berbeda-beda; d) Kalaupun ada perbedaan antar individu, anak selalu mengikuti keseluruhan masa perkembangan; e) Pengaruh keturunan dan lingkungan sangat penting bagi tumbuh kembang anak; f) Anak yang lahir sejak lahir Kemampuan untuk mendapatkan hasil yang baik harus dipelajari; g) Dalam usia, anak perempuan memasuki masa pubertas lebih cepat daripada anak laki-laki.

b. Prinsip perkembangan menurut Hurlock

Hurlock menjelaskan prinsip-prinsip perkembangan anak adalah:

1) Perkembangan melibatkan adanya perubahan

Perkembangan manusia merupakan bersifat progresif, bertujuan untuk beradaptasi dengan lingkungan melalui realisasi diri dan perolehan kemampuan genetik. Seperti perubahan ukuran tubuh, dan lain-lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Perkembangan awal lebih kritis dari perkembangan selanjutnya

Perkembangan adalah proses dimana perkembangan awal mempengaruhi perkembangan selanjutnya, jika perkembangan awal terganggu maka perkembangan selanjutnya akan terpengaruh.

3) Perkembangan hasil dari proses kematangan dan belajar

Sulit membedakan antara perubahan berdasarkan hasil belajar dan perubahan karena kematangan, karena perubahan ini biasanya terintegrasi dan hanya dapat menunjukkan bahwa perubahan yang disebabkan oleh pembelajaran melalui usaha atau praktik secara sadar.

4) Perkembangan ditemui perbedaan individual

Perkembangan manusia mengikuti pola umum. Waktu tergantung pada perkembangan individu. Karena kecepatan yang dapat dicapai setiap orang dan urutan peningkatan kemampuan akan berbeda.

Prinsip-prinsip perkembangan memiliki satu kesamaan, yaitu anak-anak akan mengalami perkembangan seumur hidup saat mereka dewasa. Pada saat usia dini merupakan masa dimana proses perkembangan anak-anak tumbuh sangat cepat. Maka dari itu orang tua diharapkan memberikan pelayanan belajar sesuai kemampuan anak dan ciri perkembangan anak pada tahap tertentu.

3 Aspek-aspek perkembangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setiap aspek yang dimiliki anak tidak selalu sama dengan aspek lainnya. Karena aspek yang dimiliki anak tergantung dari faktor lingkungannya.

a. Aspek fisik-motorik

Pada aspek fisik motorik anak akan mengalami perkembangan sangat pesat. Perkembangan ini dimulai pada saat anak didalam kandungan. Selama sembilan bulan anak akan tumbuh dan kembang dari seper dua ratus mili meter sampai 50 cm panjangnya. Setelah anak lahir anak akan belajar duduk, merangkak, berdiri, berjalan dan sampai anak pandai dalam memegang benda dengan baik.

b. Aspek kognitif

Aspek kognitif Kognitif adalah kemampuan dasar anak untuk berpikir. Menurut Ahmad Susanto Kognisi adalah proses berpikir otak, yaitu kemampuan seseorang untuk terhubung, mengevaluasi dan mempertimbangkan satu atau lebih peristiwa. Oleh karena itu, kognisi merupakan tingkat kecerdasan orang dengan berbagai minat yang menunjukkan gagasan belajar. Perkembangan kognitif sangat penting untuk perkembangan anak terutama dalam pembelajaran, karena kegiatan belajar selalu berkaitan dengan berpikir.[13]

c. Aspek Sosial

[13] Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Remaja Roesdakarya, 2012) hlm 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aspek sosial adalah aspek yang muncul ketika anak dipengaruhi oleh para sosial yang muncul disekitar lingkungannya. Dalam sebuah pergaulan pasti ada positif dan negatif anak., dimana anak berhasil atau tidaknya dalam pergaulan tersebut. Menurut Syamsu Yusuf menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, aspek sosial ini dapat diartikan sebagai sebagai belajar anak dalam beradaptasi, menyesuaikan diri, bersosialisasi terhadap lingkungan di sekitarnya.

d. Aspek Moral dan Agama

Aspek moral dan agama berkembang pada usia dini, peran lingkungan dan orang tua sangat penting untuk perkembangan aspek moral dan agama anak. Pendidikan orang tua terhadap anak dengan aspek moral dan agama yaitu pendidikan ibadah, pendidikan akhlak dan lain-lain. pendidikan tersebut sangat penting untuk masa depan hingga akhir hayat.

e. Aspek Bahasa

Perkembangan aspek ini dimulai dengan menirukan suara dan ucapan. Bahasa merupakan alat untuk komunikasi terhadap yang lain, dan komunikasi akan berlangsung dalam bersosialisasi. Bahasa juga digunakan sebagai mengungkapkan ide, informasi.

Secara umum, anak memiliki perkembangan yang berbeda dalam segala aspek dan aspek. Orang sering kali menganggap bahwa setiap orang penting

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam segala aspek. Pembentukan pola khusus ini sangat erat kaitannya dengan kombinasi faktor dalam diri individu dan faktor lainnya.

4. Pengertian Bahasa

Menurut beberapa ahli bahasa, itu termasuk komunikasi, seseorang akan mengungkapkan sesuatu yang menggunakan pikiran dan perasaannya untuk membentuk tanda atau simbol, seperti tulisan, tanda, ucapan, angka, lukisan, dan imitasi.[14]

Menurut Badudu bahasa adalah alat penghubung seseorang untuk berkomunikasi dengan yang lainnya untuk menyampaikan sesuatu. Sedangkan menurut Browley Bahasa adalah suatu bentuk lambang yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan dan informasi yang tersusun dari lambang visual dan bahasa. Simbol visual adalah simbol yang dapat dilihat, ditulis dan dibaca, dan simbol bahasa yang digunakan oleh anak untuk berbicara dan mendengar dapat memanipulasi simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.

Komunikasi merupakan istilah umum yang mengacu pada istilah tertentu yaitu bahasa. Komunikasi adalah konversi antara suara, tanda, bahasa tubuh, dan tanda. Bahasa adalah sistem simbol yang menyampaikan bahasa. Oleh karena itu, bahasa merupakan lambang yang digunakan untuk berpikir atau informasi dalam komunikasi, misalnya bahasa yang menggunakan 26 huruf (a-z) untuk menulis

[14] Rina Devianty, *Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan*, Jurnal Tarbiyah, Vol.24, No. 2 Juli 2017, (Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU), hlm 226

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kata, dan bahasa Jerman menggunakan 28 lambang. Rusia memiliki 32 simbol lebih banyak dari negara lain mana pun.

Pada kurikulum penggunaan bahasa memiliki prinsip yaitu:

a. Memiliki hubungan antara empat macam bahasa, yaitu berbicara, menyimak, membaca dan menulis.

b. Literatur merupakan sebuah rujukan yang menggunakan empat bahasa sebagai informasi tertentu.

c. Anak dapat mempelajari bahasa secara ilmiah dengan cara mempelajari bidang lain, seperti sains, sosial, dan berhitung.

d. Anak memiliki kemampuan bahasa berbeda-beda oleh sebab itu pendidik memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut Chaer dan Agustina salah satu fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi manusia. Hal ini juga menurut ahli Soeparno Sebagai sarana sosial. Menurut pandangan sosiolinguistik, bahasa adalah salah satu bentuk perilaku sosial yang digunakan dalam komunikasi sosial.

Menurut Suwarno bahasa adalah instrumen komunikasi manusia agar kehidupan manusia baik digunakan secara individual maupun secara bersosial. Menurut Kridaiaksana mengartikan bahasa adalah simbol yang digunakan masyarakat untuk bersosialisasi.

Menurut Ritonga Bahasa merupakan alat komunikasi manusia berupa suara, nada yang diucapkan oleh manusia. Bahasa memiliki bidang yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertama bunyi merupakan getaran suara yang memasuki kedalam indra pendengaran. Bunyi dapat dihasilkan alat ucap yang setiap bunyu memiliki makna. Kedua arti atau makna, setiap bunyi yang dimiliki ucap manusia memiliki arti atau makna yang akan disampaikan oleh lawan pembicara.

Menurut Nababan bahasa merupakan salah satu ciri yang dimiliki manusia untuk dan sikap manusia memiliki berbeda-beda. Menurut Tarigan bahasa memiliki dua definisi yang pertama bahasa memiliki simbol-simbol arbitrer untuk mengungkapkan sesuatu. Kedua bahasa memiliki sistem yang sistematis.

Bahasa adalah sebagai alat komunikasi yang berupa tulisan, ataupun lisan yang dgunakan manusia untuk mengungkapkan sebuah ide, perasaan, ataupun keinginan kepada yang lainnya.

5. Karakteristik Bahasa

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai bentuk khas komunikasi. Ada beberapa karakteristik bahasa sebagai berikut:

a. Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyi maupun tulisan yang bersifat teratur, standart, dan konsisten. Setiap bahasa memiliki sejumlah variasi pola yang konsisten berjumlah banyak dibandingkan pola yang tidak konsisten. Bahasa indonesia juga memiliki jenis pola keteraturan tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Arbitari, memiliki suara dan visual, objek yang berbagai macam. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu. Sebagai contoh kata didalam bahasa inggris "*Door*" yang artinya didalam bahasa indonesia adalah "Pintu" kata tersebut memiliki kesamaan dalam konsep.

c. Fleksibel, bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Kosa kata dan akan terus bertambah seiring dengan kemajuan teknologi. Penambahan ribuan kosa kata tersebut terdiri dari berbagai singkatan, maupun bahasa jargon yang dimiliki oleh kelompok tertentu.

d. Beragam, artinya setiap manusia memiliki beragam pada ucapan bahasa dan cara. Pada ucapan manusia menggunakan cara dialek atau pengucapan pada kosa kata. Contohnya pada negara indonesia yang memiliki ribu dialek atau logat diberbagai tempat dan suku.

e. Kompleks, pada kemampuan berpikir seseorang akan dipengaruhi pada kemampuan bahasa yang dimiliki untuk menyampaikan ide, informasi dan lain-lain sebagainya.

Bahasa mungkin bukan prasyarat untuk keterampilan berpikir luas. Namun, bahasa dapat membantu anak mengembangkan keterampilan berpikirnya.

6. Prinsip-prinsip Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak

Berikut beberapa prinsip-prinsip peningkatan kemampuan bahasa anak menurut depdiknas:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Memberikan kebebasan pada anak dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan yang akan diungkapkan secara spontan.

b. Menyesuaikan tema, kegiatan dan lingkungan yang akan dipelajari.

c. Pembejalaran harus mengutamakan kemampuan perkembangan yang akan dicapai.

d. Pendidik harus menguasai cara mengembangkan kemampuan bahasa.

e. Pendidik menjadi contoh atau model dalam menggunakan bahasa yang baik.

f. Menggunakan bahan pembelajaran yang mudah di pahami.

Dalam proses perkembangan bahasa mempunyai fungsi perkembangan yaitu sebagai alat komunikasi sehari-hari dan alat untuk menyampaikan emosi atau pendapat. Di kalangan anak usia dini, pendidik perlu menerapkan prinsip-prinsip pendidikan sekolah.

7. Macam-macam fungsi bahasa menurut Bromley:

a. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan. Anak usia dini belajar mengungkapakan kata untuk menyampaikan keinginan dan kebutuhan.

b. Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa.

c. Bahasa dapat membantu perkembangan kognitif anak. Bahasa merupakan sistem dimana kita menambah pengetahuan yang kita peroleh dari sistem

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengetahuan dan pengalaman pada saat belajar. Anak dapat mudah dalam menyimpan dan memecahkan masalah.

d. Bahasa dapat membantu anak dalam bersosialisasi terhadap lingkungan. Bahasa sebagai peran penting dalam menjaga hubungan kepada orang lain. Anak dapat menyampaikan kepada orang lain sebuah ide, gagasan, informasi, pendapat yang anak miliki.

e. Bahasa memiliki keunikan dalam setiap individu. Anak dapat menyampaikan pendapat atau perasaan pribadi sesuai dengan ciri khas anak masing-masing. Ciri khas bahasa ini diperoleh ketika anak mendapatkan pengetahuan diluar, ciri khas bahasa ini juga diperoleh dari setiap lingkungan sekitar anak.

Fungsi bahasa setiap anak memiliki keunikan dalam berbahasa. Ciri khas bahasa anak yang diperoleh dari lingkungan sekitar atau pengetahuan dari luar. Bahasa dapat menjelaskan kebutuhan anak dalam mengungkapkan kata yang anak inginkan. Oleh sebab itu orang tua memberikan pengawasan dalam pemberian pengetahuan tentang bahasa agar anak memiliki bahasa yang baik dan santun.

7. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Bacharuddin Musthafa anak usia dini adalah anak berumur satu sampai lima tahun. Definisi ini didasarkan pada batasan psikologis perkembangan anak, termasuk bayi dari nol sampai satu tahun (*infacy* atau *babyhood*), dan usia dini dari satu sampai lima tahun dianggap sebagai anak usia lanjut, sedangkan pada usia enam sampai dua belas. Tahun disebut dengan masa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak-anak akhir[15] Menurut pakar pendidikan anak, anak usia dini adalah anak-anak yang rentan terhadap usia 0-6 tahun (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional 003) dan usia 0-8 tahun. Anak usia dini adalah proses perkembangan anak yang unik. Mereka memiliki pola tumbuh kembang yang spesifik sesuai dengan kecepatan tumbuh kembang.

Pada masa ini disebut masa keemasan atau *golden age,* karena pada masa ini anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Menurut para ahli neurologi bahwa 50% kecerdasaan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Pada umur 8 tahun berkembang otaknya menjadi 80 %, selanjutnya pada usia 18 tahun mencapai 100%. Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14, upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, informal, nonformal.

Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Itu harus dirangsang melalui lingkungan keluarga. Jalur informal PAUD (seperti pusat pengasuhan anak (TPA) atau kelompok permainan (KB)) dan jalur formal (seperti TK dan RA).

8. Karakteristik Anak Usia Dini

[15] Med. Meitasari, dkk, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama,2009), hlm 250

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anak usia dini dan orang dewasa memiliki ciri yang berbeda karena anak kecil tumbuh dan berkembang dengan berbagai cara. Menurut Kartino Kartono, anak usia dini memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Lugu dan egois; 2) Anak memiliki perilaku sosial di sekitarnya; 3) Memiliki fisik dan mental Ciri-ciri; 4) Memiliki kemampuan menghargai dalam hidup. Sementara menurut Sofia Hartati, 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) memiliki kepribadian yang unik, 3) berimajinasi, 4) bersemangat dalam belajar, dan 5) egois. , 6) anak mudah berkonsentrasi.[16]

Anak usia dini memiliki berbagai karakteristik. Pada usia dini anak memiliki sifat unik dalam tingkah laku, anak memiliki sifat spontan dan memiliki sifat ceroboh, anak usia dini memiliki rasa keingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu, memiliki jiwa petualang, dan imajinatif.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam suatu penelitian, hal ini diperlukan untuk mendukung hasil penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian tersebut.

1. Bahasa dikembangkan anak mulai pada usia 1-4 tahun, pada umur tersebut anak memiliki sifat fisik dan psikis bahasa. Pada hakikat tubuh anak akan mengalami pertumbuhan fisik berupa tumbuh gigi, yang akan terus berkembang pada tuturan lidah, dan bibir, pada pertumbuhan tersebut anak akan memproduksi kata-kata yang baru. Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, media

[16] Siti Aisyah, dkk Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2011), hlm 1.3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

televisi telah menjadi media yang dapat mempengaruhi bahasa anak, khususnya program animasi yang memiliki minat kuat pada anak usia dini. Penguasaan bahasa anak-anak pada usia 1-4 tahun. Perkembangan bahasa yang terlihat pada ciri fisiologis anak adalah ketika anak menonton film tersebut, pada saat anak menonton anak akan melihat, mendengarkan, dan bahkan meniru bahasa yang mereka peroleh saat menonton film. Penguasaan bahasa merupakan sebuah proses yang memiliki jangka waktu yang panjang. Saat itu, penguasaan bahasa dipengaruhi oleh faktor lingkungan manusia dan perkembangan kogniti ank. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan film animasi untuk perkembangan bahasa, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan penelitian yang berpusat pada media nya untuk pemerolehan bahhasa anak. [17]

2. Perkembangan bahasa adalah kemampuan yang dimiliki anak bersifat sensitif yang mengakibtakn keterlambatan dan melibatkan kemampuan kognitif anak, sensori, psikologi, dan sosial. Pada perkembangan sosial ditandai dengan anak mulai aktif dalam berkelompok, bekerja sama, dan berani berkomunikasi terhadap orang lain. di TK Aisiyah Kamal memiliki jumlah responden 20 anak. Setengah dari jumlah 20 anak tersebut menikmati film animasi luar negri seperti Spongbob, Upin Ipin, jumlah anak yang menonton televisi setiap hari sebesar 6,63 lebih tinggi dari anak yang menonton film kartun yang berjumlah 5,75. Sedangkan anak yang menonton televisi lebih dari 2 jam dalam sehari berjumlah

[17] Yekti Indriyani, *Pengaruh Media Film Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak, Junal Ilmu Pendidikan*, Vol 4, No. 2 Juli 2003 (Surakarta: Universitas Sebelas Maret), hlm 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4,63. Menurut pendapat Schramm anak berusia 4 tahun memiliki waktu dua jam sehari dalam menonton, sedangkan anak yang berumur 5 tahun hanya memakan waktu setengah jam dalam menonton televisi. Anak-anak rata-rata menghabiskan waktu menonton televisi sekitar 2-4 jam dalam sehari dan hanya mendapatkan sedikit dorongan intelektual yang ia dapat dari menonton televisi tersebut. Oleh sebab itu persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian terhadap perkembangan bahasa, sedangkan perbedaan penelitian ini adalah peneliti juga melakukan penelitian perkembangan sosial-emosional.[18]

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan bahasa adalah suatu ucapan dari sederhana menjadi ucapan yang utuh. Perkembangan bahasa ditandai dengan keseinbangan dinamis atau suatu rangkaian kesatuan yang bergerak dari bunyi-bunyi (ucapan) sederhana menjadi ucapan yang utuh. Bunyi-bunyi sederhana itu dan ucapan bayi yang belum jelas adalah salah satu alur perkembangan bahasa anak yang akan menuju kemampuan bahasa yang lebih sempurna. Bahasa menjadi bagian penting bagi anak dalam kehidupannya, bahasa juga menjadi alat komunikasi sesama manusia untuk menyampaikan ide, pikiran, perasaan, dan keinginannya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak adalah faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal ini berasal dari

[18] Enggal Sari Maduratna, *Pengaruh Menonton Acara Televisi Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional Pada Anak Usia 3-5 Tahun*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 3, No. 1 Maret 2018 (Bangkalan: TK Aisyah Kamal), hlm 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

intelegensi, gen atau keturunan, sedangkan faktor ekstrenal yang berasal dari kesehatan, sosial, ekonomi. Anak dapat memperoleh bahasa dengan berbagai cara salah satunya adalah ketika anak menonton film animasi. Film animasi adalah suatu gambar yang digabungkan dan diberi sebuah ilusi gambar bergerak sebagai suatu pola. Anak mononton film animasi membutuhkan waktu 2-4 jam dalam sehari terkadang melebih waktu. Anak memiliki sifat menirukan apa yang ia lihat. Oleh sebab itu rang tua perlu memberikan pengawasan ketika anak menonton film animasi dan memberikan batasa waktu agar anak dapat bersosialisasi terhadap lingkungan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Hipotesis Penelitian

Menurut pakar Sugiyono, hipotesis ini hanya merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol.

Pada hipotesis kerja atau biasa disebut hipotesis alternatif (Ha) adalah hipotesis yang memiliki hubungan antara variabel x dan y. Sedangkan hipotesis nol (Ho) adalah yang tidak memiliki hubungan antara variabel x dan y.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka makna dari hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (Ho) : Tidak ada pengaruh dalam film animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.
2. Hipotesis (Ha) : Adanya pengaruh dari film animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Menurut Surakhmad Metode merupakan sarana utama untuk mencapai sebuah tujuan, seperti contoh metode yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan cara dan alat tertentu.[19] Metode ini merupakan salah satu metode yang peneliti gunakan untuk mencapai sebuah tujuan. Oleh karena itu peneliti menggunakan pendekatan deskriptif.

Metode deskriptif adalah studi yang digunakan untuk mendeskripsikan peristiwa suatu daerah atau tempat dalam kondisi tertentu. Data yang terkumpul akan dijelaskan menurut jenisnya. Jenisnya yang mencakup kondisi dan sifat. Metode deskriptif juga disebut sebagai peneltian yang dilakukan oleh peniliti dan bertujuan untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi. Oleh karena itu, penelitian deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan kejadian atau situasi terkini.[20]

1. Penelitian deskriptif murni atau survei.

Penelitian deskriptif murni atau survei adalah penelitian yang hanya memaparkan suatu kejadian yang terjadi pada objek penelitian. Data tersebut

[19] Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*, (Tasikmalaya: Tarsito, 1998), hlm 131
[20] Erwin Widiasworo, *Menyusun Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Araska, 2019), hlm 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan dikumpulkan atau dikelompokkan sesuai dengan jenis, kondisi dan sifat nya kemudian dibuat kesimpulan atas kejadian tersebut.

2. Penelitian korelasi (penelitian hubungan)

Penelitian korelasi adalah penelitian untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa memberikan tambahan atau mengubah data yang ada. Dalam penelitian korelasi dibedakan menjadi penelitian korelasi paralel dan penelitian kausal.

3. Penelitian penelusuran (*trace study*)

Pada penelitian penelusuran merupakan penelitian yang dilakukan suatu hal pada masa lalu yang kemudian dicari akibatnya pada masa ini. Dengan kata lain, penelitian penelusuran untuk mengetahui tentang keefektifan kinerja pada masala lalu yang memiliki dampak pada masa sekarang.

4. Penelitian Komparasi

Penelitian komparasi atau studi banding merupakan penelitian yang membangdingkan kondisi di dua tempat. di dua tempat kita mencari persamaan dan perbedaannya.

B. Desain Penelitian

Menurut Sangadji dan Sopiah desain penelitian adalah desain penelitian yang dirancang untuk memungkinkah peneliti menggunakan metode dan prosedur

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini untuk mengumpulkan data dan melakukan analisis.[21] Sedangkan menurut Sukardi desain penelitian adalah proses yang dilakukan peneliti untuk memecahkan sebuah masalah.[22]

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diambil dari analisis melalui deskriptif. Peneliti menggunakan analisis penelitian pengaruh sebagai penelitiannya. Analisi statistik deskriptif mencari nilai rata-rata, prenstase hasil belajar, dan lain-lain. Sedangkan menurut Cresweel pendekatan kuantitatif adalah data yang diambil statistik objektif yang berasal dari perhitungan ilmiah. Perhitungan ilmiah ini berasal dari sampel orang atau masyarakat untuk menjawab dari pertanyaan *survey* yang akan menentukan prosentase tanggapan mereka.[23]

Desain penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, menurut Sugiyono langkah-langkah penelitian kuantitatif sebagai berikut:

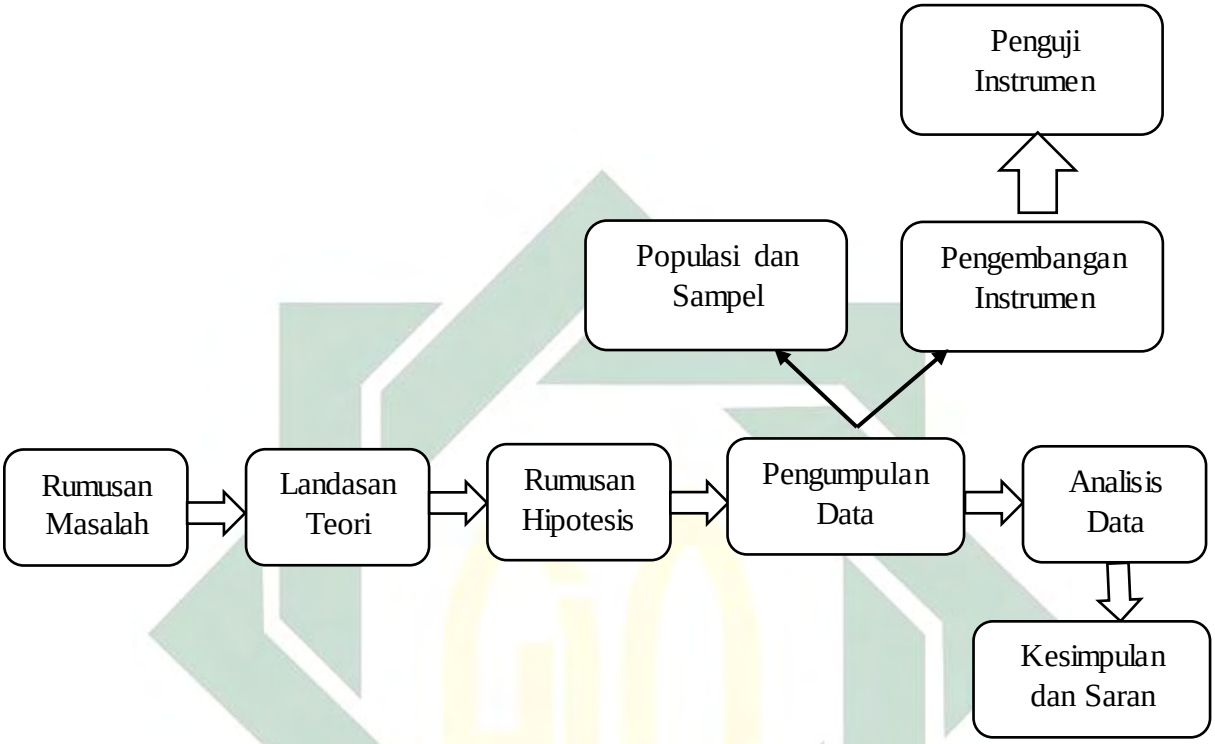
---

[21] Sangadji, dan Sopiah, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010), hlm 288
[22] Sangadji, dan Sopiah *Ibid*, hlm 289
[23] Kunandar, *Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), hm 128

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1

Desain Penelitian



Dari skema diatas dapat diketahui bahwa proses penilitian dimulai dari rumusan masalah. Baik penelitian berupa kuantitatif maupun kualitatif. Pada penelitian kuantitatif rumusan masalah harus bersifat jelas dan nyata, sedangkan pada penelitian kualitatif rumusan masalah bersifat sementara dan akan berkembang dengan seiring proses penelitian.[24]

Desain penelitian ini menggunakan *Pre Eksperimental* dengan jenis *One Group Pretest Postest Desaign*. Jenis penelitian *One Group Pretest Postest Desaign* merupakan jenis penelitian yang membandingkan suatu perlakuan sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Pada pelaksanaan penelitian kelas kontrol ini peneliti

[24] Erwin Widiasworo, *Ibid*, hlm 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanya menggunakan kelas eksperimen saja. Hal ini sangat sulit dilakukan pada saat kelas kontrol.

Untuk melakukan penelitian ini dilakukan *pretest* dan *postest*. *Prestest* adalah sebelum diberi tindakan untuk menonton film animasi, sedangkan *postest* sesudah diberikan tindakan untuk menonton film animasi, tujuan dalam penelitian ini untuk melakukan *pretest* dan *post-test* adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa sebelum diberikan tindakan menonton film animasi dan sesudah diberinya tindakan menonton film animasi.

Dari penjelasan diatas desain penelitian *Pre Eksperimental* yang jenis *One Group Pretest Post-test Desaign Pretest Post-test* dapat digambarkan sebagai berikut:

Q_1	X	Q_2

Gambar 3.1

Desain Penelitian *One Group Pretest Post-test Design*

Keterangan

Q_1 = Observasi sebelum tindakan

Q_2 = Observasi sesudah tindakan

X = Tindakan

Selanjutnya prosedur pelaksanaan penelitian ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Peneliti harus menentukan kelompok atau usia yang akan digunakan sebagai sampel penelitian. Pada penelitiaan ini peneliti menggunakan sampel sebagai penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

2. Pada Q_1 dilakukan *pretest* untuk melihat kemampuan bahasa anak sebelum melakukan tindakan.

3. Diberikan tindakan dengan menggunakan film animasi (X) pada anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

4. Pada Q_2 dilakukan *post-test* untuk melihat kemampuan bahasa anak sesudah melakukan tindakan.

5. Setelah melakukan *pretest* dan *post-test* selanjutnya dilakukan pembandingan antara hasil dari *pretest* sebelum diberikan tindakan untuk menonton film animasi dan *post-test* untuk memberikan hasil tindakan untuk menonton film animasi, agar dapat mengetahui pengaruh dari film animasi dalam perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

Pada pelaksanaan (perlakuan atau tindakan) dilakukan selama 5 hari, sedangkan pada pelaksanaan *pretest* dan *post-test* dilaksanakan 2 hari. Sehingga total dalam pertemuan berjumlah 7 hari. Sebelum praktek dilaksanakan, anak-anak diajak bercakap-cakap tentang film animasi yang ia sukai, selanjutnya diberikan perlakuan atau tindakan selama dua hari untuk menonton film animasi. Dan yang terakhir untuk mengetahui tingkatan perkembangan bahasa anak dilakukan *post-test*. Kegiatan anak menonton film animasi adalah bertujuan untuk anak dapat menambah kosa kata, dapat mengetahui berbagai macam suara dan menceritakan kembali cerita yang sudah ditonton.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah Prosedur penelitian adalah pengaturan yang teratur dari prosedur kegiatan terkait yang melaksanakan dan memudahkan kegiatan utama dari suatu oraganisai. Prosedur penelitian juga dapat dikatakan sebagai tindaka peneliti dalam melaksanakan penelitian, prosedur penelitian ini dapat juga dikatakan menjadi persyaratan dalam melakukan penelitian. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengindentifikasi pengaruh tayangan film animasi terhadap perkembangan bahasa anak. Peneliti menyusun prosedur penelitian agar pelaksanaannya akan lebih edukatif dan sistematis. Proses pelaksanaan penelitian terbagi dalam beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada judul penelitian dan rumusan masalah yang sudah disebutkan pada bab pendahuluan, maka persiapan yang diperlukan untuk melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

a. Menyusun rencana

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan dalam menyususn rencana penelitian, yaitu:

1) Judul dalam penelitian, judul penelitian diperoleh dari studi pustaka yaitu mempelajari beberapa bukti, jurnal, dan penelitian terdahulu agar mendapatkan ide mengenai pokok pemikiran penelitian dan menjadikan sebuah permasalahan sebagai judul penelitian. Berbagai masalah yang terjadi dilapangan perlu diatasi permasalahan agar permasalahan tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cepat selesai. Masalah yang diperoleh dan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah pengaruh tayangan film animasi terhadap perkembangan bahasa anak.

2) Latar belakang masalah, di latar belakang masalah terdapat isi tentang penguatan atas penelitian yang diambil. Peneliti juga memberikan penjelasan alasan mengapa mengangkat masalah tersebut.

3) Rumusan Masalah, memberikan informasi dan penjelasan dari latar belakang masalah tersebut. Sehingga masalah yang diangkat akan jelas. Agar penelitian ini dapat dilaksanakan dengan sebaik-sebaiknya, peneliti harus merumuskan masalah untuk penelitian tersebut.

4) Hipotesis, dirumuskan untuk mengarahkan pandangan yang bersifat masih sementara sehingga perlu diuji keberhasilannya.

5) Objek penelitian adalah sekelompok anak yang akan diteliti peneliti untuk pengambilan data tentang pengaruh tayangan film animasi terhadap perkembangan bahasa anak.

6) Metode penelitian merupakan metode penelitian untuk menentukan pendekatan atau metode yang akan digunakan memproses dan memecahkan rumusan masalah sehingga nantinya akan memperoleh jawaban.

b. Izin pelaksanaan penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk melaksanakan penelitian, peneliti melakukan izin sebelum melaksanakan penelitian. Peneliti sekaligus mencari data beserta informasi tentang pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan pengumpulan data-data yang telah dibutuhkan oleh peneliti dengan menggunakan observasi. Observasi adalah proses pengamatan yang dilakukan pada saat penelitian untuk mencatat kejadian baik dalam situasi yang nyata atau dalam situasi buatan.

3. Tahap analisis data

Tahap analisis data dilakukan untuk menganalisis data kuantitatif yang sudah didapatkan hingga tahap interprestasi data diperoleh, kemudian melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing.

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi Penelitian

Konsep yang erat hubungannya dengan sampel adalah totalitas dari seluruh gejala atau unit yang akan dipelajari. Oleh karena itu, sampel harus dianggap sebagai perkiraan dari populasi itu sendiri.[25] Menurut sugiyono populasi merupakan wilayah yang terdiri dari subjek atau objek yang dengan

[25] Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Sidoarjo: Zifataman Publishing, 2016), hlm 104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kualitas karakteristik yang ditentukan peneliti untuk dipelajari dan disimpulkan.[26]

Menurut ahli Nawawi populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang digunakan sebagai sumber data untuk mengungkapkan karakteristik tertentu dalam penelitian.[27] Sedangkan menurut Nana Syaodih populasi merupakan kelompok besar di wilayah yang akan dilakukan penelitian.[28] Populasi adalah wilayah subjek data dengan karakteristik kualitas data tertentu, subjek data akan ditentukan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo yang berjumlah 35 orang.

2. Sampel Penelitian

Saat menggunakan sampel penelitian, peneliti akan mendapatkan gambaran umum. Menurut Bailey dalam prasetyo sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti. Jadi sampelnya merupakan gambaran dari populasi tersebut.[29] Penelitian ini yang akan menjadi sampel adalah anak usia 5-6 tahun di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo yang berjumlah 15 orang.

3. Teknik Sampling

Teknik sampel *non probability sampling* dengan jenis teknik purposive sample merupakan teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini. Teknik *purposive sample* merupakan teknik untuk menentukan sampel kemajuan

---

[26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm 117
[27] Sugiyono, *Ibid*, hlm 119
[28] Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Emaja Rosdakarya, 2012), hlm, 250
[29] Syaodih, *Ibid*, hlm 251

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam perhitungan tertentu. Pemilihan teknik ada beberapa syarat yang harus dipenuhi antara lain:

a. Pada saat pengambilan sampel harus berdasarkan dengan usia anak yaitu 5-6 tahun.
b. Subyek yang diambil merupakan subyek pilihan atau subyek yang paling menonjol dalam populasi, yaitu tingkat bahasanya rendah.
c. Yang terakhir adalah ditentukan dengan studi pendahuluan.

Sehingga teknik *non probability sampling* dilakukan dengan cara mengambil subyek berdasarkan dengan tujuan. Oleh karena itu teknik berfokus pada kemampuan bahasa anak pada usia 5-6 tahun yang masih rendah.

E. Variabel dan Indikator

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk dan ditentukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi tentangnya. Variabel penelitian operasional mengacu pada interprestasi rinci variabel sebagai dimensi, yaitu: indikator, dan skala. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel X (Independen) sebagai variabel bebas, dan variabel Y (Dependen) sebagai variabel terikat. Pada penelitian ini variabel yang akan digunakan peneliti adalah pada saat anak menonton film animasi sebagai variabel independen atau bebas (X), dan perkembangan bahasa menjadi variabel dependen atau terikat (Y). berikut adalah hubungan simestris antara kedua variabel tersebut dapat digunakan dengan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3.2 Variabel (X) dan Variabel (Y).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat penelitian yang berguna untuk mengumpulkan data sehingga menjadi penelitian jelas atau mudah dimengerti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa observasi dan dokumentasi yang diambil pada saat melakukan treatment menonton film animasi. Menurut Sugiyono mengatakan instrumen merupakan suatu alat penelitian untuk mengumpulkan data berguna untuk mengukur dan mengamati sebuah alam dan sosial. Penelitian ini menggunakan instrumen observasi. Observasi ialah suatu pengambilan data dengan cara pengamatan pada perilaku manusia dalam situasi tertentu untuk mendapatkan sebuah informasi yang valid.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Perkembangan Bahasa

Variabel	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Butir Pertanyaan (Sub Indikator)	No. Item	Skor			
					BB	MB	BSH	BSB
Menonton Film Animasi	Mengetahui berbagai suara	Menyebutkan suara huruf	Anak dapat menyebutkan huruf vokal	1				
		Menirukan suara hewan	Anak dapat menirukan berbagai macam suara hewan.	2				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Variabel	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Butir Pertanyaan (Sub Indikator)	No. Item	Skor			
					BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan Bahasa	Memiliki perbendaharaan kata	Menyebutkan berbagai kata yang sudah pernah dipedengar.	Anak dapat menyebutkan dua kata atau lebih yang sudah pernah dipedengar.	3				
	Menceritakan kembali cerita yang sudah dipedengarkan	Menceritakan kembali yang sudah ia dengar secara sederhana	Anak dapat menceritakan isi cerita dari film animasi yang sudah ditonton.	4				

G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan sebuah rencana atau tindakan sesuai dengan permasalahan, dan dibutuhkan dalam penelitian agar mendapatkan data yang baik. Penelitian ini sangat membutuhkan pengumpulan data, sebab data yang diperoleh dari lapangan melalui instrumen yang sudah dibuat oleh peneliti, maka hasilnya dapat digunakan untuk menjawab dari permasalahan penelitian ini. Berikut merupaka metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Observasi

Observasi merupakan proses yang dilakukan secara teratur dengan cara mencatat dan merekam berbagai peristiwa yang ada di lapangan secara langsung. Menurut Sanjaya observasi memiliki dua macam yaitu observasi partisipan dan observasi non partisipan. Observasi partisipan merupakan observasi yang dilakukan peneliti dengan turun langsung ke lapangan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan pengamatan. Peneliti dilibatkan secara langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan oleh subjek. Jadi observasi partisipan ini selain melakukan penelitian juga ikut melakukan kegiatan yang subjek lakukan. Pada observasi non partisipan hanya melakukan pengamatan saja dengan mengambil data tanpa mengikuti kegiatan yang dilakukan subjek.[30]

Penelitian ini menggunakan observasi non partisipan yang dimana peneliti melakukan penelitian dengan turun langsung tanpa terlibat secara langsung pada kegiatan subjek lakukan. Adapun tugas peneliti mencatat, menganalisis dan membuat kesimpulan setelah diamati pada saat sebelum dan sesudah kegiatan dari pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah informasi yang didapat dari buku, majalah, koran, catatan, dan lain-lain. peneliti dapat mengumpulkan data yang diperoleh dari metode dokumentasi yang berdasarkan dari sumber-sumber dokumen yang didapat dari tempat penelitian dan sesuai dengan data yang diperlukan oleh penelitian ini.

H. Ketentuan Penilaian.

Berdasarkan metode observasi yang digunakan untuk mengatahui pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo, maka sebagai berikut:

[30] Wina Sanjaya, Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur (Jakarta: Kencana Prenada, 2014), hlm 273

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.3

Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian

Item Pernyataan	
skor	Keterangan
1	BB: Belum Berkembang
2	MB: Mulai Berkembang
3	BSH: Berkembang Sesuai Harapan.
4	BSB: Berkembang Sangat Baik.

Rating scale digunakan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengukur sebuah bahan. *Rating scale* digunakan karena lebih mudah untuk mengukur kegiatan dengan menggunakan metode observasi. Agar sebuah penelitian terlaksana dengan baik perlu membuat instrumen yang menggunakan standar penilaian yang sesuai dengan kisi-kisi tersebut. Berikut standar dalam penilaian yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.4

Rubrik penilaian kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo

No	Indikator	Butir Pertanyaan (Sub Indikator)	Rubrik Penilaian
1.	Menyebutkan suara huruf.	Anak dapat menyebutkan huruf vokal.	Skor 4 (BSB) : Anak mampu menyebutkan huruf vokal dengan sempurna. Skor 3 (BSH) : Anak mampu menyebutkan huruf vokal dan dibantu oleh orang tua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Indikator	Butir Pertanyaan (Sub Indikator)	Rubrik Penilaian
			Skor 2 (MB) : Anak hanya mampu menyebutkan beberapa huruf vokal. Skor 1 (BB) : Anak belum mampu menyebutkan huruf vokal.
2.	Menirukan suara hewan.	Anak dapat menirukan berbagai macam suara hewan	Skor 4 (BSB) : Anak mampu menirukan suara hewan dengan sangat baik. Skor 3 (BSH) : Anak mampu menirukan suara hewan dan dibantu oleh orang tua. Skor 2 (MB) : Anak mulai mampu menirukan suara hewan. Skor 1 (BB) : Anak belum mampu menirukan suara hewan dengan baik.
3.	Menyebutkan berbagai kata yang sudah pernah dipedengar	Anak dapat menyebutkan dua kata atau lebih yang sudah pernah dipedengar.	Skor 4 (BSB) : Anak mampu menyebutkan kata lebih dari dua. Skor 3 (BSH) : Anak mampu menyebutkan dua kata dan dibantu oleh orang tua. Skor 2 (MB) : Anak mampu menyebutkan satu kata yang sudah dipedengar. Skor 1 (BB) : Anak belum mampu menyebutkan kata.
4	Menceritakan kembali yang sudah ia dengar secara sederhana.	Anak dapat menceritakan isi cerita dari film animasi yang sudah ditonton.	Skor 4 (BSB) : Anak mampu menceritakan isi cerita dari film animasi dengan baik. Skor 3 (BSH) : Anak mampu menceritakan kembali isi cerita dan sedikit dibantu oleh orang tua. Skor 2 (MB) : Anak mampu menceritakan sedikit dari isi cerita tersebut. Skor 1 (BB) : Anak belum mampu menceritakan isi cerita dari film animasi tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Uji Validitas

Pada penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk sebuah pertanyaan dan disebarkan oleh beberapa responden. Sebelum instrumen ini disebarkan peneliti melakukan uji validitas melalui analisis faktor dengan bantuan SPSS agar pertanyaan yang dibuat peneliti agar dapat memberikan data yang valid. Uji validitas digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu instrumen. Instrumen valid merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur secara benar dan tepat. Menurut Santoso Skor *Kaiser-Mayer-Olkin* (KMO) serta *Measure Of Sampling Adequacy* (MSA) minimal 0,5 yang menyatakan instrumen valid

H. Uji Reliabilitas

Instrumen reliabilitas merupakan ketetapan pada instrumen pengukuran. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu ketetapan pada penelitian, apabila pada saat pengukuran kepada objek secara berulang-ulang dengan menggunakan instrumen yang sama. Uji reliabilitas juga digunakan untuk menguji validitas instrumen, menurut Sugiyono reliabilitas adalah ketetapan dari suatu instrumen. Sugiyono juga berpendapat bahwa instrumen reliabel adalah alat yang bertujuan mengukur bahan secara berulang-ulang yang akan menghasilkan data yang sama. [31] sedangkan menurut Arikunto uji reliabilitas merupakan suatu instrumen yang dapat menyajikan data yang benar dan sama dalam nyata. [32]

---

[31] Sugiyono, *Ibid*, hlm 203
[32] Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm 200

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jenis *internal consistenc* merupakan salah satu jenis yang digunakan dalam penelitian ini, karena penelitian ini yang menggunakan satu kali uji coba dalam instrumen. Penelitian ini mengumpulkan reliabilitas observasi dengan menggunakan lembaran kertas observasi. Berikut adalah tindakan untuk pengamatan:

1. Pengamat 1 dan pengamat 2 bersama-sama melakukan pengamatan proses anak mulai dari menonton film animasi sampai film animasi selesai. Pengamatan tersebut menggunakan lembar observasi untuk memberikan penilaian dari hasil pengamatan.
2. Setelah menemukan hasil pengamatan, pengamat 1 dan pengamat 2 melakukan perhitungan dengan menggunakan teknik pengujian reliabilitas dengan rumus H.J.X Fernandes.
3. Pengamat 1 dan pengamat 2 mengisi lembar observasi, kemudian hasil dari pengamatan tersebut dijumlah ke dalam tabel kontegensi kesepakatan. Yang terkahir memasukkan ke dalam rumus H.J.X.

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

Keterangan:

KK = Koefisien Korelasi.

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama.

N_1 = Jumlah kode pengamat 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

N_2 = Jumlah kode pengamat 2.

4. Selanjutnya, hasil pengamatan tersebut dimasukkan kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5

Data Hasil Pengamatan Uji Relibilitas

Item yang diamati	Pengamat 1				Pengamat 2			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Anak dapat menyebutkan huruf vokal.		✓				✓		
Anak dapat menirukan berbagai suara hewan.			✓				✓	
Anak dapat menyebutkan dua kata atau lebih yang sudah pernah dipedengar.			✓				✓	
Anak dapat menceritakan isi cerita dari film animasi yang sudah ditonton.		✓				✓		

Keterangan:

1 = Belum Berkembang.

2 = Mulai Berkembang.

3 = Berkembang Sesuai Harapan.

4 = Berkembang Sangat Baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.6

Data Kontigensi Kesepakatan Pengamatan

	Pengamat 1				Pengamat 2			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah Data		4	4			4	4	
	0	1	1	0	0	1	1	0

Keterangan:

1 = Belum Berkembang.

2 = Mulai Berkembang.

3 = Berkembang Sesuai Harapan.

4 = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan data kontigensi kesepakatan pengamatan tersebut selanjutnya dihitung dengan rumus H.J.X sebagai berikut:

$$KK = \frac{2 \times 4}{4 + 4}$$

$$KK = \frac{8}{8} = 1$$

Jadi, hasil pengujian reliabilitas diatas adalah bernilai 1, yang artinya bahwa instrumen observasi yang akan digunakan dinyatakan reliabel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

K. Teknik Analisis Data

Penelitian ini penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dimana data yang diperoleh berbentuk digital. Penelitian ini mendapatkan hasil data dari ordinanl yang artinya data tersebut diperoleh dari tingkatan anak yang masih belum berkembang sampai anak sudah berkembang dengan baik. Data yang diperoleh dari penelitian ini tidak menghasilkan normal, yang berarti penelitian tersebut merupakan penelitian non parametrik dan dapat digunakan untuk menganalisis data nominal dan teratur. Statistik non parametrik digunakan untuk mempelajari topik dengan kurang dari 30 anak, yang memenuhi kebutuhan peneliti. Sugiyono berpendapat bahwa statistik non parametrik dapat digunakan untuk menganalisis data nominal dan teratur tanpa perlu banyak mengendalikan asumsi.

Analisis data diperoleh dengan membandingkan kemampuan bahasa anak pada saat sebelum dan sesudahnya diberikan perlakuan dengan anak menonton film animasi pada usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo. Pada penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon* dikarenakan desain pada penelitian ini adalah Pre Eksperimental dengan jenis *One Group Pretest dan Post-test Design*, Uji *wilocoxon* berguna untuk mengukur dua sampel yang berkorelasi.[33], Uji *wilcoxon* dapat dikatakan berpengaruh apabila pada nilai signifikasi <0,05, sedangkan pada hipotesis yang tidak berpengaruh berjumlah pada >0,05.

[33] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 134

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.7

Tabel Uji Wilcoxon.

No	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
			$X_{A1} - X_{B1}$	Jenjang	+	-
Jumlah					T	T

Keterangan :

X_{A1} = Nilai sebelum diberikan .

X_{B1} = Nilai sesudah diberikan .

$X_{A1} - X_{B1}$ = Perbedaan dari sebelum dan sesudah diberikan .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Desa Kedung Boto

Kecamatan Taman merupakan salah satu Kecamatan yang berada di Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur. Kecamatan Taman berada di perbatasan sungai dengan kecamatan Karangpilang yang berada di kota Surabaya dan Kecamatan Driyorejo di Kabupaten Gresik. Kawasan ini adalah kawasan lajur utama penghubung antara kawasan Jawa Timur bagian Barat dengan Kota Surabaya. Letak kota yang strategis dan menjadi perbatasan langsung dengan kota besar mengakibatkan kecamatan Taman menjadi penampungan luberan penduduk. Sehingga menjadi padat dan memiliki jumlah penduduk yang besar. Dengan luas wilayah sebesar kurang lebih 3,185 Ha dan dengan jumlah penduduk sebesar 188,209 jiwa, (menurut data tahun 2010) maka kepadatan penduduk di Kecamatan Taman secara keseluruhan adalah 59 jiwa/Ha atau masih tergolong rendah.

Kecamatan Taman memiliki beberapa desa salah satunya adalah desa Kedung Boto. Desa Kedung Boto memiliki empat RT diantaranya RT 14, RT 15, RT 16, RT 17, dan RT 18. Penduduk paling banyak terdapat di RT 17 karena memiliki jumlah penduduk 250 KK. Penduduk sekitar di Desa Kedung Boto kebanyakan bekerja sebagai penjual Tempe Tahu.

B. Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dimulai pada tanggal 24 Agustus sampai 29 Agustus 2020. Penelitian ini memiliki beberapa tahapan untuk menemukan hasil dari penelitian, yang pertama adalah . *Pretest* ini dilaksanakan pada awal penelitian yaitu tanggal 24 Agustus 2020. ini dilakukan untuk melihat bagaimana perkembangan bahasa anak sebelum diberikan treatment. Sedangkan dilakukan sebanyak 4 kali

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimulai pada tanggal 25 sampai tanggal 28 Agustus 2020. dilaksanakan pada saat akhir setelah pemberian treatment yaitu tanggal 29 Agustus 2020. Lokasi penelitian ini di desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

Subyek pada penelitian ini adalah menggunakan anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 15 anak. Sampel diberikan pada saat sebelum (*pretest*) dan sesudah diberikan (*post-test*). Ini dilaksanakan sebanyak empat kali, sehingga data yang dihasilkan menjadi data umum di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo. Selanjutnya merupakan proses penelitian yang dilaksanakan peneliti:

a. *Pretest*

adalah sebuah penelitian dilakukan dengan metode pengamatan, dan dilaksanakan sebelum diberikan tindakan. *Pretest* dilakukan selama satu hari yaitu pada tanggal 24 Agustus 2020 dengan anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak. Peneliti melakukan bertujuan untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikannya tindakan tentang kemampuan perkembangan bahasa anak. Maka dari itu, peneliti menilai kemampuan perkembangan bahasa anak sebelum diberikan tindakan menonton film animasi.

Kegiatan *prestest* ini dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh orang tua untuk melakukan tanya jawab tentang menyebutkan huruf vokal, menirukan berbagai suara hewan, menyebutkan dua kata atau lebih dan terakhir menceritakan kembali cerita yang sudah didengar. Disamping itu peneliti juga menceritakan film animasi yang sudah pernah peneliti lihat, seperti film animasi Upin Ipin. Pada saat peneliti bercerita beberapa anak kurang fokus untuk menyimak dan asik senidiri. Pada saat melakukan tanya jawab terbukti dari jumlah anak 15 ditemukan 11 anak yang belum mampu menjawab pertanyaan dari peneliti maupun orang tua. Hanya terdapat 4 orang anak yang mampu menyebutkan huruf vokal meskipuun sedikit dibantu oleh orang tua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karena itu peneliti mengamati hasil yang diperoleh selama kegiatan di lapangan. Peneliti menyakini bahwa anak-anak masih belum bisa menyampaikan kembali isi cerita sederhana dan menjawab pertanyaan peneliti. Hanya terdapat 4 anak yang mampu menjawab pertanyaan dari peneliti meskipun dibantu oleh orang tuanya.

Berikut adalah hasil nilai dari *pretest* yang didapat peneliti selama melakukan observasi bersama anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Taman Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1

Hasil perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan media film animasi. (Observasi awal /*Prestest*)

No	Nama	Keterampilan yang dicapai																Total
		Anak dapat menyebutkan huruf vokal.				Anak dapat menirukan berbagai suara hewan.				Anak dapat menyebutkan dua kata atau lebih yang sudah pernah dipedengar.				Anak dapat menceritakan isi cerita dari film animasi yang sudah ditonton.				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ibrahim		✓				✓			✓				✓				6
2	Resa	✓					✓			✓				✓				5
3	Tiara	✓					✓			✓				✓				5
4	Salwa		✓				✓			✓				✓				6
5	Khodija	✓					✓			✓				✓				5
6	Amel	✓					✓			✓				✓				5
7	Azriel	✓					✓			✓				✓				5
8	Arya		✓				✓			✓				✓				6
9	Arfa	✓					✓			✓				✓				5
10	Sela	✓					✓			✓				✓				5
11	Kevin		✓				✓			✓				✓				6
12	Raka	✓					✓			✓				✓				5
13	Abil	✓					✓			✓				✓				5
14	Azka	✓					✓			✓				✓				5
15	Zizah	✓					✓			✓				✓				5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama	Keterampilan yang dicapai																Total
		Anak dapat menyebutkan huruf vokal.				Anak dapat menirukan berbagai suara hewan.				Anak dapat menyebutkan dua kata atau lebih yang sudah pernah dipedengar.				Anak dapat menceritakan isi cerita dari film animasi yang sudah ditonton.				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Jumlah		19				30				15				15				79
Rata-rata		1,26				2				1				1				5,26

Keterangan :

Rata-rata item 1 = $\frac{Jumlah\ skor\ item\ 1}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{19}{15}$

= 1,26

Rata-rata item 2 = $\frac{Jumlah\ skor\ item\ 2}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{30}{15}$

= 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rata-rata item 3 = $\frac{Jumlah\ skor\ item\ 3}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{15}{15}$

= 1

Rata-rata item 4 = $\frac{Jumlah\ skor\ item\ 4}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{15}{15}$

= 1

Rata-rata total = $\frac{Jumlah\ skor\ total}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{79}{15}$

= 5,26

Setelah melakukan penelitian dengan kegiatan observasi terkait dengan kemampuan perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo. Peneliti mendapatkan hasil nilai pada aspek item pertama sebesar 19 dengan rata-rata 1,26, pada aspek item kedua sebesar 30 dengan rata-rata 2. Aspek item kedua ini lebih besar dari aspek lainnya, selanjutnya aspek item ketiga sebesar 15 dengan rata-rata 1, dan yang terakhir aspek item keempat yang memiliki sama besar dengan aspek item ketiga yaitu 15 dengan rata-rata 1.

Berdasarkan hasil analisis awal yang sudah dilakukan kegiatan observasi terkait dengan kemampuan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, mendapatkan jumlah sebesar 79 dengan subyek 15 anak. Nilai tersebut didapatkan sebelum anak-anak diberikan *treatment* dengan menonton film animasi.

b. Kegiatan Observasi

Pada penelitian ini menggunakan observasi *treament*. *Treatment* sendiri merupakan sebuah pemberian yang berupa perlakuan kepada subyek. Pada pemberian perlakuan ini menggunakan media film animasi yang akan diberikan kepada subyek. *Treatment* dilakukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mengetahui Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo. *Treatment* ini dilaksanakan selama empat hari dan dimulai pada tanggal 25, 26, 27, 28 Agustus 2020.

Berikut adalah beberapa kegiatan *treatment* yang dilakukan peneliti selama observasi:

1. *Treatment* pertama

Pada tanggal 25 Agustus 2020 tretament pertama dilaksanakan. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah peneliti melakukan perbincangan kepada orang tua mengenai kegiatan anak sehari-hari selama pademi. Setelah peneliti berbicara kepada orang tua mengenai kegiatan sehari-hari. Pertama peneliti menyapa anak-anak dan melihat apakah anak-anak sudah siap untuk melakukan . Disini peneliti dibantu oleh salah satu orang tua subyek untuk mengajak anak-anak berbincang-bincang dan memberikan beberapa pertanyaan mengenai binatang disekitar lingkungan anak, seperti suara hewan, cara berjalannya hewan, jumlah kakinya dan sebagainya. Anak-anak sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang sudah diajukan. Hampir semua anak menjawab pertanyaan tentang binatang yang diketahuinya. Setelah berbincang-bincang, peneliti mengajak anak-anak untuk menonton film animasi yang berjudul "Cloud Bread" film ini bisa diakses dari media sosial Youtube atau televisi. Film ini menceritakan kehidupan seorang kakak yang menyanyangi adeknya. Dalam hal ini, anak-anak sangat senang ketika melihat film animasi tersebut dan menikmati nya. Setelah film animasi selesai salah satu orang tua anak memberikan beberapa pertanyaan terkait isi cerita dari film tersebut. Disaat orang tua anak bertanya, terdapat 4 sampai 6 anak yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar, dan anak-anak lainnya belum mampu menjawab dan hanya terdiam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menceritakan kembali isi cerita dari film animasi. Adapun anak-anak menceritakan isi cerita film animasi tersebut dibantu oleh orang tua anak, begitu juga ketika anak-anak menyebutkan huruf vokal, dan menyebutkan kata yang sudah didengar. Hal ini di kategorikan sangat wajar, karena anak-anak masih memiliki rasa malu ketika bercerita didepan teman-temannya, dan anak usia dini masih belum mampu mengingat sesuatu yang sudah dia dengar dengan baik dalam waktu satu kali menonton. Oleh sebab itu peneliti dan orang tua memberikan stimulus atau bimbingan kepada anak ketika bercerita agar anak percaya diri dalam bercerita.

Pada pertama ini, peneliti memaklumi anak-anak terhadap perilaku dan sifat yang sudah dilakukan t*reatment* hari ini. Karena peneliti berpendapat bahwa tahapan pertama ini, anak-anak masih pertama dalam menonton film animasi dan diiringi dengan belajar.

2. Treatment Kedua

Rabu, tanggal 26 Agustus 2020 *treatment* kedua ini dilaksanakan. *Treatment* kedua ini tidak jauh beda dengan treatment pertama. Yang dimana anak-anak menonton film animasi yang berjudul "Cloud Bread" dengan tema bayi yang lucu. Akan tetapi, dalam treatment kedua ini setelah anak-anak menonton film animasi, peneliti menceritakan kembali cerita dari film animasi tersebut dengan dikemas menjadi cerita yang lebih simpel atau mudah dipahami oleh anak, tanpa menghilangkan isi pokok dari cerita tersebut. Hal ini bertujuan agar anak mampu menceritakan kembali isi cerita dari film animasi tersebut dengan sederhana tanpa dibantu oleh orang sekitarnya.

Setelah anak-anak menonton film animasi, peneliti mengajak anak untuk menirukan beberapa suara hewan seperti hewan kucing, anjing, sapi, kambing dan lain-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain. Kegiatan *treatment* kedua ini anak lebih fokus dan bersikap tenang ketika menonton film animasi dan mendengarkan cerita dari peneliti. meskipun hanya ada beberapa anak yang masih asik sendiri dan masih belum fokus.

kedua ini semua anak sudah mulai faham akan dari cerita film animasi tersebut, sehingga hampir keseluruhan anak dapat menjawab beberapa pertanyaan yang sudah diajukan oleh peneliti. *Treatment* kedua ini mendapatkan kemajuan dari *treatment* sebelumnya. Meskipun hingga akhirnya hanya ada 3 anak yang masih belum mampu menjawab pertanyaan dari peneliti. Setelah tindakan tanya jawab selesai, peneliti mengajak anak-anak untuk membentuk kelompok menjadi 3 guna menceritakan kembeli cerita film animasi yang sudah di tonton di depan teman-temannya. Meskipun sebagian besar anak-anak sudah mampu menceritakan isi cerita dari film animasi dengan baik. Dan hanya beberapa anak yang masih kesulitan dalam memahami isi cerita tersbut. Hal ini dibuktikan dari 3 kelompok hanya terdapat 1 kelompok yang mampu menceritakan dan memahami isi cerita film animasi dengan baik didepan teman-temannya meskipun sedikit bantuan dan pemberian stimulus.

3. *Treatment* Ketiga

Treatment ketiga ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 27 Agustus 2020. Pelaksanan ketiga ini, seperti proses sebelumnya, yaitu pertama dan kedua dijalankan. Pada treatment ketiga peneliti mengajak anak-anak untuk bersiap duduk dengan rapi. Selama melakukan kegiatan tretment ketiga ini, peneliti mengajak anak-anak untuk menonton film animasi. Kegiatan ini sama persis dengan kegiatan *treatment* sebelumnya, akan tetapi pada treatment ketiga ini film animasi yang akan ditonton anak berjudul "Cloud Bread" dengan tema pentingnya cuci tangan sebelum tangan, film ini menceritakan seorang anak yang tidak mau cuci tangan sebelum makan. Film animasi ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berjudul "Cloud Bread" yang merupakan animasi yang ditonton anak-anak pada treatment sebelumnya hanya saja memiliki tema yang lain. Film animasi ini juga mengajarkan anak-anak pentingnya menjaga kebersihan pada diri sendiri. Langkah ini dilakukan bertujuan agar anak-anak dapat menceritakan isi cerita dengan benar tanpa bantuan orang sekitar. baik

Pada *treatment* ketiga ini anak-anak lebih kondusif dan lebih tenang, dikarenakan anak-anak sudah mampu bersikap suportif . anak-anak lebih fokus dalam menikmati film animasi tersebut tanpa adanya keributan. Sebelum menonton film animasi peneliti memberikan stimulus atau motivasi anak agar anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan menonton film animasi tersebut. Hasil dari pemberian stiimulus atau motivasi mampu membuat anak-anak semangat dan lebih tenang dalam menonton film animasi tersebut. Hal ini bertujuan agar anak tumbuh dewasa dengan lebih fokus dan dapat mendengarkan cerita dengan baik.

Pada saat peneliti melaksanakan kegiatan ini, peneliti menemukan hanya 2 anak yang masih belum dapat menjawab pertanyaan dengan benar, seperti pertanyaan menyebutkan kata yang sudah ia pedengar, menyebutkan huruf vokal. Di sisi lain, meskipun orang-orang sekitar mereka tidak banyak membantu, anak-anak tetap dapat menceritakan isi cerita dalam film dengan baik. Diantara semua anak yang bercerita, peneliti menyakini masih ada yang perlu dilakukan untuk kedepannnya, karena masih ada 6 anak yang masih belum bisa bercerita sendiri tanpa bantuan orang lain.

4. *Treatment* Keempat

Treatment keempat ini adalah *treatment* terakhir yaitu pada hari Jum'at tanggal 28 Agustus 2020. *Treatment* ini dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan sebelumnya. Film animasi yang diberikan merupakan film animasi yang sama dengan film animasi ditonton

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada ketiga. Pada kegiatan ketiga kemarin setelah menonton film animasi, peneliti sedikit mengulang cerita yang ada film tersebut dengan cara sederhana dan mudah dipahami. Kegiatan tersebut membuat sebagian anak mampu menjawab pertanyaan dan mampu menceritakan isi cerita dari film animasi tanpa adanya bantuan dari orang lain. Maka pada keempat ini, keberhasilan dari menonton film animasi dilihat dari meningkatnya jumlah anak yang mampu menjawab pertanyaan dan mampu menceritakan kembali isi cerita dari film animasi tersebut. Meskipun ada 4 anak yang masih memerlukan bantuan orang lain.

Tretment keempat ini dianggap berhasil, dikarenakan sebelum anak-anak melakukan kegiatan *treatment* ini, anak-anak masih belum mampu menjawab pertanyaan seperti menyebutkan huruf vokal, menyebutkan kata yang sudah ia dengar dan menceritakan kembali isi cerita dengan baik. Setelah peneliti memberikan perlakuan berupa menonton film anmasi, yang sebelumnya anak-anak masih belum mampu menjawab pertanyaan dan menceritakan isi cerita kembali dengan baik menjadi anak sudah mampu menjawab pertanyaan dan sudah mampu menceritakan isi cerita dari film animasi tersebut dengan sederhana.

5. *Post-Test*

Hari Sabtu tanggal 29 Agustus 2020 merupakan kegiatan *pot-test*. Tujuan dari dari pelaksanaan *post-test* merupakan menghitung hasil final setelah menerima *treatment*. *Post-test* berlangsung selama 1,5 jam. Sebelum *post-test* dilaksanakan peneliti mengajak anak-anak untuk menonton film animasi lagi. Selama kegiatan menonton film animasi peneliti mengajak anak-anak untuk bersiap dan duduk rapi, agar anak-anak bisa tenang siap untuk menonton film animasi tersebut. Film animasi yang dibawakan oleh peneliti adalah sama dengan film animasi di kegiatan *tretament-treatment* sebelumnya. Karena

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

film animasi Cloud Bread mudah dipahami oleh anak dan mempunyai pembahasan yang lebih simpel.

Setelah kegiatan menonton film animasi selesai, selanjutnya dilaksanakan pemberian pertanyaan. Pada bagian tanya jawab ini, semua anak mampu menjawab dengan benar yang diajukan peneliti. Usai tanya jawab, anak-anak berkesempatan untuk maju dan menceritakan kisah film animasi tersebut. Dilihat dari hasil test, ada 4 anak membutuhkan beberapa bantuan saat bercerita di depan temannya. Ini berguna untuk membantu anak dalam mengingat isi cerita dari film animasi tersebut.

Skor nilai setelah test yang diperoleh oleh peneliti, dan dengan bantuan orang tua anak. Dengan melihat dan mengamati kegiatan *treatment*. Berikut nilai akhir setelah diberikan perlakukan yang didapat oleh peneliti:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2

Hasil Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Diberikan Media Film Animasi. (Observasi Akhir /*Post-test*)

No	Nama	Keterampilan yang dicapai																Total
		Anak dapat menyebutkan huruf vokal.				Anak dapat menirukan berbagai suara hewan.				Anak dapat menyebutkan dua kata atau lebih yang sudah pernah dipedengar.				Anak dapat menceritakan isi cerita dari film animasi yang sudah ditonton.				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ibrahim				✓				✓				✓				✓	16
2	Resa				✓				✓				✓			✓		15
3	Tiara				✓				✓				✓				✓	16
4	Salwa				✓				✓				✓				✓	16
5	Khodija				✓				✓				✓				✓	16
6	Amel				✓				✓				✓			✓		15
7	Azriel				✓				✓				✓				✓	16
8	Arya				✓				✓				✓				✓	16
9	Arfa				✓				✓				✓				✓	16
10	Sela				✓				✓				✓			✓		15
11	Kevin				✓				✓				✓				✓	16
12	Raka				✓				✓				✓				✓	16
13	Abil				✓				✓				✓				✓	16
14	Azka				✓				✓				✓				✓	16
15	Zizah				✓				✓				✓			✓		15
Jumlah		60				60				60				56				236
Rata-rata		4				4				4				3,73				15,74

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

Rata-rata item 1 = $\frac{Jumlah\ skor\ item\ 1}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{60}{15}$

= 4

Rata-rata item 2 = $\frac{Jumlah\ skor\ item\ 2}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{60}{15}$

= 4

Rata-rata item 3 = $\frac{Jumlah\ skor\ item\ 3}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{60}{15}$

= 4

Rata-rata item 4 = $\frac{Jumlah\ skor\ item\ 4}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{56}{15}$

= 3,73

Rata-rata total = $\frac{Jumlah\ skor\ total}{Jumlah\ anak}$

= $\frac{236}{15}$

= 15,74

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil pengukuran akhir dalam kemampuan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Taman Sidoarjo, pada aspek item kesatu peneliti memperoleh nilai sebesar 60 dengan rata-rata nilai 4. Pada aspek item kedua nilai yang diperoleh sebesar 60 dengan rata-rata 4, pada aspek item ketiga juga memiliki nilai dan rata yang sama dengan aspek item pertama dan aspek item kedua, yaitu sebesar 60 dengan rata-rata 4. Sedangkan aspek item keempat meperoleh nilai sebesar 56 dengan rata-rata 3,73.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa total nilai hasil akhir kegiatan observasi terkait kemampuan perkembangan bahasa anak usia 5 sampai 6 tahun adalah 236, dengan nilai rata-rata 15,74 dan subyek yang diteliti sebanyak 15 subyek. Nilai ini didapat setelah dilakukan *treatment* dengan menontont film animasi. Rata-rata dari keempat aspek yang diamati adalah 3.93 pada setiap aspeknya.

Adapun perbedaan hasil data sebelum dengan sesudah yang diberikan tindakan dengan menonton film animasi pada anak usaia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo, sebagai berikut:

Tabel 4.3

Perbedaan Hasil Kemampuan Bahasa Anak

Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Dengan Menonton Film Animasi

(Pretest* dan *Post-test)

NO	Nama	Hasil sebelum diberikan perlakuan dengan menonton film animasi (Observasi awal/ *Pretest*)	Hasil sesudah diberikan perlakuan dengan menonton film animasi (Observasi akhir/ *Post-test*)
1.	Ibrahim	6	16
2.	Resa	5	15
3.	Tiara	5	16
4.	Salwa	6	16

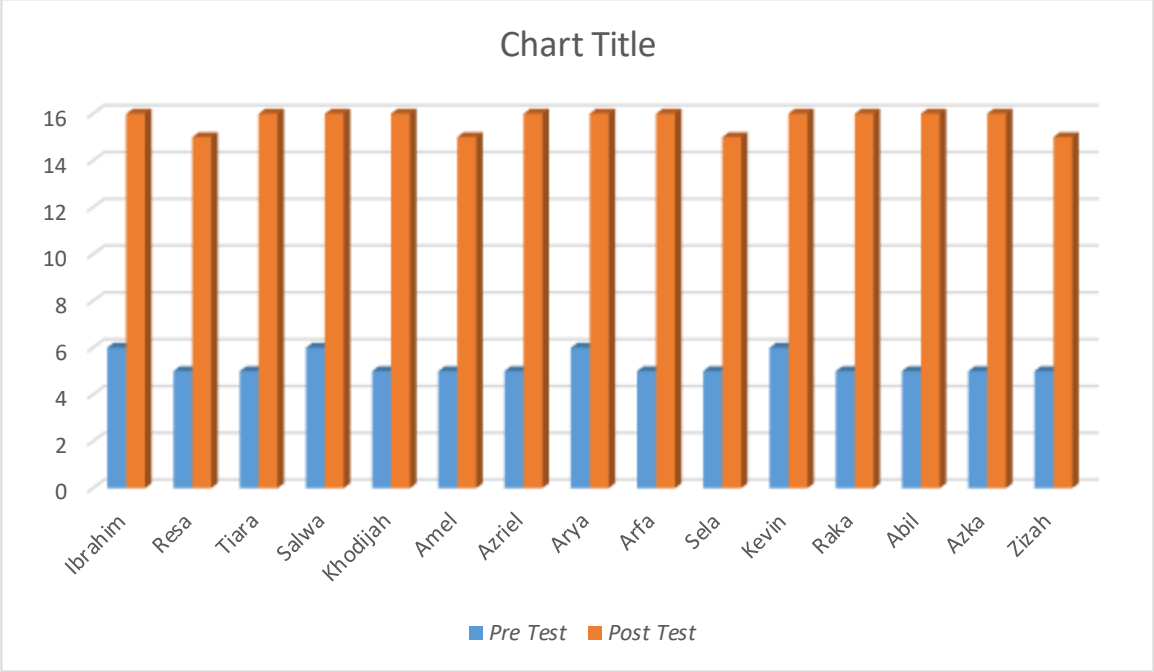
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NO	Nama	Hasil sebelum diberikan perlakuan dengan menonton film animasi (Observasi awal/ *Pretest*)	Hasil sesudah diberikan perlakuan dengan menonton film animasi (Observasi akhir/ *Post-test*)
5.	Khodijah	5	16
6.	Amel	5	15
7.	Azriel	5	16
8.	Arya	6	16
9.	Arfa	5	16
10.	Sela	5	15
11.	Kevin	6	16
12.	Raka	5	16
13.	Abil	5	16
14	Azka	5	16
15.	Zizah	5	15
Jumlah		**79**	**236**

Setelah melakukan kegiatan untuk mendapatkan data, peneliti menyakini bahwa perbedaan keterampilan berbahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo sebelum dan sesudah *treatment* dapat digambarkan dengan data grafik.

Berikut adalah grafik perbedaan nilai yang diperoleh selama diberikan perlakuan sebelum dan sesudah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.1

Grafik Hasil Dari Treatment Sebelum Dan Sesudah Menonton Film Animasi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak

Berdasarkan data grafik diatas, terlihat bahwa nilai anak-anak sangat berbeda sebelum dan sesudah proses *treatment* kepada anak. Pada gambar diatas terlihat bahwa nilai terendah untuk kemampuan bahasa anak yang diberikan *treatment* adalah 5, dan nilai tertinggi adalah 6. Oleh karena itu, apabila pendidik memberikan rangsangan atau kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa maka kemampuan berbahasa anak akan semakin baik.

Hasil yang diperoleh peneliti setelah diberikannya perlakuan dengan menonton film animasi sangat meningkat dari sebelumnya dengan nilai paling tinggi 16, sedangkan untuk nilai terendah 15

C.. Analisis Data

Sebelum melakukan analisis data, peneliti melakukan kegiatan dan . Hal ini bertujuan untuk mengatahui perbedaan antara perkembangan bahasa anak sebelum dan sesudah melaksanakan *treatment* menonton film animasi. Agar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneiti mengetahui adanya pengaruh atau tidak tentang perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo dengan melakukan menonton film animasi.

Setelah dilakukannya penelitian oleh peneliti, yang dapat menghasilkan data dari dan pada anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo. Peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut normal, dan hasil uji normalitas tersebut digunakan untuk pengambilan keputusan berdasarkan hasil akhir penelitian. Berikut kriteria pengujian data sebagai berikut:

Hipotesis

Ho: Data berdistribusi normal

Ha: Data tidak beridistribusi normal

Tabel 4.4

Hasil Uji Normalitas Anak Usia 5-6 Tahun

di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Perkembangan	Pre Test Kontrol	.453	15	.000	.561	15	.000
	Post Test Kontrol	.453	15	.000	.561	15	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS 16

Data dapat dikatakan normal apabila nilai Sig. Uji Smirnov Test > alpha = 0,05. Berdasarkan Tabel 4.4, diperoleh bahwa nilai Sig. *Pretest* dan *Post-test* 0,00. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh menolak Ho. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Pada hasil uji normalitas terbukti tidak berdistri nomal.

Selanjutnya peneliti menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon. Uji wilcoxon merupakan sebuah metode statistikan yang digunakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh dua sampel yang berpasangan. Berikut hasil pengujian denan uji wilocoxon:

Tabel 4.5

Hasil Uji Wilcoxon

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_Test - Pre_Test	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	15[b]	8.00	120.00
	Ties	0[c]		
	Total	15		

a. Post_Test < Pre_Test

b. Post_Test > Pre_Test

c. Post_Test = Pre_Test

Test Statistics[b]

	Post_Test - Pre_Test
Z	-3.508[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Sumber: output SPSS 16

Hipotesis:

1. Hipotesis nihil (Ho): tidak ada pengaruh dari film animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Taman Sidoarjo.
2. Hipotesis alternatif (Ha): adanya pengaruh dari film animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Taman Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kriteria pengambilan keputusan:

Apabila nilai sig. Statistik uji wilcoxon < alpha (0,05) | Zhitung | > | Ztabel (1,96) |, maka Ho ditolak. Berdasarkan Tabel 4.5 diatas tersebut, diperoleh nilai sig = 0,000 < (0,05), sehingga hasil tersebut diputuskan untuk menolak Ho. Maka data diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo, penelitian ini melakukan sebuah pengukuran yang dimana perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman. Pengukuran ini dilakukan dengan rangsangan menonton film animasi anak-anak dengan bertujuan agar anak dapat melakukan kegiatan tanya jawab dan menceritakan isi cerita dari film animasi dengan tepat. Peneliti melakukan pengukuran dengan menggunakan instrumen ceklis yang sudah disiapkan. Hasil dari kegiatan observasi awal atau disebut dengan menunjukkan bahwa anak-anak masih belum mampu menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh peneliti dan menceritakan isi cerita film animasi "Cloud Bread" dengan sederhana. Oleh karena itu, kemampuan bahasa anak di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman masih dapat dikelompokkan sebagai kemampuan bahasa belum berkembang dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, peneliti melakukan sebuah atau perlakuan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. *Treatment* ini dilaksanakan sebanyak 4 kali selama 4 hari dan mulai tanggal 25 Agustus sampai dengan 28 Agustus 2020. Setelah dilaksanakannya *treatment* peneliti melakukan pengukuran hasil akhir dalam kemampuan bahasa anak dengan melakukan kegiatan . Pada hasil nilai *post-test* ini menujukkan perubahan signifikan dari nilai yang rendah menjadi nilai yang baik. Hal ini dapat dilihat hasil nilai yang didapat anak setelah melakukan kegiatan menonton film animasi untuk mengembangkan kemampun bahasa dengan nilai 16 sebagai nilai tertinggi dan nilai 15 sebagai nilai terendah.

Hasil data *pretest* dan *post-test* yang didapat menggunakan uji Wilcoxon dengan menggunakan SPSS 16 yang menunjukkan Zhitung -3.508 dan sig ,000. Apabila nilai sig. Statistik uji wilcoxon < alpha (0,05) atau | Zhitung | > | Ztabel (1,96) |, maka Ho ditolak, maka secara otomatis Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo. Dari hasil perbandingan data dan analisis tersebut maka dapat dikatakan bahwa film animasi berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioakop), yang kedua film diartikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai lakon (cerita) gambar hidup.[34] Film animasi juga dapat diartikan sebagai "Kehidupan" atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati.[35] Film animasi dapat digunakan untuk anak dalam mengembangkan kemapuan bahasa anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai yang menunjukkan kenaikan pada saat pemberian *treatment*. Film animasi dapat menarik minat belajar anak, melalui film animasi anak juga dapat belajar bahasa asing dasar dari film animasi tersebut. Menurut Azhar Arsyad fungsi film ada tiga hal yaitu bertujuan untuk kognitif anak, psikomotor, dan bertujuan untuk afektif.[36] Melalui penggunaan film animasi, pendidik atau orang tua bisa menumbuhkan kemampuan bahasa anak yang sedang berkembang dengan baik. Dari film animasi, anak dapat memahami isi cerita dengan baik dan menambahkan bahasa baru yang akan dikuasai anak.

---

[34] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990) hlm 242

[35] Gatot Prakoso, *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, (Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta, 2010), hlm 2

[36] Agus Suheri, *Animasi Multimedia Pembelajaran*, (Jakarta:Elec Media Komputindo, 2006), hlm. 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Keterampilan bahasa anak pada usia 5-6 tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman dapat disampaikan belum berkembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil *Pretest*, menyebutkan dua kata dengan nilai 19 rata-rata 1,26, anak dapat menirukan suara memliki nilai 30 rata-rata 2 sedangkan, menyebutkan dua kata dan, menceritakan kembali mendapatkan hasil 15 dengan rata-rata 1 hal ini dikarenakan anak masih belum mampu menceritakan kembali menyebutkan dua kata secara baik.
2. Setelah diberikan *treatment* keterampilan bahasa anak pada usia 5-6 tahun mengalami perubahaan yang sangat signifikan dengan melakukan kegiatan menonton film animasi. Ini dibuktikan hasil *post-test* dengan tiga indikator memiliki nilai yang sama yaitu 60 dengan rata-rata 4, sedangkan pada indikator keempat yaitu anak dapat menceritakan isi cerita dengan dari film animasi yang sudah ditonton dengan hasil 56 dengan rata-rata 3,73 hasil tersebut sudah terlihat bahwa film animasi dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan bahasa anak pada usia 5-6 tahun dengan dibuktikan uji hipotesis dan melalui uji wilcoxon dengan peroleh nilai sig= 0,000 < alpha (0,05), maka akan mendapatkan hasil menolak Ho. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahum di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

1. Orang tua

Orang tua untuk dapat memahami kemampuan dan karakteristik anak, karena anak-anak memiliki keterampilan dan karakteristik perkembangan berbeda-beda. Maka dari itu, akan menjadi pilihan yang baik bagi orang tua untuk memahami dan menyediakan lingkungan atau media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan dan karakteristik perkembangan anak.

2. Riset Selanjutnya

Pada penelitian ini mengangkat tentang pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melengkapi penelitian ini dengan melakukan penelitian di sekolah dan menambahkan aspek-aspek lain yang sesuai dengan indikator kemampuan bahasa anak dan menggunakan media lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suheri, (2006) *Animasi Multimedia Pembelajaran,* (Jakarta:Elec Media Komputindo).

Ahmad Susanto, (2017), *Pendidkan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori),* (Jakarta:PT Bumi Aksara).

Ahmadi, Anas dan Muhammad Jauhar, (2015) *Dasar-dasar Psikolinguistik*, (Jakarta: Prestasi Pustakaya).

Arikunto, (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta,).

Bacharuddin, (2017), *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan,* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Departemen Agama RI, (2005), *Al-Qur'an Terjemahan Dan Juz' Amma* (Jakarta: Yayasan Penerjemah Al-Qur'an).

Enggal Sari Maduratna, *Pengaruh Menonton Acara Televisi Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional Pada Anak Usia 3-5 Tahun,* Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 3, No. 1 Maret 2018 (Bangkalan: TK Aisyah Kamal)

Erwin Widiasworo, (2019) *Menyusun Penelitian Kuantitatif,* (Yogyakarta: Araska).

Gatot Prakoso, (2010) *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, (Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta).

Ghozali, Imam, (2011) *Aplikasi Analisis Multimedia Dengan Program IBM SPSS 20*, (Semarang, Badan Penerbit Universitas Diponegoro).

Ika Wahyu Wiranti,(2015) *Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Tk,* Jurnal Ilmu Pendidikan, Pendidikan Anak Usia Dini.

Kementrian Agama RI, *Al- Qur'an dan Terjermahannya*, Bandung: SYGNA Publishing, 2011), 1046

Kunandar, (2013), *Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT *Rajagrafindo* Persada).

Masri Singarimbun, (201), Metode Penelitian Survey, (Jakarta: Lp3es).

Nana Syaodih, (2012), *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Emaja Rosdakarya).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nurhayati, (2014), *Penggunaan Media Flim Animasi Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islamiyah, (*Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak).

Priyono, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif,* (Sidoarjo: Zifataman Publishing).

Rina Devianty, *Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan*, Jurnal Tarbiyah, Vol.24, No. 2 Juli 2017, (Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU).

Sangadji, dan Sopiah, (2010) *Metode Penelitian,* (Yogyakarta: Penerbit Andi).

Santoso Sowignjo, (2013), *Ensiklopedia Seni Budaya: Cara Media Membuat Animasi Kartun Keren (*Yogyakarta: Taka Publisher).

Sudarwan Danim, (2010), *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara).

Sugiono, (2015) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung: Alfabeta).

Sugiyono, (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta).

Sujiono, Yuliana Nurani, (2009), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Indeks).

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, (1990), *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka).

Wina Sanjaya, (2014), Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur (Jakarta: Kencana Prenada)

Winarno Surakhmad, (1998), *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik,* (Tasikmalaya: Tarsito).

Yekti Indriyani, *Pengaruh Media Film Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak, Junal Ilmu Pendidikan*, Vol 4, No. 2 Juli 2003 (Surakarta: Universitas Sebelas Maret)

Yudhi Munandhi, (2008), *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru,* (Cipayung: Gaung Persada Press).

Yunita Syahfitri, *Jurnal Saintikom: Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer,* Vol.10 , No. 3, September 2011 (STMIK Triguna Dharma).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id