

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh tayangan nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak, dapat dilihat dibawah ini hasil yang telah didapatkan setelah melakukan penelitian di SD Fransiskus 2 Bandar Lampung.

1. Uji Validitas

Untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah instrumen penelitian maka digunakan uji validitas. Peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Uji validitas ini dilakukan dengan cara mengajukan serangkaian pertanyaan dalam kuesioner kepada 79 responden yang dimana memiliki karakteristik yang sama dengan sampel penelitian yaitu anak-anak yang mengetahui tayangan animasi *Shaun The Sheep*. Hasil uji validitas dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 5.1: Nilai Indeks Validitas Variabel X

Pertanyaan	r-hitung X	r-tabel pada N=78	Keterangan
1	0,458	0,268	Valid
2	0,663		Valid
3	0,380		Valid
4	0,448		Valid
5	0,339		Valid
6	0,368		Valid
7	0,273		Valid
8	0,277		Valid
9	0,351		Valid
10	0,253		Valid

Sumber : Data Primer, 2012 (lihat lampiran)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa 10 dari pertanyaan untuk variabel X yang diuji validitasnya, semua pertanyaan tersebut dinyatakan valid, artinya terdapat 10 pertanyaan variabel X yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Pertanyaan tersebut dinyatakan valid karena memiliki nilai koefisiensi korelasi diatas nilai r tabel yaitu 0,268 dengan taraf signifikansi 5% (lihat lampiran)

Tabel 5.2 : Uji validitas variabel Y

Pertanyaan	r-hitung X	r-tabel pada N=78	Keterangan
1	0,573	0,268	Valid
2	0,431		Valid
3	0,356		Valid
4	0,440		Valid
5	0,472		Valid
6	0,550		Valid
7	0,583		Valid
8	0,449		Valid
9	0,587		Valid
10	0,478		Valid

Sumber : Data Primer, 2012 (lihat lampiran)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa dari 10 pertanyaan untuk variabel Y yang diuji validitasnya, semua pertanyaan tersebut dinyatakan valid, artinya terdapat 11 pertanyaan variabel Y yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Pertanyaan – pertanyaan tersebut dinyatakan valid karena memiliki nilai koefisiensi korelasi diatas nilai r tabel yaitu 0.268 dengan taraf signifikansi 5% (lihat lampiran)

2. Uji Reliabilitas Kuesioner

Dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 19, hasil uji reliabilitas instrumen dapat menggunakan Rumus Alpha Cronbach. Reliabilitas penelitian dibedakan menjadi dua yaitu uji reliabilitas pertanyaan – pertanyaan variabel X dan uji pertasnyaan – pertanyaan variabel Y. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5.3 : Alpha Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
.442	10

Sumber : Data Primer, 2012 (lihat lampiran)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai reliabilitas untuk variabel X yang diperoleh melalui perhitungan dengan menggunakan Rumus Alpha Cronbach adalah 0.442 ($>$ r tabel). Jadi dapat disimpulkan bahwa alat ukur yang digunakan adalah reliabel.

Tabel 5.4 : Alpha Variabel Y

Cronbach's Alpha	N of Items
.637	10

Sumber : Data Primer, 2012 (lihat lampiran)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai reliabilitas untuk variabel Y yang diperoleh melalui perhitungan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach adalah 0.637 ($>$ r tabel). Jadi alat ukur yang digunakan adalah reliabel.

3. Karakteristik Responden

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan responden berupa anak – anak kelas 5A, 5B dan 5D di SD Fransiskus 2 Bandar Lampung yang akan dituang ke dalam tabel seperti dibawah ini :

Tabel 5.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	41	51,89
Perempuan	38	48,11
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan data diatas bisa kita lihat bahwa jumlah laki-laki lebih banyak daripada perempuan yaitu dengan jumlah 38 siswa sebesar 51.35% berjenis kelamin laki - laki dan 36 berjenis kelamin perempuan atau sebesar 48.65%

Tabel 5.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Pembagian Kelas

Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
5A	26	32,92
5B	28	35,44
5D	25	31,64
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan data diatas maka dapat dilihat bahwa jumlah kelas paling banyak adalah kelas 5B sebesar 36.5%.

4. Pengolahan Data

Pada variabel X yaitu pengaruh tayangan nonverbal memiliki indikator yang diukur seperti perhatian anak terhadap tayangan nonverbal berupa animasi Shaun the Sheep, pengertian anak dalam jalan cerita dan isi cerita serta pemahaman anak terhadap pesan nonverbal yang berupa gestur, isyarat tangan, mimik wajah dan gerak tubuh dalam tayangan animasi *Shaun The Sheep*.

a. Tayangan Nonverbal

1. Tanggapan anak – anak terhadap kesukaannya dengan kartun

Tanggapan anak – anak tentang kartun adalah ingin mengetahui seberapa besar kesukaan anak – anak dengan film kartun. Berikut ini dapat dilihat distribusi tingkat tanggapan anak – anak tentang kesukaannya terhadap kartun.

Tabel 5.7 : Tanggapan anak – anak terhadap kesukaannya dengan kartun

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Suka	66	83.55
Suka	3	3.8
Ragu-ragu	8	10.12
Tidak Suka	0	0
Sangat Tidak Suka	2	2.53
Jumlah	79	100

Sumber : Data Kuesioner, 2012

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hampir semua anak – anak menyukai kartun. Terbukti dari hasil persentase diatas bahwa sebesar 83.55%

anak menjawab sangat suka sekali. Dan hanya sebesar 2.53% anak yang menjawab tidak menyukai kartun.

2. Tanggapan anak – anak terhadap *Shaun The Sheep*

Tanggapan anak – anak terhadap tayangan animasi *Shaun The Sheep* apakah anak menyukai tayangan ini atau biasa saja dapat kita lihat melalui tabel dibawah ini .

Tabel 5.8 : Tanggapan Anak – anak Tentang Kesukaannya Terhadap *Shaun*

The Sheep

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Suka	38	48.1
Suka	6	7.6
Ragu-ragu	28	35.4
Tidak Suka	0	0
Sangat Tidak Suka	7	8.9
Jumlah	79	100

Sumber : Data Kuesioner, 2012

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden yang berjumlah 79 , 38 siswa menjawab bahwa sangat menyukai tayangan animasi *Shaun The Sheep*, 6 siswa menjawab suka (7.6%) 28 siswa menjawab ragu-ragu (35.4%), 7 siswa menjawab sangat tidak suka sebesar 8.9%.

3. Kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi tayangan tadi.

Kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi tayangan tadi adalah ingin mengetahui apakah anak – anak dapat bercerita kembali tentang video yang telah ditampilkan tadi.

Tabel 5.9 : Kemampuan Anak Dalam Menceritakan Kembali Isi Tayangan Tadi

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Mampu	7	8.9
Mampu	3	3.8
Ragu-ragu	42	53.14
Tidak Mampu	5	6.32
Sangat Tidak Mampu	22	27.84
Jumlah	79	100

Sumber : Data Kuesioner, 2012

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa masih banyak anak – anak yang ragu – ragu untuk menceritakan kembali isi tayangan tadi (52.14%). Responden yang menjawab sangat mampu sekali berjumlah 7 siswa, yang menjawab mampu 3 siswa, yang menjawab tidak mampu sebesar 6.32% dan yang menjawab sangat tidak mampu sebesar 27.84%.

4. Kemampuan anak dalam memahami isi keseluruhan cerita video tadi.

Ingin mengetahui apakah anak – anak mampu memahami isi keseluruhan cerita dari video tadi. Dibawah ini dapat dilihat tabel yang akan menunjukkan seberapa besar kemampuan anak dalam memahami isi keseluruhan cerita video tadi .

Tabel 5.10 : Kemampuan Anak Dalam Memahami Isi Keseluruhan Cerita Video

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Paham	20	25.31
Paham	8	10.12
Ragu-ragu	44	55.7
Tidak Paham	3	3.8
Sangat Tidak Paham	4	5.1
Jumlah	79	100

Sumber : Data Kuesioner, 2012

Dari tabel diatas, dapat dilihat jawaban responden mengenai pemahaman isi keseluruhan cerita video itu sebanyak 20% siswa menjawab sangat paham sekali dapat memahami isi keseluruhan cerita video tadi, 8 siswa menjawab paham, 44 siswa menjawab ragu-ragu, 3 orang menjawab tidak paham dan 4 orang menjawab sangat tidak paham dalam memahami keseluruhan cerita video tadi. Ada kemungkinan 4 diantara 79 siswa yang tidak dapat memahami isi cerita tadi karena pada saat penayangan video anak – anak ini kurang memperhatikan atau merasa terganggu oleh teman lainnya.

5. Apakah dapat mendengar dengan jelas suara yang ditampilkan dalam video.

Apakah dapat mendengar dengan jelas suara yang ditampilkan dalam video adalah untuk mengetahui apakah suara yang berada dalam tampilan video tadi jelas atau tidak. Untuk lebih detailnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 5.11 : Tanggapan Anak Terhadap Suara yang Ditampilkan dalam Video

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Jelas	45	57.04
Jelas	10	12.6
Ragu-ragu	20	25.3
Tidak Jelas	1	1.26
Sangat Tidak Jelas	3	3.8
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 45 siswa memberikan jawaban sangat jelas bahwa suara yang ditampilkan dalam video tadi sangat jelas. 10 siswa menjawab jelas, 20 orang ragu-ragu, hanya 1 orang yang menjawab tidak jelas dan 3 anak menjawab bahwa suara yang ditampilkan sangat tidak jelas. Ini dapat dikarenakan anak tersebut duduk dibelakang sehingga suara yang terdengar kurang jelas.

6. Pemahaman terhadap alur cerita dalam video

Pemahaman terhadap alur cerita dalam video tadi adalah melihat apakah anak-anak paham terhadap alur cerita dalam video yang ditampilkan. Untuk mengetahuinya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5.12: Kemampuan Memahami Alur Cerita Dalam Video

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Paham	19	24.03
Paham	7	8.9
Ragu-ragu	41	51.87
Tidak Paham	6	7.6
Sangat Tidak Paham	6	7.6
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa sejumlah 19 siswa menjawab sangat paham terhadap pernyataan ini, sebesar 7 siswa menjawab paham, 41 siswa menjawab ragu-ragu, 6 orang menjawab tidak paham dan sebanyak 6 siswa menjawab sangat tidak paham.

7. Apakah dapat melihat gambar dengan jelas dalam video tadi

Tanggapan siswa terhadap kejelasan gambar dalam video tadi. Peneliti ingin mengetahui apakah siswa dapat melihat dengan jelas video yang ditampilkan tadi, oleh karena itu bisa kita lihat dengan tabel dibawah ini

Tabel 5.13 : Respon Mengenai Kejelasan Gambar Dalam Video

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Jelas	63	79.74
Jelas	5	6.32
Ragu-ragu	10	12.65
Tidak Jelas	1	1.26
Sangat Tidak Jelas	1	1.26
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan tabel diatas sudah jelas bahwa gambar dalam video yang ditampilkan sangat jelas, dengan bantuan LCD dan ruangan auditorium yang cukup luas, anak – anak dapat melihat tayangan video dengan jelas. Sehingga dapat dilihat bahwa sebanyak 63 siswa menjawab sangat jelas, dan hanya 1 anak yang menjawab sangat tidak jelas.

8. Apakah dapat mengikuti pergerakan gambar gerak tubuh dengan jelas

Dalam tayangan tadi ingin dilihat apakah pergerakan gambar gerak tubuh yang ditampilkan dapat terlihat dengan jelas atau mungkin terlihat kurang baik, misalnya gambar yang ditampilkan ternyata memiliki resolusi yang rendah. Dan ini bisa dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 5.14 : Tanggapan Mengenai Kejelasan Pergerakan Gambar Gerak Tubuh

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	17	21.51
Setuju	10	10.26
Ragu-ragu	29	36.71
Tidak Setuju	2	2.53
Sangat Tidak Setuju	17	21.51
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 17 orang menjawab sangat setuju, 10 siswa menjawab setuju, 29 siswa menjawab ragu – ragu, 2 siswa menjawab tidak setuju dan yang menjawab sangat tidak setuju ada 17 orang siswa.

9. Apakah dapat menangkap pesan yang terdapat dalam video tadi

Tanggapan anak – anak tentang tayangan yang telah ditampilkan apakah dapat menangkap pesan yang ditampilkan dalam video tadi. Dapat kita lihat ditabel berikut :

Tabel 5.15 : Kemampuan Menangkap Pesan Dalam Video

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	13	16.45
Setuju	5	6.32
Ragu-ragu	35	44.3
Tidak Setuju	8	10.12
Sangat Tidak Setuju	18	22.78
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa semua anak – anak yang mampu menangkap pesan dalam video diatas ada 13 siswa, dan yang menjawab sangat tidak setuju atau dikategorikan kurang mampu menangkap pesan dalam video ada sekitar 18 siswa. Lainnya menjawab ragu – ragu atau sebesar 44.3%.

10. Perasaan kurang nyaman apabila tidak menonton kartun

Tanggapan anak – anak apabila mereka tidak menonton kartun akan merasa kurang nyaman atau tidak, dapat kita lihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 5.16 : Perasaan Kurang Nyaman Apabila Tidak Menonton Kartun

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	25	31.6
Setuju	9	11.45
Ragu-ragu	26	32.9
Tidak Setuju	6	7.6
Sangat Tidak Setuju	13	16.45
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Dari tabel diatas kita bisa lihat bahwa sebanyak 25 anak merasa sangat tidak nyaman apabila tidak menonton kartun. 9 orang menjawab setuju, 26 orang menjawab ragu-ragu apabila tidak menonton kartun, dan hanya sedikit anak-anak yang menjawab tidak setuju apabila tidak menonton kartun.

b. Kecerdasan Bahasa

11. Pemahaman akan gerakan saat kucing menopang dagu dalam tayangan video tadi.

Pemahaman akan gerakan saat kucing menopang dagu dalam tayangan video tadi adalah untuk mengetahui seberapa besar anak memahami gerakan nonverbal yang ditayangkan dalam video tadi. Untuk melihat hasilnya dapat kita lihat tabel dibawah ini.

Tabel 5.17 : Pemahaman Gerakan Nonverbal oleh Kucing

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Setuju	16	20.25
Setuju	4	5.1
Ragu-ragu	45	56.7
Tidak Setuju	5	6.32
Sangat Tidak Setuju	9	11.63
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Dari tabel diatas kita dapat melihat bahwa anak – anak yang mengetahui arti gerakan nonverbal yang ditayangkan, dengan sebesar 20.25% anak menjawab bahwa mereka sangat setuju dengan pernyataan yang ada, lalu 4 anak menjawab setuju dan masih banyak anak – anak ragu – ragu dengan jawaban mereka. Hasil dari persentase ini sebesar 56.7% anak yang menjawab ragu – ragu. Kemudian 5 anak menjawab tidak setuju dan 9 anak menjawab sangat tidak setuju.

12. Kemampuan menirukan suara kucing tadi

Kemampuan menirukan suara kucing adalah ingin mengetahui bagaimanakah kemampuan anak – anak terhadap video tadi, apakah dapat melakukan peniruan suara kucing tadi atau tidak dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 5.18 : Kemampuan Menirukan Suara Kucing

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Mampu	31	39.24
Mampu	16	20.25
Ragu-ragu	11	13.91
Tidak Mampu	6	7.6
Sangat Tidak Mampu	15	19
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan data tabel diatas dapat kita lihat bahwa sebanyak 39.24% anak menjawab sangat mampu berarti anak – anak dapat menirukan suara kucing tadi. sebanyak 20.25.4% anak menjawab ragu – ragu bisa menirukan suara kucing tadi. Dan hanya 19% anak yang menjawab tidak bisa menirukan suara kucing tadi sama sekali.

13. Kemampuan memprediksi tentang apa yang akan terjadi selanjutnya terhadap kol yang dipegang oleh Shaun

Kemampuan memprediksi tentang apa yang dilakukan oleh Shaun terhadap kol adalah ingin mengetahui apakah anak – anak dapat mengetahui kejadian selanjutnya ketika shaun menemukan dan mengamati kol yang dipegangnya.

Tabel 5.19 : Prediksi Kejadian Selanjutnya Saat Shaun Memegang Kol

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Tahu	23	29.11
Tahu	16	20.53
Ragu-ragu	9	11.4
Tidak Tahu	11	13.65
Sangat Tidak Tahu	20	25.31
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan tabel diatas sudah jelas bahwa anak – anak ragu apa yang akan terjadi selanjutnya, dapat dilihat sebesar 29.11% atau sebanyak 23 siswa menjawab sangat tahu, 16 siswa menjawab tahu, 9 orang siswa menjawab ragu – ragu, 11 siswa menjawab tidak tahu dan 20 orang menjawab sangat tidak tahu.

14. Kemampuan memprediksi tentang apa yang akan terjadi selanjutnya saat babi dan Shaun melompat keatas untuk merebut kol.

Kemampuan memprediksi tentang apa yang akan terjadi selanjutnya saat babi dan Shaun melompat keatas untuk merebut kola adalah ingin mengetahui sejauh mana kemampuan anak untuk menebak kejadian apakah yang akan terjadi selanjutnya. Dibawah ini akan dipersentasekan seberapa besar kemampuan anak dalam hal memprediksi tentang kejadian selanjutnya di bagian salah satu tayangan video tadi.

Tabel 5.20 : Prediksi Kejadian Selanjutnya Saat Babi dan Shaun Melompat Keatas untuk Merebut Kol

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Tahu	47	59.5
Tahu	12	15.15
Ragu-ragu	13	16.45
Tidak Tahu	4	5.1
Sangat Tidak Tahu	3	3.8
Jumlah	79	100

Dari tabel diatas kita dapat mengetahui bahwa anak – anak sudah dapat memprediksi apa yang akan terjadi dengan Shaun dan Babi saat melompat keatas untuk merebut bola. Mereka yang menjawab sangat tahu sebanyak 59.5% dan yang menjawab tahu ada 12 orang siswa, menjawab ragu – ragu 13 siswa (16.45%) yang menjawab tidak tahu 3 siswa (3.8%) menjawab sangat tidak tahu ada 4 siswa (5.1%)

15. Pemahaman ekspresi wajah peternak saat mesin mobil yang tidak hidup.

Pemahaman ekspresi wajah peternak saat mesin mobil yang tidak hidup adalah mengetahui apakah anak – anak dapat mengerti ekspresi wajah peternak yang ditunjukkan saat keadaan mesin mobilnya tidak hidup. Oleh karena itu kita bisa lihat dari tabel berikut ini.

Tabel 5.21: Pemahaman Ekspresi Wajah Peternak Saat Mesin Mobil Tidak Hidup

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Mengerti	47	59.5
Mengerti	18	22.8
Ragu-ragu	7	8.8
Tidak Mengerti	3	3.8
Sangat Tidak Mengerti	4	5.1
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan tabel diatas kita bisa melihat bahwa 47 siswa sangat mengerti, 18 siswa sebesar 22.8% menyatakan mengerti, 7 siswa mengatakan ragu-ragu tentang ekspresi wajah peternak, 3 orang tidak mengerti dan 4 orang sangat tidak mengerti atau sebesar 5.1%

16. Pemahaman ekspresi wajah kucing saat itu

Pemahaman ekspresi wajah kucing saat itu adalah ingin mengetahui respon anak – anak apakah dapat memahami ekspresi wajah kucing di salah satu bagian tayangan tadi. Untuk mengetahui apakah anak – anak memahami ekspresi wajah, dapat kita lihat tabel dibawah ini.

Tabel 5.22 : Pemahaman Ekspresi Wajah Kucing

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Mengerti	26	32.9
Mengerti	38	48.1
Ragu-ragu	7	8.9
Tidak Mengerti	3	3.8
Sangat Tidak Mengerti	5	6.3
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa 26 anak atau sebesar 32.9% anak menjawab sangat mengerti, 38 anak menjawab mengerti, 7 anak atau sebesar 8.9% menjawab ragu-ragu, 3 anak menjawab tidak mengerti dan sebesar 6.3% menjawab sangat tidak mengerti.

17. Alasan peternak menunjuk orang-orangan sawah

Kita dapat memahami apakah anak mengetahui alasan peternak menunjuk orang – orangan sawah dengan melihat tabel dibawah ini

Tabel 5.23 : Tanggapan tentang Peternak Menunjuk Orang – orangan Sawah

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Tahu	28	35.43
Tahu	16	20.24
Ragu-ragu	28	35.43
Tidak Tahu	3	3.8
Sangat Tidak Tahu	4	5.1
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan tabel diatas kita bisa melihat bahwa sebanyak 28 anak menjawab sangat tahu, 16 anak menjawab tahu, 28 anak menjawab ragu – ragu , 3 anak menjawab tidak tahu dan 4 anak menjawab sangat tidak tahu.

18. Apakah anak-anak mengingat kapan kejadian peternak menjatuhkan boneka beruang ?

Tabel 5.24: Kemampuan Mengingat Kejadian Saat Peternak Menjatuhkan Boneka Beruang

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Ingat	11	13.92
Ingat	1	1.26
Ragu-ragu	17	21.51
Tidak Ingat	9	11.39
Sangat Tidak Ingat	41	51.92
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hampir semua anak – anak tidak mengingat kejadian saat Peternak menjatuhkan boneka beruangnya. Kejadian ini terjadi pada saat diawal cerita tayangan video diputar sehingga anak – anak masih menikmati tayangan tersebut sebagai hiburan. Dan pertanyaan ini berada di pertengahan sehingga hanya ada 11 siswa yang masih mengingat dengan jelas kapan boneka beruang ini jatuh.

19. Pengetahuan nama anjing di video tadi

Pengertian nama anjing di video tadi adalah ingin mengetahui apakah anak – anak sebelumnya memperhatikan dan atau memang telah tahu siapa nama anjing di video tadi. Untuk detail nya bisa dilihat tabel dibawah ini.

Tabel 5.25 : Pengetahuan Tentang Nama Anjing di Video

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Tahu	20	25.31
Tahu	7	8.9
Ragu-ragu	19	24.05
Tidak Tahu	10	12.6
Sangat Tidak Tahu	23	29.14
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer , 2012

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hanya sebanyak kira – kira 20 siswa mengetahui nama anjing dalam tayangan video tadi. Dan 19 anak menjawab ragu – ragu, 10 - 23 anak menjawab tidak mengetahui nama anjing di tayangan video tadi.

20. Pengetahuan nama domba yang paling kecil di video tadi.

Pengetahuan nama domba yang paling kecil di video tadi adalah tanggapan anak – anak terhadap domba yang paling kecil dalam video tadi, apakah anak – anak memiliki perhatian khusus terhadap domba yang paling kecil ini atau tidak dapat kita lihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 5.26 : Pengetahuan Tentang Nama Domba yang Paling Kecil Dalam Video

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
Sangat Tahu	63	79.74
Tahu	7	8.9
Ragu-ragu	5	6.3
Tidak Tahu	2	2.53
Sangat Tidak Tahu	2	2.53
Jumlah	79	100

Sumber : Data Primer, 2012

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar dari anak – anak SD Fransiskus 2 Bandar Lampung mengetahui nama domba yang paling kecil dalam tayangan video tadi. Terbukti dari sejumlah 63 siswa yang menjawab bahwa mereka tahu nama domba yang paling kecil ini bernama Timmy.

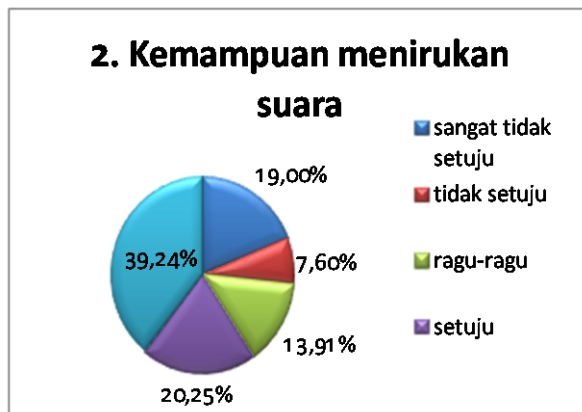
5. Preferensi Kuesioner

Gambar 5.1 : Pemahaman Gerakan Nonverbal



Arti dari gerakan nonverbal menopang dagu yang dimaksud dalam tayangan video tadi adalah berpikir. Dapat dilihat dalam diagram pie ini bahwa hampir sebesar 40 % anak – anak menjawab ragu – ragu, namun ada juga sekitar 30% anak – anak menjawab dengan benar dan sisanya menjawab yang hampir menyerupai dengan jawaban.

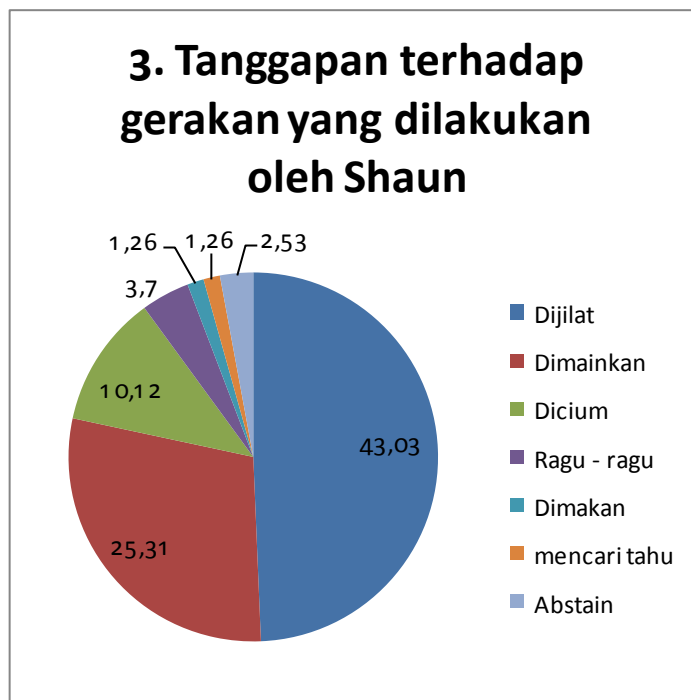
Gambar 5.2 : Kemampuan Menirukan Suara



Dalam diagram disamping dapat kita lihat bahwa hampir sebagian besar anak – anak mampu menirukan suara tadi, ini merupakan salah satu indikator kecerdasan bahasa yaitu mampu menirukan suara. Jadi umumnya anak – anak memiliki *basic* kecerdasan bahasa.

Sumber : Data Primer, 2012

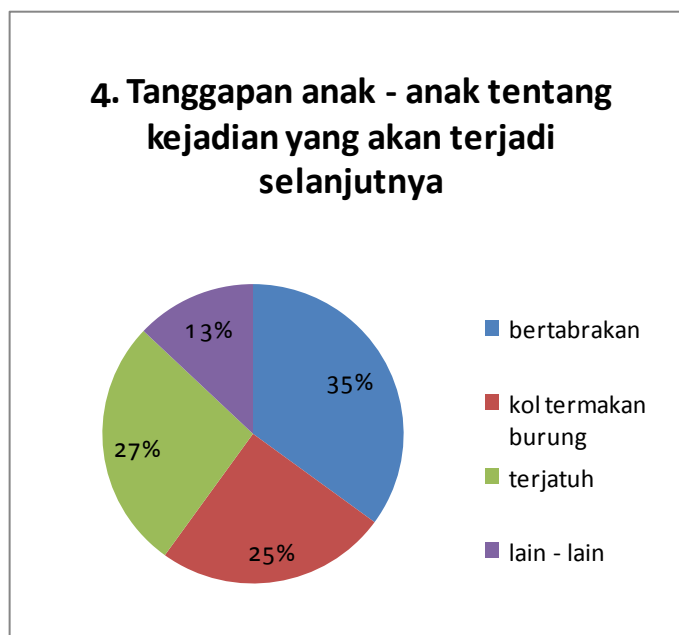
Gambar 5.3 : Tanggapan Terhadap Gerakan yang Dilakukan Oleh Shaun



Sumber : Data Primer, 2012

Dari gambar diagram disamping dapat dilihat bahwa anak – anak mampu menganalisis gerak tubuh yang dilakukan. Kesimpulan dari jawaban ini adalah mencari tahu benda apakah itu. Namun cara mencari tau benda itu, Shaun menjilat, mencium dan dimainkan. Dari diagram disamping ternyata anak – anak hanya ingat bahwa Shaun menjilat kol tersebut.

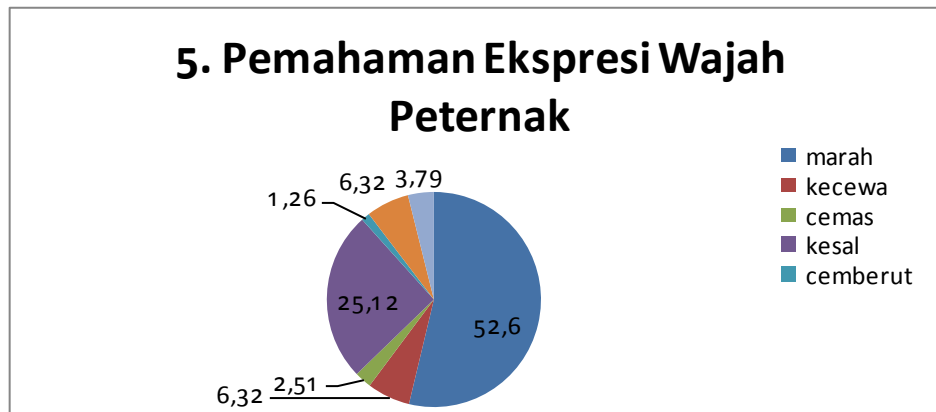
Gambar 5.4 : Tanggapan Anak – Anak Tentang Kejadian yang Akan Terjadi Selanjutnya



Sumber : Data Primer, 2012

Dari diagram disamping dapat kita lihat bahwa setelah anak – anak menonton separuh tayangan animasi tadi, mereka dapat menjawab dengan benar hampir keseluruhannya. Karena kejadian yang akan terjadi adalah Shaun dan Babi akan bertabrakan, mereka terjatuh dan kol yang mereka perebutkan masuk ke dalam mulut burung.

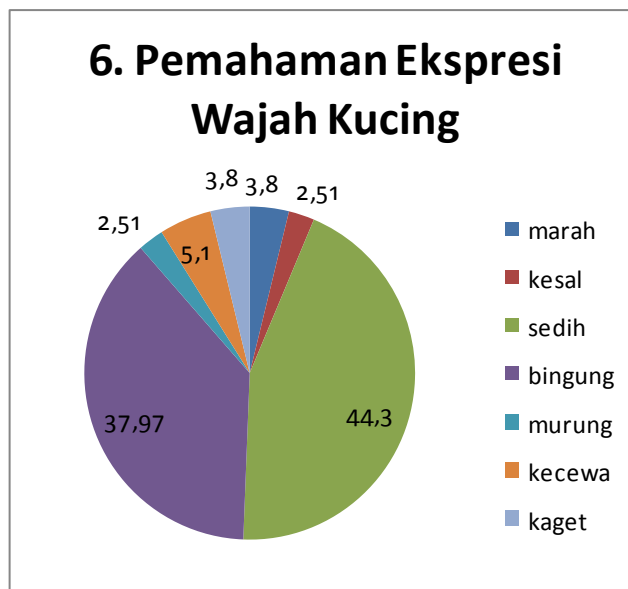
Gambar 5.5 : Pemahaman Ekspresi Wajah Peternak



Sumber : Data Primer, 2012

Setelah anak – anak melihat tayangan tadi, mereka diarahkan untuk menjawab pertanyaan tentang pemahaman ekspresi wajah peternak saat mesin mobil tidak hidup. sebanyak 52,6% anak menjawab marah, 25,12% anak menjawab kesal. Jawaban hampir 75% dari mereka adalah benar bahwa ekspresi yang ditunjukkan oleh peternak memang marah dan kesal.

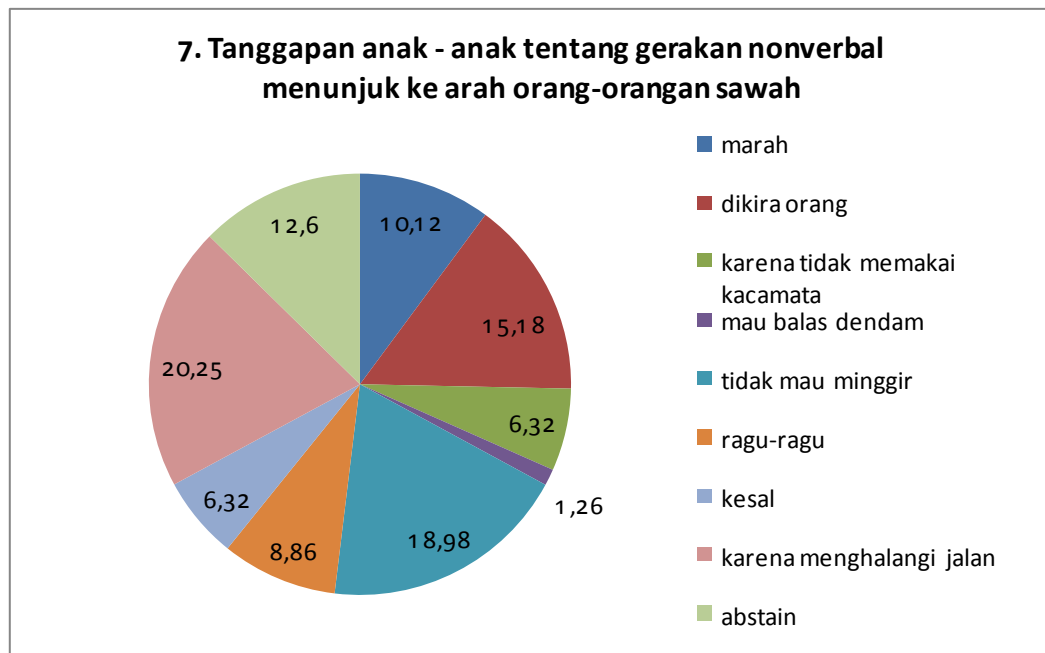
Gambar 5.6 : Pemahaman Ekspresi Wajah Kucing



Untuk pernyataan nomor 6 disamping ini yaitu mengenai ekspresi wajah kucing, dari tayangan video tadi, ekspresi yang ditunjukkan adalah bingung karena kucing tersebut tidak mendapatkan apa yang biasanya didapatkan, kemudian saat peternak pergi begitu saja, kucing itu merasa sedih. Dari diagram disamping dapat kita lihat bahwa sebesar 44,3% anak – anak menjawab ekspresi yang ditunjukkan

oleh kucing tersebut adalah sedih. kemudian sebesar 37,97% menjawab bingung. Dapat ditarik kesimpulan bahwa anak – anak bisa memahami arti dari ekspresi wajah.

Gambar 5.7 : Tanggapan Anak – anak Tentang Gerakan Nonverbal



Sumber : Data Primer, 2012

Dari diagram diatas dapat kita lihat bahwa dengan melihat tayangan video tadi anak-anak dapat menjawab tepat semua, karena ekspresi yang ditunjukkan oleh peternak dia marah karena dia ingin melewati jalan tersebut, namun karena dia tidak memakai kacamata dia tidak menyadari bahwa yang dikira orang ternyata adalah orang-orangan sawah.

Gambar 5.8 : Kemampuan Mengingat Sesuatu

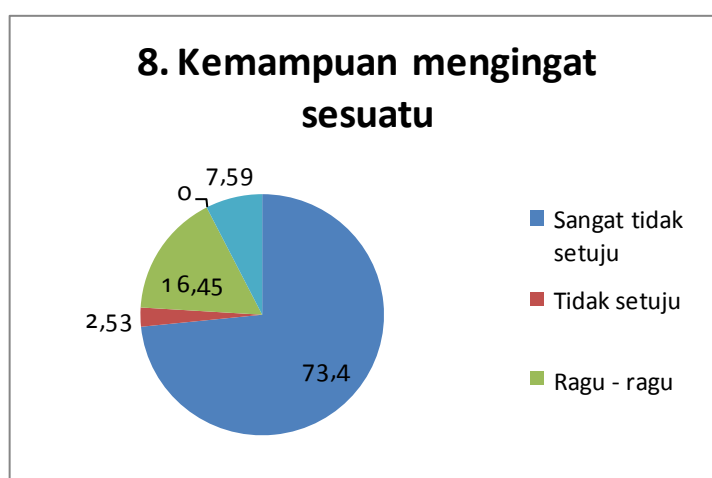
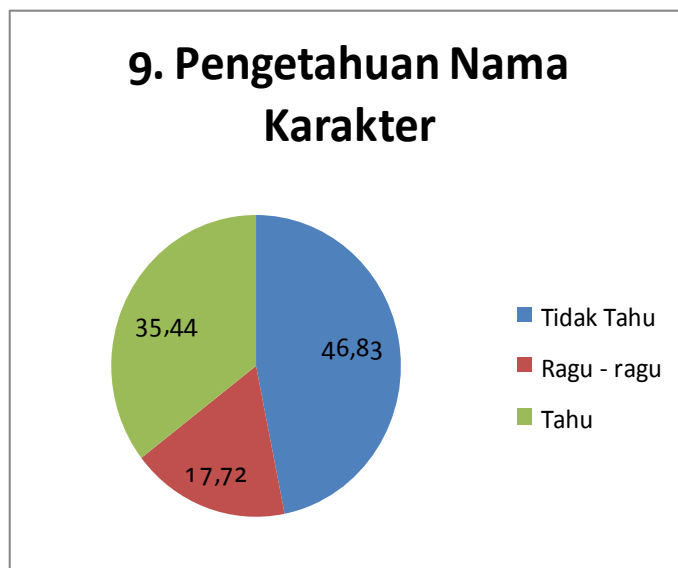


Diagram disamping menunjukkan seberapa besar anak - anak mengingat saat peternak menjatuhkan boneka. Kejadian itu terjadi di awal tayangan, dan setelah dilihat dari jawaban mereka, hanya 5 orang atau sebesar 7,59% anak yang mengingat

Sumber : Data Primer, 2012

kejadian tersebut.

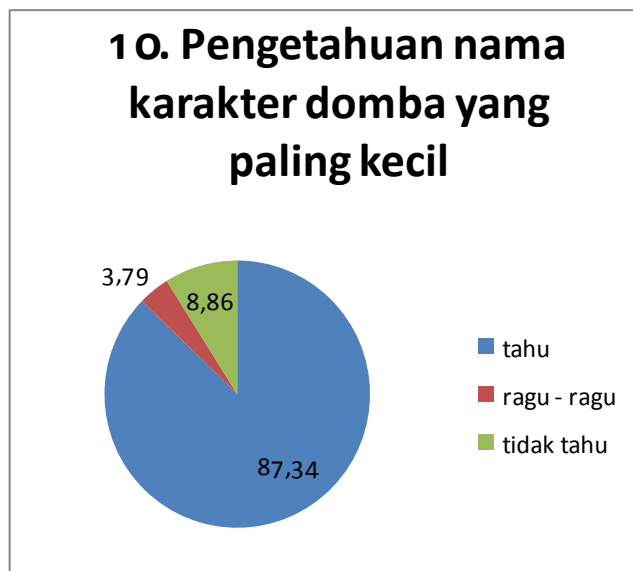
Gambar 5.9 : Pengetahuan Nama Karakter Anjing



Dari diagram disamping dapat kita lihat bahwa sebagian besar anak – anak tidak tahu siapa nama karakter anjing di tayangan tadi, tetapi ada juga yang tahu siapa nama anjing dikarakter tersebut. dan sebesar 17,72% mereka menjawab ragu – ragu.

Sumber : Data Primer, 2012

Gambar 5.10 : Pengetahuan Nama Karakter Domba yang Paling Kecil



Dari diagram disamping dapat kita lihat dengan jelas bahwa hampir semua anak – anak tahu bahwa Timmy adalah nama domba yang paling kecil di tayangan yang ditampilkan tadi. Dan hanya 8,86% anak yang tidak tahu siapa nama domba yang paling kecil.

Sumber : Data Primer, 2012

6. Preferensi Penelitian

Waktu Pelaksanaan : Jumat, 30 November 2012
Pukul 08.00 – 10.00 WIB
Tempat Pelaksanaan : Auditorium SD Fransiskus 2
Yang hadir : 6 Mahasiswa
3 Guru
Murid kelas 5A, 5B dan 5B

Situasi dan Kondisi :

- a) Sempat terjadi kesalahan teknis pada saat pemasangan proyektor sehingga penayangan film terlambat kurang lebih 5-10 menit.
- b) Seluruh anak-anak mengetahui film *Shaun The Sheep* bahkan mayoritas sering menontonnya. Anak-anak tampak menikmati film dan berucap “yaaaaahhh...” saat pertama kali adegan film di *pause*.
- c) Beberapa anak paham cara pengisian kuesioner dengan langsung menjawab pada angka yang telah disediakan, akan tetapi banyak dari mereka yang menjawab dengan menuliskan jawaban berupa kata-kata.
- d) Anak-anak sempat tidak kondusif di menit ke 15 hingga salah satu guru yang berada di belakang auditorium maju ke depan dan memperingatkan anak-anak untuk tertib.
- e) Beberapa anak terlihat melihat jawaban temannya, khususnya pada pertanyaan “nama anjing”, peneliti sempat memperingatkan untuk mengisi kuesioner dengan jujur.
- f) Beberapa anak nampak tidak terlalu fokus pada peneliti dan asik mengobrol atau bermain dengan temannya.

Penjelasan :

Dalam proses pelaksanaan ini peneliti dibantu oleh beberapa guru di SD Fransiskus 2 Bandar Lampung yaitu Ibu Tatik dan Pak Wegi dalam mempersiapkan waktu dan tempatnya, juga tidak lupa izin dari Suster kepala sekolah. Pada saat hari pelaksanaan yaitu hari Jumat tanggal 30 November 2012 pukul 08.00 WIB, kegiatan turun lapangan ini diadakan di Auditorium SD Fransiskus 2 yang dibantu oleh enam mahasiswa serta 3 Guru selaku wali kelas tiap masing – masing kelas.

Ruangan auditorium yang cukup luas dan bersih, menjadi pilihan bagi peneliti untuk menggunakan ruangan ini untuk melakukan penyebaran kuesioner. Dalam ruang auditorium yang luas ini anak – anak lebih nyaman untuk duduk dilantai sambil menonton tayangan di depan menggunakan LCD yang telah disiapkan sebelumnya. Anak – anak dengan rapi mengambil bagian tempat duduknya masing – masing sambil menunggu kegiatan dimulai.

Kegiatan penyebaran kuesioner ini dihadiri oleh murid kelas 5A, 5B dan 5D sebagai objek penelitian peneliti. Alasan peneliti memilih kelas 5A, 5B dan 5D dikarenakan kelas 5C sedang melaksanakan mata pelajaran olahraga. Pada saat peneliti sampai di sekolah, pertama – tama peneliti menghubungi beberapa guru yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan ini, dan diminta untuk mengingatkan anak – anak untuk membawa alat tulis ke Auditorium untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan sebelumnya.

Saat tepat pukul 8, anak – anak beserta guru wali kelas masing – masing sampai di ruang auditorium, namun karena terjadi kesalahan teknis, kegiatan ini tertunda beberapa menit sehingga kegiatan turun lapangan ini dimulai pukul 08.07 WIB.

Saat pertama kali perkenalan peneliti dengan anak – anak, mereka masih bingung karena belum tahu apa yang akan dikerjakan, kemudian peneliti mulai menjelaskan alasan dan tujuan melakukan kegiatan ini sambil dibagikan kuesioner untuk mempersingkat waktu.

Tampilan di LCD menampilkan tayangan *Shaun The Sheep*. Anak – anak mulai merespon dengan bercerita dengan teman sebelahnya bahwa mereka pernah menonton tayangan animasi tersebut. Peneliti juga sebelumnya telah memberikan informasi bagaimana cara pengisian kuesionernya yaitu pertama dengan melengkapi identitas diri, serta pengisiannya dengan mengisi jawaban disamping pernyataannya. Saat memulai tayangan film pertama, anak – anak terlihat memperhatikan dengan baik. Dan anak – anak juga merespon kecewa ketika tayangan di pause yang sebenarnya bertujuan untuk mengisi kuesioner yang diberikan. Anak – anak merespon kecewa bisa dilihat dengan mengatakan “yaaaaaaaaaaaaah” setiap kali tayangan di pause.

Tidak lupa peneliti juga memberikan pengarahan yang sama setiap pertanyaan yang diajukan untuk mengantisipasi anak sekaligus membangun komunikasi lebih dalam selama pelaksanaan kegiatan ini. Peneliti memperhatikan anak – anak dengan baik dan melihat beberapa anak ada yang masih belum memahami cara pengisian, ada yang langsung menyilang jawaban ada juga yang mengikuti

instruksi peneliti sebelumnya yaitu dengan cara mengisi jawaban disamping pernyataan yang disediakan dan peneliti menjelaskan kembali bagaimana cara pengisian jawaban di kuesioner tersebut. Tidak semua anak – anak memperhatikan dengan baik saat tayangan ditampilkan, dapat dilihat saat menit ke 15 anak – anak mulai ramai dan kurang kondusif, ini dapat terjadi dikarenakan anak mulai jenuh karena tayangan yang ditampilkan setengah – setengah di *pause*. Sampai salah satu guru wali kelas maju kedepan memberikan peringatan kepada anak – anak untuk tetap tertib dan kondusif dan kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan baik.

Saat anak – anak mulai ke pernyataan soal tentang nama anjing dalam video tadi, anak – anak terlihat bertanya satu dengan yang lainnya, antara merasa tidak yakin dengan jawaban dan juga mereka tidak tahu siapa nama anjing dalam video tersebut.

Setelah peneliti telah menyelesaikan penayangan video tadi, peneliti yang dibantu mahasiswa lainnya untuk mengumpulkan kuesioner yang telah diisikan sambil menikmati snack yang telah disediakan sambil menonton tayangan Shaun The Sheep lainnya sambil menunggu jam istirahat. Kegiatan pelaksanaan turun lapangan ini selesai pada pukul 8.45 WIB. Kegiatan ini berlangsung cukup lancar dengan bantuan rekan – rekan yang berkaitan.

B. Analisis Data “Pengaruh Tayangan Nonverbal Terhadap Kecerdasan Bahasa Anak”

Dalam analisis data penelitian ini, peneliti akan menggunakan rumus regresi linear sederhana yang akan diuraikan seperti berikut.

Tabel 5.27 : Hasil Perhitungan Regresi Linear

Perhitungan Regresi Linear Menggunakan Program SPSS versi 19	Hasil
Konstanta Intercept (a)	35,722
Koefisien Regresi (b)	0.462
Persamaan y atas x	$Y = 35.722 + 0.462x$
R	0.450
R square (R^2)	0.313
Standard Error dari b (Sb)	5.301
Standard Error of the Estimate	5.979
Df (n – 2)	53
T_{hit}	7.254
T_{tabel} pada taraf signifikansi 5%	1.676

Kriteria Penilaian Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0 – 0.25	Sangat Lemah
> 0.25 – 0.5	Cukup
> 0.5 – 0.75	Kuat
> 0.75 – 1	Sangat Kuat

1. Hasil Perhitungan Regresi Linear

Tabel 5.28 : Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	TayanganNonVerbal	.	Enter

- a. All requested variables entered.
b. Dependent Variable: KecerdasanAnak

Tabel 5.29 : Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,450 ^a	,313	,219	5,979

- a. Predictors: (Constant), TayanganNonVerbal

Tabel 5.30 : ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regr essi on	1419,918	1	1419,918	5,613	,000 ^a
	Resi dual	1858,833	52	35,747		
	Total	1858,833	53			

- a. Predictors: (Constant), TayanganNonVerbal
b. Dependent Variable: KecerdasanAnak

Tabel 5.31 : Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Const ant)	35,722	5,301		6,739	,000
	Tayan ganNo nVerb al	,462	,154	,450	7,254	,000

- a. Dependent Variable: KecerdasanAnak

Sumber : Data Primer, 2012

2. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ht : adanya pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak

Ho : tidak ada pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan statistik uji t sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 t_{\text{hitung}} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0.450 \sqrt{79-2}}{\sqrt{1-0.313^2}} \\
 &= 7.524
 \end{aligned}$$

Setelah dalam pengujian hipotesis yaitu membandingkan nilai t hitung dengan t tabel pada signifikan 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5% maka koefisien regresi signifikan maka hipotesis diterima. Jadi ada pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan komunikasi anak.
2. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ pada taraf 5% maka koefisien regresi signifikan maka hipotesis ditolak. Jadi tidak ada pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan komunikasi anak.

Sehingga dapat kita lihat bahwa nilai t_{hitung} yang sebesar 7,524 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,676 maka $t_{hitung} = 7,524 > t_{tabel} = 1,676$ maka hipotesis diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa, tayangan animasi nonverbal yang dimana dalam tayangan tersebut tidak memiliki dialog kata – kata dan hanya menggunakan gerakan nonverbal, ternyata memiliki pengaruh yang cukup terhadap kecerdasan bahasa anak. Terbukti bahwa dengan menggunakan teori SOR yaitu apabila stimulus yang didalam penelitian ini berupa tayangan animasi nonverbal diberikan kepada anak – anak yang disini berperan sebagai objek ternyata memiliki respon yang cukup untuk mendapatkan pengaruh terhadap kecerdasan bahasa yang mereka punya. Walaupun tidak berpengaruh banyak karena kecerdasan bahasa tidak hanya dipengaruhi oleh tayangan animasi nonverbal Shaun The Sheep, namun bisa dari faktor – faktor internal dan eksternal lainnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Fransiskus 2 Bandar Lampung ternyata dengan menggunakan tayangan animasi nonverbal dapat mempengaruhi kecerdasan bahasa anak. Dalam penelitian ini menggunakan tayangan animasi *Shaun The Sheep* sebagai instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan teori SOR (Stimulus-Objek-Respon) yaitu stimulus yang diberikan kepada objek yang nantinya akan memberikan respon. Respon yang diharapkan berupa efek yang sesuai antara pemberian stimulus dengan respon yang diberikan. Stimulus dalam penelitian ini merupakan tayangan animasi nonverbal, objeknya adalah anak kelas 5 SD Fransiskus 2 Bandar Lampung dengan respon yang diharapkan berupa besar pengaruh kecerdasan bahasa anak.

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara memberikan stimulus berupa tayangan animasi nonverbal kepada anak kelas 5 SD sebagai objeknya. Stimulus yang diberikan hanyalah berupa tayangan *Shaun The Sheep* yang merupakan instrumen dari penelitian ini. Kemudian stimulus ini diberikan kepada objek berupa anak kelas 5 SD Fransiskus 2 Bandar Lampung sebagai sampel yang telah ditetapkan sebelumnya. Kemudian pemberian stimulus ini dilakukan dengan cara menampilkan tayangan video nonverbal *Shaun The Sheep* kepada anak-anak.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di auditorium SD Fransiskus 2 Rawa Laut yang berisi dari anak kelas 5. Auditorium yang cukup besar dengan suasana nyaman dan bersih dan dikondisikan dengan responden berupa anak-

anak yang didampingi mahasiswa dan guru wali kelas, dilakukan penyebaran kuesioner dan ditampilkan tayangan animasi nonverbal. Dari kuesioner yang sudah diisi dan kemudian diolah datanya dengan bantuan program SPSS maka didapatkan bahwa adanya pengaruh tayangan nonverbal terhadap kecerdasan anak sebesar 45%. Ini dapat saja terjadi karena kemungkinan adanya pengaruh dari lingkungan sekitar dalam proses selama penelitian berlangsung saat menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu karena ruangan yang cukup besar membuat anak-anak kurang jelas mendengar suara dari tayangan nonverbal tersebut, tidak seperti saat mereka menonton televisi di rumah yang lebih fokus dan jelas saat menonton.

Ada juga pengaruh individual seperti misalnya ternyata ada anak yang aktif, sehingga ia lebih senang untuk mengobrol dengan teman didekatnya daripada memperhatikan tayangan yang sedang diberikan, sehingga teman yang diajak berbicara kurang fokus dalam mengikuti pelaksanaan penelitian ini. Kemudian ada juga beberapa anak yang terlihat mengantuk saat menonton tayangan animasi nonverbal ini sehingga kurang fokus dalam mengikuti tayangan animasi yang sedang ditampilkan.

Dari penelitian ini didapatkan bahwa tayangan nonverbal memiliki pengaruh sebesar 45% terhadap kecerdasan bahasa anak. Hasil ini didapatkan dari serangkaian kuesioner yang telah disebarikan ke anak kelas 5 yang dimana mereka pernah menonton tayangan *Shaun The Sheep*. Setiap anak itu unik, maka setiap anak itu pasti berbeda. Menurut Howard Gardner (2011) yang menuliskan di dalam bukunya *Multiple Intelligence* bahwa setiap anak memiliki 8 kecerdasan yang telah dikategorikan. Tetapi setiap anak akan

menonjolkan kecerdasan mereka masing-masing yang berbeda karena setiap anak dikaruniakan kecerdasan yang berbeda-beda. Maka ada anak yang pandai berolahraga namun tidak pandai dalam pelajaran matematika. Ada juga anak yang pandai berhitung namun tidak pandai berolahraga. Dapat dilihat dari tabel-tabel sebelumnya bahwa anak-anak sangat senang menonton kartun (Tabel 5.7) Ternyata dengan menonton kartun, selain sebagai hiburan anak-anak ternyata menonton kartun juga dapat memiliki pengaruh terhadap kecerdasan bahasa. Dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner yang sesuai dengan indikator kecerdasan bahasa, anak-anak dapat memahami, mengerti dan mengingat gerakan-gerakan nonverbal yang sebelumnya diberikan. Tayangan nonverbal juga dapat memengaruhi kecerdasan bahasa anak, contohnya menambahnya pengetahuan anak mengenai gerakan nonverbal.