



UNIVERSITAS INDONESIA

**PENGARUH TIPE KOMPONEN MEDIA TERHADAP PERILAKU
SPEECH IMITATION ANAK PRA-SEKOLAH**

*INFLUENCE OF MEDIA COMPONENT'S TYPE TO SPEECH
IMITATION IN PRE-SCHOOL CHILDREN*

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

ANNISA NURUL MUKTIONO PUTRI

0806344295

FAKULTAS PSIKOLOGI

PROGRAM REGULER

DEPOK

JUNI, 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

**PENGARUH TIPE KOMPONEN MEDIA TERHADAP PERILAKU
SPEECH IMITATION ANAK PRA-SEKOLAH**

*INFLUENCE OF MEDIA COMPONENT'S TYPE TO SPEECH
IMITATION IN PRE-SCHOOL CHILDREN*

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

ANNISA NURUL MUKTIONO PUTRI

0806344295

FAKULTAS PSIKOLOGI

PROGRAM REGULER

DEPOK

JUNI, 2012

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Annisa Nurul Muktiono Putri

NPM : 0806344295

Tanda Tangan :



Tanggal : 26 Juni 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Annisa Nurul Muktiono Putri
NPM : 0806344295
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh Tipe Komponen Media terhadap Perilaku
Speech Imitation Anak Pra-Sekolah

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Reguler, Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1:



(Edward Andriyanto Soetardhio, M. Psi)
NIP. 080703001

Pembimbing 2:



(Mita Aswanti Ijakrawiralaksana, M.Si)
NIP. 0808050302

Penguji 1:



(Dra. Sarastuti Hadiwinoto Nurdadi, M. Si)

Penguji 2:



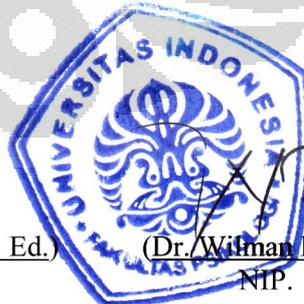
(Dra. Eva Septiana, M. Si)

Ketua Program Sarjana:



(Prof. Dr. Frieda Maryam Mangunsong Siahaan, M. Ed.)
NIP. 195408291980032001

Dekan:



(Dr. Wilman Dahlan Mansoer, M. Org. Psy)
NIP. 194904031976031002

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 28 Mei 2012

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Nurul Muktiono Putri

NPM : 0806344295

Program Studi : Reguler

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengaruh Tipe Komponen Media terhadap Perilaku *Speech Imitation* Anak Pra-Sekolah”

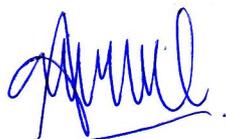
beserta perangkat (jika ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, serta mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 26 Juni 2012

Yang menyatakan



(Annisa Nurul Muktiono Putri)

NPM: 0806344295

KATA PENGANTAR

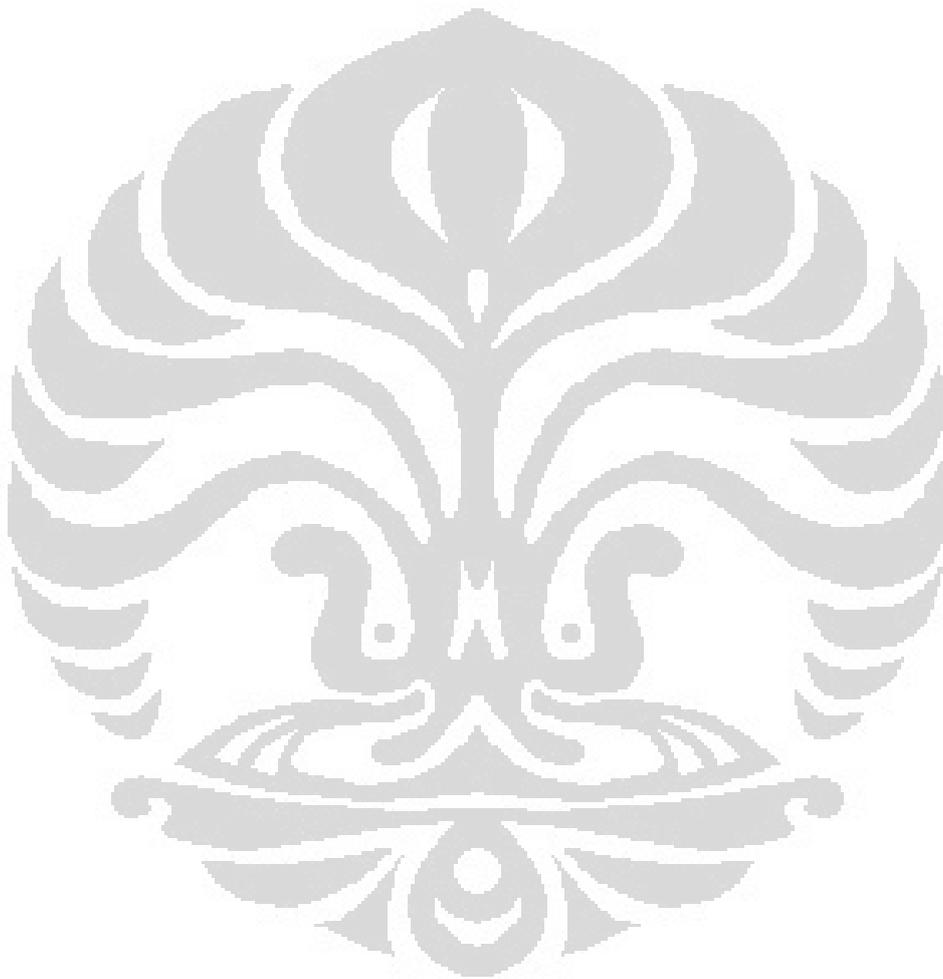
Alhamdulillah rabbil'alamin, dengan waktu pengerjaan selama dua semester, akhirnya saya dapat mengatasi hambatan yang datang dan menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Saya menyadari bahwa skripsi ini bisa selesai bukan hanya karena usaha yang saya lakukan, tetapi juga atas bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Susie Nurhati dan Bapak Muhammad Firmansyah, kedua orang tua saya yang tidak pernah putus memberikan dukungan dan doa untuk saya sehingga saya dapat menjadi seperti sekarang ini.
2. Dr. Alice Salendu, MBA., M. Psi selaku pembimbing akademis yang telah membimbing dan memberikan saran mengenai masalah-masalah yang dihadapi selama masa perkuliahan.
3. Edward Andriyanto Soethardio, S. Psi, M. Psi dan Mita Aswanti Tjakrawiralaksana, S. Psi, M. Psi selaku pembimbing skripsi yang sudah dengan sabar membimbing saya menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk diskusi dan saran yang diberikan untuk lebih membuka pikiran saya dalam proses penyelesaian skripsi selama dua semester ini.
4. Dra. Surastuti Hadiwinoto Nurdadi, M. Si dan Dra. Eva Septiana, M. Si selaku penguji skripsi yang telah memberikan masukan-masukan seputar penulisan skripsi ini.
5. Keluarga besar Wahyu Wiradimadja yang selalu memberikan dukungan untuk saya, walaupun dari jauh.
6. Pihak Sekolah KB/TK Islam Asuhan Bunda, KB/TK Islam Ar-Rahmah, dan PAUD Garuda yang telah memberikan waktu dan kesediaannya untuk membantu jalannya penelitian ini.
7. Samantha Paramita Goestoro, sahabat terbaik yang selalu memberikan dukungan, mendengarkan segala keluhan, dan memberikan masukan yang mengubah sudut pandang terhadap suatu hal.
8. Monica Widhaswara, teman satu payung penelitian *speech imitation*, tempat bertukar pikiran dan tidak pernah lupa untuk memberikan masukan seputar penelitian. Semoga sukses kedepannya.

9. Teman-teman psikomplit, Psikologi UI angkatan 2008. Teman berbagi keceriaan dan Semoga kita semua dapat mewujudkan impian kita masing-masing.

Depok, 26 Juni 2012

Annisa Nurul Muktiono Putri



ABSTRAK

Nama : Annisa Nurul Muktiono Putri
Program Studi : Psikologi
Judul : Pengaruh Tipe Komponen Media terhadap Perilaku *Speech Imitation* pada Anak Pra-Sekolah

Proses belajar terhadap kemampuan dan perilaku baru dimulai dari mengamati dan meniru. Salah satu yang mungkin dilakukan adalah *speech imitation*, yaitu menirukan ucapan atau pembicaraan yang ditangkap melalui indera. Beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa selain banyaknya suku kata dan panjangnya kalimat, *speech imitation* dipengaruhi oleh jeda antara stimulus dan respon, pengulangan kata, dan jenis kelamin pembicara.

Anak dapat meniru hal yang dilihatnya melalui media, seperti tayangan. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak lebih tertarik untuk mengamati dan menirukan tayangan yang menampilkan gambar dan suara dibandingkan dengan yang hanya memiliki tampilan suara. Penelitian ini menemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari tipe komponen media yang diberikan terhadap perilaku *speech imitation* pada anak usia 3 tahun sampai dengan 3 tahun 11 bulan.

Kata Kunci : *speech imitation*, komponen media, anak pra-sekolah

ABSTRACT

Name : Annisa Nurul Muktiono Putri
Study Program : Psychology
Title : Influence of Media Component's Type to Speech Imitation in Pre-School Children

Learning process to new skill and behavior starts from observation and imitating. One thing that may happen is speech imitation, which being catches by senses. Some of earlier experiment shows that speech imitation influenced by the pause between stimulus and response, word repetition, and speaker's gender, besides the length of the word or sentence.

Children can imitate what they see in the media, like media component. An experiment shows that children more likely to observe and imitate things from media that shows picture and sound than the one that only has sound. This experiment found that there are not significant differences from media component given to the speech imitation behavior in children between 3 years old to 3 years and 11 months old.

Keywords : Speech Imitation, media component, Pre-School Children

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL DAN LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah Penelitian <i>Speech Imitation</i>	1
I.2. Rumusan Masalah Penelitian <i>Speech Imitation</i>	5
I.3. Tujuan Penelitian <i>Speech Imitation</i>	5
I.4. Manfaat Penelitian <i>Speech Imitation</i>	5
I.4.1. Manfaat Teoritis Penelitian <i>Speech Imitation</i>	5
I.4.2. Manfaat Praktis Penelitian <i>Speech Imitation</i>	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1. Imitasi	6
II.1.1. Definisi Imitasi	6
II.1.2. Jenis Imitasi	6
II.1.2.1. <i>Speech Imitation</i>	7
II.1.2.2. Faktor yang Mempengaruhi <i>Speech Imitation</i>	8
II.1.2.3. Perkembangan <i>Speech Imitation</i>	8
II.1.2.4. Fungsi <i>Speech Imitation</i>	9
II.2. Model Imitasi	9

II.2.1. Definisi Model Imitasi	9
II.2.2. Model Imitasi Langsung	10
II.2.3. Model Imitasi Simbolik	10
II.2.3.1. Media	10
II.2.3.2. Tayangan Audio	11
II.2.3.3. Tayangan Audiovisual	12
II.3. Perkembangan Anak Usia Pra-Sekolah	13
II.3.1. Perkembangan Fisik	13
II.3.2. Perkembangan Kognitif	14
II.3.3. Perkembangan Bahasa	15
II.3.4. Perkembangan Psikososial	16
II.4. Dinamika Hubungan antara <i>Speech Imitation</i> dan Perkembangan Bahasa Anak	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
III.1. Rumusan Masalah Penelitian <i>Speech Imitation</i>	19
III.2. Hipotesis Penelitian <i>Speech Imitation</i>	19
III.3. Variabel Penelitian <i>Speech Imitation</i>	19
III.3.1. Variabel Bebas Penelitian <i>Speech Imitation</i>	19
III.3.2. Variabel Terikat Penelitian <i>Speech Imitation</i>	20
III.4. Tipe dan Desain Penelitian <i>Speech Imitation</i>	20
III.5. Karakteristik Sampel Penelitian <i>Speech Imitation</i>	21
III.5.1. Karakteristik Partisipan Penelitian <i>Speech Imitation</i>	21
III.5.2. Metode Pemilihan Sampel Penelitian <i>Speech Imitation</i>	22
III.5.3. Jumlah Partisipan Penelitian <i>Speech Imitation</i>	22
III.6. Instrumen Penelitian <i>Speech Imitation</i>	22
III.7. Persiapan Penelitian <i>Speech Imitation</i>	24
III.8. Prosedur Penelitian <i>Speech Imitation</i>	26
III.8.1. Prosedur Penelitian Kelompok dengan Tayangan Audio	26

III.8.2. Prosedur Penelitian Kelompok dengan Tayangan Audiovisual	27
III.9. Metode Pengumpulan Data Penelitian <i>Speech Imitation</i>	28
III.10. Metode Pengolahan Data Penelitian <i>Speech Imitation</i>	28
III.10.1. Kodifikasi Data Penelitian <i>Speech Imitation</i>	28
III.10.2. Analisa Statistik Data Penelitian <i>Speech Imitation</i>	29
III.11. Pelaksanaan Penelitian <i>Speech Imitation</i>	29
BAB IV HASIL DAN ANALISA	33
IV.1. Gambaran Umum Partisipan Penelitian <i>Speech Imitation</i>	33
IV.2. Gambaran Perolehan Skor setiap Kelompok Tayangan	34
IV.2.1. Gambaran Perolehan Skor Tindakan Meniru pada Kelompok Tayangan Audio (Kelompok 1)	34
IV.2.2. Gambaran Perolehan Skor Tindakan Meniru pada Kelompok Tayangan Audiovisual (Kelompok 2)	34
IV.3. Perbandingan Kedua Kelompok Tayangan	35
BAB V KESIMPULAN, DISKUSI, SARAN	36
V.1. Kesimpulan Hasil Penelitian <i>Speech Imitation</i>	36
V.2. Diskusi	36
V.3. Saran	40
V.3.1. Saran Penelitian <i>Speech Imitation</i> Selanjutnya	40
V.3.2. Saran Praktis	41
DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR TABEL DAN LAMPIRAN

Tabel 3.1. Hasil Uji Coba Tayangan	24
Tabel 3.2. Gambaran Pelaksanaan Penelitian	29
Tabel 4.1. Gambaran Umum Partisipan	33
Tabel 4.2. Gambaran Perolehan Skor Tindakan Meniru pada Kelompok Tayangan Audio (Kelompok 1)	34
Tabel 4.3. Gambaran Perolehan Skor Tindakan Meniru pada Kelompok Tayangan Audiovisual (Kelompok 2)	34
Tabel 4.4. <i>Independent Sample t-test</i>	35
Lampiran 1: Informed Consent Penelitian	46
Lampiran 2: Data Partisipan	50
Lampiran 3: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS	52

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

B, salah seorang anggota keluarga peneliti yang berusia 4 tahun, secara tiba-tiba mengucapkan kata “*bego*” saat sedang bermain dengan temannya. Kata tersebut diucapkan B karena temannya merebut mainan yang sedang dimainkannya. Ketika ditanyakan mengenai arti kata tersebut, B mengaku bahwa ia tidak mengetahui arti yang sebenarnya. B juga menceritakan bahwa ia mendengar kata tersebut diucapkan oleh salah seorang saudaranya yang sedang menerima telepon dari temannya.

Perilaku yang hampir serupa juga ditemukan pada salah satu murid di sekolah tempat peneliti melakukan kerja praktek, dengan inisial L. L senang sekali menirukan kata “*oh dear*” dengan ekspresi wajah cemas. Kata tersebut merupakan hal yang sering diucapkan oleh *Winnie the Pooh*, tokoh favorit L. Pengasuh L menceritakan bahwa setiap sore L selalu minta diputar film favoritnya tersebut. Ketika ditanya makna dari kata tersebut, L mengaku tidak mengetahuinya. Namun, L dapat menceritakan bahwa *Pooh* sedang sedih ketika mengucapkan kata tersebut. Kedua fenomena tersebut merupakan contoh dari perilaku *speech imitation*.

Speech imitation merupakan proses menirukan suara kata atau kalimat yang dilihat atau didengar dari sebuah sumber suara (Hornstein, *et al.*, 2008). Penelitian mengenai *speech imitation* telah banyak dilakukan. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Hornstein, *et al.* (2008) menunjukkan bahwa kemampuan anak melakukan imitasi berkembang sesuai dengan tahap perkembangan yang dilaluinya. Semakin besar usia anak, ia akan lebih dapat membedakan tingkah laku yang harus di imitasi dan tidak, namun dorongan untuk melakukan hal yang sesuai dengan contoh juga semakin besar. Dalam penelitian ini juga ditemukan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *speech imitation*, yaitu jumlah suku kata, panjang dari suku kata terakhir, panjang dari suku kata kedua dari terakhir, perbedaan panjang dua suku kata terakhir, dan perbedaan intonasi pengucapan dua suku kata terakhir. Di lain pihak, Goldinger (1998, dalam Kappes, 2010) mengungkapkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi *speech imitation* adalah pengulangan kata, jeda antara stimulus dengan respon, dan jenis kelamin pembicara.

Proses belajar terhadap tingkah laku atau kemampuan dasar dilakukan manusia sejak ia baru lahir dan terus berlanjut di sepanjang siklus kehidupannya (Santrock, 2002). Proses belajar pada awal kehidupan manusia dilakukan pada masa *infancy* dan *toddlerhood*, di mana seorang anak akan mulai mempelajari tingkah laku dasar yang diperlukan dalam kehidupan sosial dengan lingkungannya. Salah satu cara untuk mempelajari tingkah laku dasar dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan mengamati tingkah laku orang lain di lingkungan dan menirukan tingkah laku yang telah diamati (Santrock, 2008).

Model perilaku yang diamati dan diimitasi oleh anak dapat berupa peragaan langsung dari orang terdekatnya, seperti pengasuh, orang tua, teman, dan sebagainya (Santrock, 2002). Contohnya, seorang anak akan mengerti bagaimana cara memegang sendok setelah mengamati ibunya memegang sendok. Selain melalui orang terdekat, anak juga dapat mengimitasi hal-hal yang diamati langsung dari lingkungan tempat ia beraktivitas (Davis, 2011). Seorang anak dapat belajar mengucapkan kata tertentu karena melihat atau mendengar orang lain mengucapkan kata tersebut. Di lain pihak, anak juga dapat mengimitasi stimulus yang diamatinya melalui media tertentu (Newman & Newman, 2011).

Pemaparan media pada anak telah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Sejak tahap awal perkembangannya, anak sudah diperkenalkan dengan media, termasuk media digital interaktif. Tidak sedikit orang yang mengetahui bahwa konten dari tayangan media dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap anak, namun kebanyakan orang memiliki kemampuan yang masih terbatas mengenai karakteristik anak (Calvert & Wilson, 2010).

Media memiliki peranan yang cukup penting bagi kehidupan anak pada zaman yang serba maju seperti sekarang. Rutinitas anak sehari-hari, seperti berkomunikasi, belajar, dan kegiatan hiburan banyak dipengaruhi oleh media (Scantlin, dalam Calvert & Wilson, 2010). Anak-anak, mulai dari bayi hingga usia pra-sekolah, tumbuh di lingkungan rumah dengan media sebagai pusat dari semua kegiatan yang dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan jumlah anak usia 6 bulan sampai dengan 6 tahun yang memiliki fasilitas media lengkap, seperti televisi, DVD *player*, CD *player*, dan *game console* di kamar pribadi mereka, yang mencapai sepertiga dari populasi anak yang menjadi partisipan pada rentang usia tersebut. Anak usia antara 2 sampai 3 tahun yang

memiliki fasilitas media di dalam kamar pribadi mereka mencapai 29%. Hal ini menyebabkan anak-anak dapat mengakses media tanpa pengawasan dari orang tua atau pengasuhnya. Lebih lanjut lagi, anak akan mendapat pengaruh media di usia yang masih sangat muda (Calvert & Wilson, 2010).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rideout dan Hammel (2006) menunjukkan bahwa peranan media sangat terasa dalam rutinitas anak sehari-hari. Kegiatan yang biasa dilakukan sehari-hari pada anak usia pra-sekolah diantaranya adalah, 84% anak-anak mendengarkan musik, 81% menonton televisi, 41% menonton video, 81% membaca atau dibacakan cerita, 12% menggunakan komputer, dan 8% memainkan *game console*. Penggunaan media ini tidak hanya digunakan satu jenis dalam satu waktu, tetapi juga memungkinkan anak untuk melakukannya secara *multitasking*. Contoh dari *multitasking* yang mungkin dilakukan adalah makan sambil menonton, mendengarkan musik sambil bermain atau belajar, dan sebagainya (Calvert & Wilson, 2010).

Huston & Wright (1983) menyatakan bahwa faktor utama dalam proses mengamati dan interaksi anak dengan media adalah kapasitas representasional (Calvert, 2006). Hal ini terjadi karena anak terlebih dahulu melakukan proses mengenali stimulus yang muncul untuk dapat memprosesnya. Terdapat tiga cara yang dapat dilakukan anak agar dapat belajar melalui media, yaitu imitasi, *exploration-to-search model*, dan *comprehensibility model*. Imitasi menjadi poin yang cukup penting dari cara yang dapat dilakukan untuk belajar melalui media karena melalui imitasi anak akan mengerti mengenai hal-hal yang ditampilkan di media (Calvert, 2006). Imitasi juga merupakan salah satu tanda bahwa anak mengingat kejadian yang diamatinya, walaupun kejadian tersebut sudah berlalu (Calvert & Wilson, 2010).

Penelitian mengenai peran media terhadap perilaku imitasi pada anak lebih banyak dilakukan dengan menggunakan media televisi sebagai alat bantu. Penelitian yang dilakukan oleh Meltzoff (1988) menunjukkan bahwa pada usia 14 bulan anak sudah dapat mengimitasi potongan film yang ditayangkan di televisi dan memperagakan pada mainannya. Penelitian lain menunjukkan bahwa pada usia 3 tahun anak dapat dengan sigap mengimitasi film, video, atau acara televisi yang ditontonnya (Calvert & Wilson, 2010).

Penelitian lain mengenai peran media terhadap perilaku imitasi dilakukan dengan menggunakan media yang berhubungan dengan kepekaan auditori, seperti rekaman suara. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dobson, *et al.* (2005), yang menunjukkan bahwa kepekaan pendengaran, kebiasaan mendengarkan musik, dan emosi dapat mempengaruhi seseorang dalam mempersepsi dan mengimitasi stimulus yang hanya berupa tayangan audio.

Untuk melengkapi penelitian-penelitian mengenai *speech imitation* seperti yang telah dirangkum sebelumnya, peneliti hendak melakukan penelitian dengan memvariasikan jenis tayangan yang dijadikan model untuk imitasi. Penelitian yang dirancang akan membuktikan ada atau tidak perbedaan perilaku *speech imitation* pada anak usia 3 tahun sampai 3 tahun 11 bulan yang diberikan tayangan audio dan tayangan audiovisual.

Usia 3 tahun sampai 3 tahun 11 bulan dipilih karena pada usia tersebut anak sudah menguasai banyak kosakata dan mulai dapat menyebutkan kata-kata yang pengucapannya rumit, yang terdiri dari tiga suku kata atau lebih (Newman & Newman, 2011). Pada usia ini, anak juga mulai mengembangkan kewaspadaan kepada orang asing dan mulai dapat melakukan klasifikasi untuk mengimitasi perilaku yang ditampilkan (Calvert & Wilson, 2010). Anak juga mulai dapat mendemonstrasikan kemampuan kognitif sederhana dalam mengerjakan tugas dan menaruh atensi penuh terhadap stimulus yang datang (Davis, 2011). Kemampuan anak untuk mengontrol perhatian juga mempengaruhi perkembangan kemampuan untuk mengingat (Santrock, 2008).

Tayangan audio dan tayangan audiovisual dipilih untuk memancing perilaku *speech imitation* pada anak. Kedua tayangan ini memiliki perbedaan dalam pemberian stimulus oleh model. Pada tayangan audio, stimulus yang ditampilkan hanya berupa rekaman percakapan yang diucapkan model. Pada tayangan audiovisual, suasana ruangan, cara pengucapan, dan ekspresi model ikut diperlihatkan, selain percakapan yang diucapkan. Alasan lain peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membedakan tayangan adalah karena penelitian mengenai peran media audio terhadap perilaku imitasi lebih banyak dilakukan pada anak usia sekolah dasar hingga dewasa, sedangkan peran media audiovisual terhadap perilaku imitasi dilakukan pada rentang usia yang cukup merata, dari *toddler* hingga usia dewasa. Peneliti tertarik

untuk melihat seberapa jauh pengaruh peran komponen media terhadap perilaku *speech imitation* anak.

Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan media apa yang memiliki pengaruh lebih besar pada anak dalam meniru kata-kata. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai media yang lebih efektif untuk digunakan sebagai alat bantu dalam mengembangkan kemampuan anak berbahasa, khususnya dalam proses mengenal kata.

I.2 Rumusan Masalah

Masalah yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah: “apakah tipe komponen media mempengaruhi perilaku *speech imitation* anak pra-sekolah?”

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan *speech imitation* pada anak yang diberikan stimulus berupa tayangan audio (rekaman suara) dengan anak yang diberikan stimulus berupa tayangan audiovisual (rekaman gambar dan suara).

I.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman mengenai *speech imitation*, terutama pada anak. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar pada penelitian lain mengenai *speech imitation*.

I.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini berguna bagi orang tua dan institusi pendidikan anak usia dini untuk melihat pengaruh dari hal-hal yang dilihat dan didengar sebagai sumber pembelajaran bagi anak, khususnya dalam perilaku *speech imitation*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dijabarkan hal-hal yang berkaitan dengan imitasi, khususnya *speech imitation*, perkembangan kognitif, fisik, dan psikososial, serta faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *speech imitation* pada anak usia 3 tahun sampai 3 tahun 11 bulan.

II.1. Imitasi

II.1.1. Definisi Imitasi

Zentall (2006) mendefinisikan imitasi sebagai berikut.

“Imitation can be defined as the copying of behavior that requires cognitive processes.”

Di lain pihak, Heyes (2005, dalam Kappes 2010) mendefinisikan imitasi sebagai berikut.

“... a relationship of similarity, a match, between the observed movement, the stimulus, and the reactive movement, the response.”

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan diatas, definisi imitasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah **menirukan** hal yang diamati sebelumnya, yang melibatkan proses kognitif didalamnya, dan memiliki kesesuaian antara perilaku yang diamati dengan perilaku reaktif yang ditunjukkan.

II.1.2. Jenis Imitasi

Meltzhoff dan Moore (1996, dalam Hertzog & Faber, 1999) menjelaskan bahwa imitasi terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. *Manual Imitation*

Keadaan ketika seorang anak menirukan suatu gerakan, biasanya berupa gerakan tangan, yang dilakukan orang tua, pengasuh, atau orang lain dilingkungannya. Biasanya anak melihat gerakan tangan orang tua dan pengasuhnya tersebut dengan seksama, kemudian berusaha menggerakkan tangannya semirip mungkin dengan apa yang mereka lihat.

2. *Vocal Imitation*

Keadaan ketika seorang anak menirukan suara yang didengarnya dari orang tua, pengasuh, atau orang lain dilingkungannya. Biasanya suara yang ditirukan anak merupakan bunyi-bunyian yang belum memiliki makna, atau hanya terdiri dari satu huruf vokal.

3. *Facial imitation*

Keadaan ketika seorang anak menirukan ekspresi wajah yang diperagakan orang tua, pengasuh, atau orang lain dilingkungannya. Anak melakukan facial imitation dengan cara berusaha membandingkan pergerakan otot-otot wajahnya sesuai dengan yang diperagakan oleh model. Hal ini disebabkan karena anak tidak dapat melihat ekspresi wajahnya sendiri, kecuali dengan menggunakan cermin sebagai alat bantu.

Speidel dan Nelson (1989) menambahkan satu jenis imitasi yang lain, yaitu *speech imitation*, yang merupakan perilaku menirukan kata atau kalimat yang diucapkan model, baik dengan adanya pengurangan maupun penambahan. Lemaitre, *et al.* (2010) membuat perbandingan antara *vocal imitation* dan *speech imitation*. *Vocal imitation* merupakan pengulangan sinyal akustik dari sumber suara dan biasanya tidak memiliki arti, sedangkan *speech imitation* merupakan pengulangan kata dari sumber suara yang biasanya memiliki arti tertentu walaupun belum dipahami oleh anak (Lemaitre, *et al.*, 2010).

II.1.2.1. *Speech Imitation*

Speidel dan Nelson (1989) mendefinisikan *speech imitation* sebagai berikut.

“...the reproduction, or attempted reproduction of behavior observed in someone else: whether that reproduction be immediate or deferred, whether

it be the repetition of a single phoneme or a whole sentence, whether it is reduced or expanded, whether the model has been observed once or many times, and whether the model has been imitated once or many times.”

Hornstein, *et al.* (2008) menyatakan bahwa *speech imitation* adalah proses menirukan kata atau kalimat yang didengar atau dilihat dari sebuah sumber suara.

Berdasarkan definisi di atas, *speech imitation* yang akan dilihat dalam penelitian ini adalah reproduksi pengucapan kata atau kalimat yang diobservasi dari tampilan model, melalui satu kali atau beberapa kali pengamatan, yang dilakukan secara langsung atau dengan jeda, dan dengan pengurangan atau penambahan.

II.1.2.2. Faktor yang Mempengaruhi *Speech Imitation*

Hornstein *et al.* (2008) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *speech imitation*, yaitu jumlah suku kata, panjang dari suku kata terakhir, panjang dari suku kata kedua dari terakhir, perbedaan panjang dua suku kata terakhir, dan perbedaan intonasi pengucapan dua suku kata terakhir.

Di lain pihak, Goldinger (1998, dalam Kappes, 2010) mengungkapkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi *speech imitation* adalah pengulangan kata, jeda antara stimulus dengan respon, dan jenis kelamin pembicara.

II.1.2.3. Perkembangan *Speech Imitation*

Perkembangan *speech imitation* pada anak dimulai dengan kemampuannya untuk mengimitasi suara tertentu yang ada dilingkungannya pada usia 4-6 bulan. Pada usia 7-9 bulan, kemampuan *speech imitation* anak mulai meningkat, dengan cara melakukan imitasi terhadap pengucapan kata-kata sederhana, seperti “mama” atau “dada”. Memasuki usia 12 bulan, anak mulai mengucapkan kata-kata dengan ajaran yang kurang tepat. Hal ini terus berlanjut sampai anak mencapai usia 18 bulan (Shiplely & McAfee, 2008). Pada usia antara 2 tahun sampai dengan 2 tahun 6 bulan, imitasi yang dilakukan anak berupa kata-kata tertentu yang didengarnya dari kalimat yang diucapkan orang-orang disekitarnya, dengan pengucapan yang belum sempurna (Maassen, *et al.*, 2004). Memasuki usia 3 tahun, anak dapat mengulang kalimat atau potongan percakapan yang didengarnya dengan penambahan atau pengurangan tertentu. Anak juga sudah dapat memilah hal menarik untuk diimitasi (Speidel & Nelson, 1989).

II.1.2.4. Fungsi *Speech Imitation*

Bloom (1993) mengungkapkan bahwa salah satu fungsi dari *speech imitation* adalah untuk membantu anak dalam berbahasa dan mengenali kata-kata baru. Jespersen dalam Bloom (1993) mengungkapkan bahwa anak perlu mengulang pembicaraan yang didengarnya agar dapat mempelajari hal-hal dari pembicaraan tersebut, seperti kecakapan berbahasa. Anak juga dapat mempelajari aturan dan makna dari kata yang baru dipelajarinya melalui *speech imitation* (Corrigan, dalam Speidel & Nelson, 1989).

Speidel dan Nelson (1989) menyatakan fungsi lain dari *speech imitation* adalah dapat merangsang anak untuk berbicara. Hal ini dapat terlihat dari perilaku anak yang biasanya akan secara otomatis menirukan kata yang baru didengar atau dipelajarinya. Fungsi sosial seseorang juga memberikan pengaruh terhadap perilaku *speech imitation*, selain fungsi kognitifnya (Slobin, dalam Speidel & Nelson, 1989). Hal ini terjadi karena *speech imitation* merupakan akibat dari interaksi dengan lingkungan. Salah satu penelitian mengenai fungsi *speech imitation* ini dilakukan Keenan (1977), yang menyimpulkan bahwa salah satu faktor munculnya perilaku *speech imitation* pada anak adalah ketertarikan pada percakapan yang terjadi dan karakter teman dalam yang terlibat dalam percakapan (Speidel & Nelson, 1989).

II.2. Model Imitasi

II.2.1. Definisi Model Imitasi

Berdasarkan konsep *social learning*, proses belajar dapat dilakukan dengan mengobservasi dan mengimitasi perilaku orang lain (Bandura & Walters, 1963). Seseorang yang perilakunya diobservasi dan kemudian diimitasi disebut dengan model, dan perilaku menirukan gerakan model disebut dengan *modeling* (Newman & Newman, 2011).

Speidel & Nelson (1989) menjelaskan model sebagai stimulus yang diobservasi, dianalisis, dan diikuti perilakunya oleh orang lain. Model dapat berupa individu maupun alat yang digunakan untuk merangsang munculnya perilaku yang diinginkan. Definisi model yang lain dijelaskan oleh Deprez (1984) sebagai stimulus

yang perilakunya diobservasi dan diikuti, namun tidak mempengaruhi struktur kepribadian subjek. Selain itu, Dautenhahn dan Nehaniv (2002) menyatakan model sebagai individu yang memiliki motivasi untuk membantu subjek belajar dengan cara menampilkan suatu perilaku yang kemudian diobservasi dan diimitasi oleh subjek.

Dari beberapa definisi di atas, definisi model yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai stimulus yang diobservasi dan diimitasi tanpa mempengaruhi struktur kepribadian subjek.

II.2.2. Model Imitasi Langsung

Miltenberger (2011) menyebutkan bahwa model imitasi langsung adalah berupa tingkah laku yang ditunjukkan oleh seseorang secara langsung kepada orang lain, sesuai dengan situasi yang menjadi setting munculnya tingkah laku tersebut. Anak dapat mengimitasi tingkah laku dari orang-orang yang biasa melakukan interaksi dilingkungannya, seperti orang tua, anggota keluarga lain, pengasuh, guru, dan teman sepermainan. Namun, tingkah laku yang memberikan pengaruh besar pada anak adalah yang ditunjukkan orang tua, karena interaksi antara anak dan orang tua lebih sering terjadi dibandingkan dengan orang lain (Papalia, *et al.*, 2009).

II.2.3. Model Imitasi Simbolik

Bandura dan Walters (1963) menyatakan model imitasi simbolik sebagai model yang ditampilkan melalui instruksi berupa suara, tulisan, gambar, atau kombinasi gambar dan suara (Newman & Newman, 2011). Berdasarkan definisi tersebut, maka media termasuk dalam jenis model imitasi simbolik. Adapun media yang digunakan sebagai model imitasi dalam penelitian ini adalah tayangan audio dan tayangan audiovisual.

II.2.3.1. Media

Media, menurut Giles (2003), memiliki cakupan arti yang luas. Media merupakan sistem yang digunakan untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (Calvert & Wilson, 2010). Di lain pihak, Riffe, *et al.* (1998) menyatakan bahwa media adalah sebuah sistem yang digunakan untuk tujuan komunikasi atau penyampaian pesan berupa simbol verbal, tekstual, atau gambar. Komunikasi dan penyampaian pesan yang dilakukan ini dapat berbeda antara individu

yang satu dengan yang lain, dan dapat dipengaruhi oleh faktor kebudayaan yang dianut pada suatu kelompok (Riffe, et al., 1998).

Dari beberapa pendapat tersebut, definisi media yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah sistem penyampaian pesan berupa simbol verbal, tekstual, atau gambar. Komponen media yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu tayangan audio dan tayangan audiovisual.

II.2.3.2. Tayangan Audio

Tayangan audio adalah salah satu jenis media penyampaian pesan yang hanya berisi konten verbal (Calvert & Wilson, 2010). Tayangan ini dapat berupa siaran radio, musik, atau kaset rekaman cerita (Marsh, 2005). Subrahmanyam dan Greenfield (dalam Calvert & Wilson, 2010) menyatakan bahwa radio merupakan media penyampaian pesan yang cukup tua, setelah media tulisan. Radio di Amerika Serikat mulai membuat tayangan iklan untuk anak-anak pada pertengahan tahun 1920an. Pada tahun 1930an tayangan sandiwara anak, seperti *Paul Wing*, *Story Man*, dan *Let's Pretend*, mulai tayang di radio. Tayangan tersebut dibuat tanpa menyertakan unsur kekerasan, seperti yang terjadi pada sandiwara orang dewasa, agar tidak menimbulkan kontroversi (Bruce, 2008).

Sigel dan Cocking (1977) menyatakan bahwa kemampuan untuk menyadari stimulus yang datang dan melakukan representasi simbolik terhadap stimulus tersebut berbeda pada satu anak dengan yang lain. Anak biasanya akan lebih tertarik pada stimulus yang berbunyi, dibandingkan dengan tampilan gambar biasa (Calvert & Wilson, 2010). Greenfield dan Beagle-Ros (1988) menambahkan bahwa tayangan sandiwara radio dapat menarik perhatian anak karena mereka dapat belajar kata-kata baru dan dapat menangkap emosi yang terkandung dalam dialog antar tokoh (Calvert & Wilson, 2010).

Seiring dengan perkembangan zaman, tayangan sandiwara radio menjadi kurang menarik jika dibandingkan dengan tayangan sandiwara yang ditampilkan di televisi. Jika sandiwara radio hanya menampilkan rekaman suara, tayangan televisi menambahkan tampilan model visual, sehingga anak lebih tertarik untuk melihat gambar dan mendengarkan suara (Calvert & Wilson, 2010). Sejak awal tahun 1990an, tayangan sandiwara di radio mulai berkurang dan mulai berganti dengan rekaman

musik. Siaran yang dilakukan di radio juga lebih banyak diputar untuk remaja dan orang dewasa dengan membahas topik tertentu dan diselingi dengan musik yang sedang tren waktu tertentu. Pada tahun 1995, siaran radio banyak dikuasai oleh kaum muda, dan memberikan pengaruh pada kehidupan sosial remaja (Giles, 2003).

Selain melalui radio, tayangan audio dapat diperoleh melalui kaset atau CD. Pada awal tahun 1990an, mulai marak cerita sandiwara anak dengan media tayangan audio (Calvert & Wilson, 2006). Tayangan audio tersebut biasanya dikemas dalam bentuk kaset atau CD, karena radio mulai dikuasai dan digemari oleh kaum muda (Giles, 2003). Scantlin (dalam Calvert & Wilson, 2010) Menambahkan bahwa seiring dengan perkembangan zaman, tayangan audio yang dikemas dalam bentuk kaset atau CD sudah mulai jarang ditemukan dan digantikan oleh *talking books*, yang memungkinkan anak untuk melihat gambar-gambar yang mendukung cerita yang didengarnya melalui kaset atau CD.

II.2.3.3. Tayangan Audiovisual

Tayangan audiovisual adalah salah satu jenis media penyampaian pesan yang berisi konten verbal dan visual (Calvert & Wilson, 2010). Mackey (2002) menyatakan bahwa tayangan audiovisual yang ditampilkan dapat berupa tayangan televisi, video, tayangan digital, dan sebagainya (Marsh, 2005). Marsh (2005) juga menambahkan bahwa tidak jarang sebuah tayangan audiovisual dilengkapi dengan teks untuk mempermudah penonton mengerti maksud dari isi tayangan.

Menurut Mackey (2002), anak yang diperkenalkan dengan tayangan audiovisual, seperti televisi dan video, sejak masa *toddler* akan lebih aktif mengimplementasikan apa yang dilihatnya pada tayangan dan menghabiskan waktu lebih lama untuk menonton dan mengulang hal yang menurutnya menarik (Marsh, 2005). Di lain pihak, Subrahmanyam dan Greenfield (dalam Calvert & Wilson, 2010) menyatakan bahwa menampilkan tayangan audiovisual merupakan cara yang tepat untuk merangsang anak berpikir secara visual dan menampilkan pikirannya dalam bentuk *iconic*. Giles (2003) menambahkan bahwa anak dapat mempelajari tingkah laku dan kata-kata baru melalui tayangan yang ditontonnya, baik berupa tayangan edukatif ataupun tayangan yang penuh dengan kekerasan.

Huston dan Wright (dalam Kirkorian, *et al.*, 2008) menyatakan bahwa pada saat menonton tayangan televisi atau video, anak-anak lebih cenderung untuk memusatkan perhatiannya pada fitur-fitur yang informatif, seperti narasi atau dialog. Anderson dan Lorch (dalam Kirkorian, *et al.*, 2008) menambahkan bahwa melalui tayangan audiovisual anak dapat mempelajari strategi mengatur fokus perhatiannya pada hal-hal disekitarnya.

II.3. Perkembangan Anak Usia Pra-Sekolah

II.3.1. Perkembangan Fisik

Anak mengalami perkembangan yang cukup pesat pada tiga tahun awal masa pertumbuhannya (Papalia *et al.*, 2009). Beberapa saat setelah dilahirkan, anak akan mulai merasakan beberapa hal yang terjadi dalam kehidupannya, seperti mulai berfungsinya sistem pernapasan, penyesuaian suhu tubuh dengan keadaan lingkungan, mulai berfungsinya sistem pencernaan, dan sebagainya. Hal ini merupakan tanda-tanda perkembangan fisik yang dialami manusia pada masa awal kehidupannya (Ciccarelli & White, 2009). Aspek perkembangan fisik lain yang dapat terlihat dengan cukup jelas adalah tinggi dan berat badan, perkembangan otak, struktur gigi, kemampuan motorik, dan sebagainya (Santrock, 2008). Dari perkembangan aspek fisik yang dialami anak, perkembangan otak, dan kemampuan motorik, dalam hal ini berupa gerakan mulut, cukup memiliki pengaruh terhadap perilaku *speech imitation* anak.

Perkembangan otak anak dimulai ketika berada dalam kandungan ibu dan terus berlanjut hingga dewasa (Papalia *et al.*, 2009). Struktur otak dan kepala manusia berkembang lebih cepat dari aspek fisik yang lain. Ketika memasuki usia 3 tahun, volume otak anak sudah mencapai 75% dari volume otak orang dewasa. Perkembangan otak akan terus berlanjut sampai mencapai usia remaja dan dewasa, terutama pada bagian spesifik di dalam otak, seperti neuron (Santrock, 2008).

Perkembangan struktur dan bagian otak juga diikuti dengan peningkatan aktivitas yang terjadi pada bagian otak yang spesifik (Santrock, 2002). Pada usia 3-6 tahun, bagian otak yang berkembang dengan pesat adalah lobus frontalis, area yang termasuk dalam aktivitas perencanaan dan pengaturan tingkah laku baru dan atensi

dalam mengerjakan tugas tertentu. Sementara itu, pada usia 6 tahun sampai masa puber, bagian otak yang berkembang pesat adalah lobus parietalis, area yang termasuk dalam aktivitas bahasa dan spasial (Santrock, 2002, 2008).

II.3.2. Perkembangan Kognitif

Pada masa awal kehidupannya, anak sudah memiliki kemampuan untuk mengingat, berbahasa, emosi, dan mengenali benda-benda yang ada disekitarnya (Papalia, *et al.*, 2009). Kemampuan ini terus berkembang seiring dengan penambahan usia yang dialaminya. Pada awalnya, bayi mengandalkan kemampuan inderanya untuk mempelajari lingkungannya, namun seiring dengan penambahan usia, kemampuan kognitif anak akan semakin berkembang. Hal ini membuat anak mulai dapat mengenali simbol, belajar penggunaan bahasa sederhana, dan memecahkan masalah sederhana.

Salah satu aspek kognitif yang berperan cukup pesat pada anak adalah *executive functioning*, yang mencakup kemampuan menaruh atensi dan mengingat. Kemampuan *executive functioning* anak berkembang pesat pada rentang usia antara 3 sampai 5 tahun. Kemampuan untuk memproses sesuatu, memperhatikan, dan mengingat sebenarnya telah ada sejak bayi, dan terus berkembang seiring dengan kemampuan anak untuk mengobservasi dan berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya. Memasuki usia 3 tahun, anak mulai dapat mendemonstrasikan kemampuannya dalam mengerjakan tugas yang membutuhkan kemampuan kognitif sederhana, seperti menghitung jumlah benda, menunjukkan arah secara sederhana, dan sebagainya (Davis, 2011).

Pada usia 3 tahun, anak sudah dapat menaruh atensi penuh terhadap stimulus tertentu, walaupun terkadang masih mudah terganggu oleh stimulus lain yang menurutnya lebih menarik (Davis, 2011). Anak juga sudah mulai dapat melakukan *selective attention*, yaitu memusatkan perhatiannya pada stimulus tertentu tanpa menghiraukan stimulus lain yang datang (Benson & Haith, 2009). Anak juga terlihat lebih fokus dalam melakukan hal tertentu yang diminatinya (Ciccarelli & White, 2009).

Kemampuan anak untuk mengingat informasi juga berkembang cukup pesat seiring dengan kemampuannya untuk mengontrol perhatiannya (Santrock, 2008).

Gathercole (1998, dalam Espy & Bull, 2005) menyatakan bahwa kemampuan *working memory* anak mengalami peningkatan yang cukup pesat pada usia 3 sampai 5 tahun. Anak sudah mulai dapat menyimpan informasi yang didapatnya untuk jangka waktu yang cukup panjang (Davis, 2011). Performa anak dalam tugas yang membutuhkan pembaharuan informasi dalam ingatan juga mengalami perubahan yang cukup signifikan pada usia 3 sampai 5 tahun, dimana anak mulai memasuki tahapan pra-sekolah (Davis, 2011).

II.3.2.1. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan sebuah sistem dalam mengkombinasikan simbol, sehingga banyak pernyataan bermakna dapat dibuat dengan tujuan untuk berkomunikasi dengan orang lain (Ciccarelli & White, 2009). Perkembangan bahasa pada manusia akan menggambarkan interaksi pada berbagai aspek dalam perkembangan (Papalia, *et al.*, 2009).

Perkembangan bahasa anak, menurut Papalia *et al.* (2009), diawali dengan fase yang paling sederhana dan terus berlanjut pada tahapan yang lebih rumit. Perkembangan bahasa pada manusia dimulai sejak bayi, dengan mulai adanya *prelinguistic speech*, yaitu penggunaan simbol-simbol untuk berkomunikasi yang bukan berupa kata-kata. Simbol yang termasuk ke dalam *prelinguistic speech* adalah menangis, *cooing* (usia 6 minggu sampai dengan 3 bulan), *babbling* (usia 6-10 bulan), dan menirukan suara-suara tertentu tanpa mengerti artinya.

Tahap perkembangan bahasa manusia kemudian berlanjut ke tahap *linguistic speech*, dimana seseorang mulai menggunakan ekspresi verbal untuk menyampaikan pesan yang berarti, seperti “mama”, “dada”, atau “papa”. Aspek yang cukup penting dalam tahap *linguistic speech* ini adalah *holophrase*, yaitu kata tunggal yang mengekspresikan pemikiran utuh, biasanya terjadi pada anak usia 10-14 bulan. Contoh dari *holophrase* adalah kata “Da” dapat berarti “Dimana ayah?”. Proses ini terus berlangsung sampai anak mengeluarkan kata pertamanya pada usia sekitar 13 bulan (Papalia, *et al.*, 2009).

Tahap perkembangan bahasa selanjutnya, menurut Papalia, *et al.* (2009), adalah *telegraphic speech*. Tahap ini diawali dengan munculnya *first sentence* pada anak, yaitu ketika berusia 18-24 bulan. Pada tahap ini anak mulai menggunakan

kalimat yang hanya terdiri dari beberapa kata untuk berkomunikasi. Aspek yang cukup penting dalam tahap *telegraphic speech* ini adalah *syntax*, yaitu aturan dalam pembentukan kalimat (Papalia, *et al.*, 2009).

Memasuki usia 2 tahun, 50-75% pengucapan anak sudah dapat dimengerti oleh orang lain. Anak mulai menggunakan kalimat dan melontarkan pertanyaan yang terdiri dari dua kata, pengucapan huruf vokal dengan baik, berbicara dengan suara yang keras dan penekanan pada kata-kata tertentu, dan mulai mengenal huruf konsonan walaupun dengan pengucapan yang belum sempurna (Shipley & McAfee, 2008).

Memasuki usia 3 tahun, 80% pengucapan anak mulai dapat dimengerti oleh orang lain. Anak mulai mengerti kata-kata yang berkebalikan, seperti datang-pergi, besar-kecil, dan sebagainya. Anak juga mulai menggunakan kalimat yang terdiri dari empat kata atau lebih, menggunakan analogi verbal sederhana, sering menggunakan kata benda dan kata kerja, dan senang terlibat dalam percakapan yang panjang (Shipley & McAfee, 2008).

II.3.3. Perkembangan Psikososial

Anak sudah mengembangkan aspek psikososial dari kehidupannya sejak kecil. Pengembangan ini terjadi melalui pembentukan dan pengembangan kepribadian sejak bayi yang diikuti dengan interaksi dalam hubungan sosial dengan orang lain (Papalia, *et al.*, 2009). Sejak bayi, anak sudah dapat menunjukkan keterkatikan dan keingintahuan pada hal tertentu, tersenyum kepada orang yang berada didekatnya, bahkan menunjukkan rasa kecewa atau marah. Memasuki usia *toddlerhood*, anak mulai merasa cemas ketika berjauhan dengan orang tua atau pengasuhnya dan mengatasi kecemasannya dengan cara melakukan *pretend play* dan berperan sebagai orang tua.

Perkembangan psikososial yang dilalui anak tidak hanya mencakup aspek kepribadian dan hubungan dengan orang lain, tetapi juga mencakup aspek yang berkaitan dengan *gender identity*. Hal ini mulai terlihat pada saat anak memasuki usia *toddlerhood*, dimana anak mulai menyadari perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan (Ciccarelli & White, 2009). Anak akan mulai menunjukkan *gender identity* yang dimilikinya ketika memilih permainan dan aktivitas yang akan

dilakukan, dan teman bermain yang biasanya memiliki jenis kelamin yang sama dengan anak. Pada usia 3 tahun, anak akan lebih cenderung menggunakan kata-kata yang mengidentifikasi jenis kelamin yang mereka miliki (Papalia, *et al.*, 2009).

II.4. Dinamika Hubungan antara *Speech Imitation* dan Perkembangan Bahasa Anak

Kemampuan manusia, baik kemampuan fisik, kognitif, maupun psikososial, berkembang sejak ia lahir sampai dengan dewasa. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah dengan mengamati dan melakukan kembali hal-hal yang dilakukan oleh orang lain (Santrock, 2002). Pada usia antara 7 sampai 12 bulan, anak sudah dapat mengamati ekspresi yang ditunjukkan orang tua atau pengasuhnya. Mereka juga mulai dapat menirukan tingkah laku sederhana yang ditunjukkan orang tua atau pengasuhnya (Santrock, 2008).

Imitasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan bahasa anak (Papalia, *et al.* 2009). Dengan melakukan *speech imitation* anak dapat menambah perbendaharaan kata yang dimilikinya dengan cepat (Bloom, 1993). Melalui *speech imitation* anak juga dapat mengetahui aturan dan makna dari kata yang diucapkannya (Speidel & Nelson, 1989).

Anak dapat mengamati dan menirukan tingkah laku orang lain yang ada di lingkungannya atau melalui stimulus lain yang muncul di lingkungan. Salah satu bentuk stimulus yang sering diamati dan ditirukan oleh anak adalah tayangan media (Newman & Newman, 2011). Tayangan media yang beragam memungkinkan anak untuk menghabiskan waktu mengamati dan menirukannya di waktu yang lain. Pengamatan yang dilakukan tidak hanya melalui pengamatan visual, tetapi juga pengamatan verbal (Calvert, 2006).

Pada saat memasuki usia 3 tahun, perkembangan otak anak sudah mencapai 75%, dan bagian yang berkembang cukup pesat adalah lobus frontalis, yang termasuk dalam pengenalan tingkah laku baru (Santrock, 2008). Kemampuan berbahasa pada anak usia 3 tahun juga sudah berkembang dengan cukup baik. 80% dari pengucapan anak sudah mulai dapat dimengerti (Shipley & McAfee, 2008). Pada tahap usia ini, kemampuan *executive functioning* anak juga berkembang cukup pesat. Anak usia 3

tahun mulai dapat menunjukkan atensi terhadap stimulus yang verbal yang datang, tanpa harus menyertakan stimulus visual (Calvert, 2010). Kemampuan mengingat stimulus yang datang juga menunjukkan peningkatan, terutama pada stimulus yang dirasa cukup menarik (Benson & Haith, 2009).

Kemampuan anak untuk melakukan *selective attention* juga meningkat pada usia 3 tahun. Anak dapat memusatkan perhatiannya pada stimulus yang dianggap menarik, tanpa menghiraukan stimulus lain yang datang (Benson & Haith, 2009). Hal ini menyebabkan anak terlihat lebih fokus pada saat melakukan hal-hal yang disukainya, seperti menonton acara favoritnya di televisi (Calvert, 2010). Pada tahap usia ini anak juga sudah dapat mengenali tokoh yang sering dilihatnya dan menirukan tokoh yang menjadi idolanya (Davis, 2011). Anak mulai mengenal *pretend play*, salah satunya dengan bermain rumah-rumahan atau perang-perangan bersama mainan yang dimiliki (Papalia, *et al.*, 2009).

Anak usia 3 tahun sudah dapat mengembangkan kemampuannya dengan baik karena telah mulai memasuki masa pra-sekolah. Anak sudah dapat memusatkan perhatiannya pada hal tertentu, termasuk dalam belajar. Anak mulai dapat memilih hal yang disukainya, terutama hal yang dilihat dari tokoh idolanya. Salah satu cara belajar dari hal yang disukai dilakukan anak melalui imitasi atau perilaku meniru, termasuk salah satunya *speech imitation*. *Speech imitation* dilakukan anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa yang dimiliki, terutama pada tahap awal kehidupannya. Salah satu cara *speech imitation* yang sering dilakukan anak adalah dengan menirukan ucapan yang dilihat atau didengarnya melalui media, seperti menirukan ucapan tokoh idola atau ucapan *significant others*-nya. *Speech imitation* dapat dilakukan langsung setelah mendengar atau melihat stimulus atau ketika bermain bersama teman-temannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjabarkan rumusan masalah, hipotesis penelitian, variabel penelitian, tipe dan desain penelitian, karakteristik sampel, instrumen penelitian, persiapan penelitian, prosedur pengambilan data, metode pengumpulan data, metode pengolahan data, dan pelaksanaan penelitian.

III.1. Rumusan Masalah

Seperti telah dikemukakan dalam Bab I, permasalahan yang akan diteliti adalah “apakah tipe komponen media mempengaruhi perilaku *speech imitation* pada anak usia 3 tahun sampai dengan 3 tahun 11 bulan?”

III.2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Alternatif (H_a):

Perbedaan tipe komponen media yang ditampilkan mempengaruhi perilaku *speech imitation* pada anak.

Hipotesis Null (H₀):

Perbedaan tipe komponen media yang ditampilkan tidak mempengaruhi perilaku *speech imitation* pada anak.

III.3. Variabel Penelitian

III.3.1. Variabel Bebas

Variabel bebas: media

Definisi konseptual: sebuah sistem penyampaian pesan berupa simbol verbal, tekstual, atau gambar.

Definisi operasional: sarana penyampaian pesan berupa tayangan verbal dan visual untuk diobservasi dan direproduksi secara spontan oleh anak.

Terdapat dua macam perlakuan atau manipulasi dalam penelitian ini, yang dibedakan berdasarkan media yang digunakan untuk menampilkan tayangan. Perlakuan tersebut adalah tayangan yang diberikan melalui radio atau *music player* (tayangan audio) dan tayangan yang diberikan melalui televisi (tayangan audiovisual).

III.3.2. Variabel Terikat

Variabel terikat: *speech imitation*

Definisi konseptual: reproduksi pengucapan kata atau kalimat yang diobservasi dari tampilan model, baik dengan pengurangan maupun penambahan.

Definisi operasional: anak mereproduksi kata atau kalimat yang ditampilkan model, dengan syarat paling sedikit mereproduksi dua kata yang diucapkan model.

III.4. Tipe dan Desain Penelitian

Tipe penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengukur suatu variabel pada partisipan untuk mendapatkan skor yang biasanya berupa angka. Skor yang telah didapat kemudian akan diolah secara statistik untuk mendapatkan kesimpulan dan interpretasi dari data (Grevetter & Forzano, 2012). Kumar (2010) menambahkan bahwa proses pengambilan data pada penelitian kuantitatif membuat tipe penelitian ini menjadi lebih kaku dan terstruktur, karena akan berdampak pada penghitungan statistik dan kesimpulan yang didapat. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif karena peneliti ingin melihat perbedaan antara dua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda dengan membandingkan rata-rata munculnya perilaku *speech imitation* pada partisipan.

Strategi penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental, yaitu penelitian yang dilakukan untuk menemukan hubungan sebab-akibat diantara dua variabel. Hal ini dilakukan dengan cara menunjukkan bahwa perubahan pada variabel tertentu dapat mengakibatkan perubahan pada variabel yang lain (Gravetter & Forzano, 2012). Kumar (2010) menambahkan bahwa dalam penelitian eksperimental, terlebih dahulu dilihat penyebab dari terjadinya perubahan pada suatu variabel yang kemudian memberikan efek pada variabel yang lain. Penelitian eksperimental memiliki karakteristik khusus, yaitu terdapat manipulasi terhadap variabel yang ingin diukur dan kontrol yang ketat terhadap variabel lain yang tidak diukur tetapi dapat mempengaruhi hasil dari penelitian. Dengan kata lain, respon yang muncul dari setiap partisipan benar-benar muncul melalui variabel yang ingin diukur (Gravetter & Forzano, 2012).

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan strategi eksperimental karena bertujuan untuk melihat hubungan sebab-akibat antara pemberian tayangan dengan perilaku *speech imitation*. Peneliti berusaha memunculkan perilaku *speech imitation* pada anak dengan cara menampilkan model berupa kalimat yang telah ditentukan melalui media tayangan yang berbeda. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain *between-subjects*, dengan cara membandingkan dua kelompok yang berbeda dengan melakukan manipulasi pada variabel bebas (Gravetter & Forzano, 2012). Manipulasi terhadap variabel bebas dilakukan dengan membagi partisipan dalam dua kelompok, kelompok pertama akan diberikan model kalimat dengan media tayangan audio dan kelompok kedua akan diberikan model kalimat dengan media tayangan audiovisual.

III.5. Karakteristik Sampel

III.5.1. Karakteristik Partisipan

Partisipan dari penelitian ini adalah anak usia 3 tahun sampai dengan 3 tahun 11 bulan yang familiar dengan media televisi dan radio atau *music player*. Partisipan yang dipilih adalah yang sedang bersekolah dan berdomisili di Jabodetabek. Partisipan juga tidak memiliki gangguan penglihatan, pendengaran, dan kemampuan berbicara.

III.5.2. Metode Pemilihan Sampel

Teknik pemilihan sampel menggunakan *non-probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan ketika jumlah elemen dalam populasi tidak diketahui secara pasti, sehingga setiap individu dalam populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi subjek dalam penelitian (Kumar, 2010). Teknik *non-probability sampling* yang digunakan adalah *accidental sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan ketersediaan di lapangan dan kesediaan subjek untuk berpartisipasi dalam penelitian (Kumar, 2010).

III.5.3. Jumlah Partisipan

Jumlah total partisipan adalah 40 anak. Partisipan akan dibagi ke dalam dua kelompok eksperimen, dengan jumlah 20 anak pada setiap kelompok. Menurut Field (2009), jumlah partisipan minimal dalam penelitian eksperimental adalah 10-15 orang untuk setiap kelompok.

III.6. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua buah tayangan, yaitu tayangan audio dan tayangan audiovisual, boneka kera dan gajah, dan sebuah gambar pemandangan hutan. Gambar pemandangan hutan akan dijadikan sebagai *background* pada tayangan audiovisual. Pada tayangan audio, gambar pemandangan hutan akan diperlihatkan selama sekitar 30 detik sebelum tayangan diputarkan. Tayangan yang akan digunakan dibuat sendiri oleh peneliti, dengan durasi sekitar 47 detik. Tayangan tersebut berisi narasi dan potongan adegan percakapan antara kera dan gajah. Berikut narasi dan percakapan yang akan digunakan dalam tayangan.

Dolly adalah seekor kera yang tinggal di sebuah hutan yang sangat indah. Ia sangat suka berjalan-jalan mengelilingi hutan, bermain, dan berkenalan dengan teman baru. Pada suatu hari, Dolly menjelajahi bagian hutan yang belum pernah didatanginya. Ia pun bertemu dengan Wolly, seekor gajah yang baik hati.

Tokoh 1: Halo! Siapa namamu?

Tokoh 2: Namaku Wolly, siapa namamu?

Tokoh 1: Halo Wolly! Namaku Dolly.

Tokoh 2: Halo Dolly! Senang berkenalan denganmu.

Tokoh 1: Kita main yuk, Wolly.

Tokoh 2: Ayo Dolly, kita bermain bersama.

Akhirnya, Dolly dan Wolly bermain bersama menjelajahi hutan. Mereka menjadi teman baik sejak saat itu.

Kedua tokoh dalam tayangan diberi nama, yaitu Wolly dan Dolly untuk menyeragamkan anak terhadap sebutan untuk tokoh agar tidak terpaku pada model yang ada dalam tayangan. Nama tersebut juga diberikan untuk menghindari kemungkinan anak telah familiar dengan model yang ada dalam tayangan. Peneliti memilih suasana di sebuah hutan dan hewan-hewan didalamnya sebagai setting dalam tayangan untuk menarik perhatian anak terhadap tayangan yang diberikan. Suasana bermain dipilih peneliti agar anak lebih mudah memahami maksud dari tayangan yang diberikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Valian et al. (2006), anak akan lebih mudah untuk memahami dan mengimitasi kalimat atau kata kerja yang relevan dengan suasana yang biasa dialaminya dalam kehidupan sehari-hari.

Jenis kelamin dari pengisi suara dalam tayangan adalah perempuan, baik untuk tokoh 1 maupun tokoh 2. Jenis kelamin pengisi suara dipilih berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Labov, *et al.* (2006, dalam Pardo, *et al.*, 2010), yang menyatakan bahwa perempuan cenderung lebih baik dalam menyampaikan pesan atau cerita dan menggunakan pengucapan yang lebih sesuai dengan isi cerita atau pesan. Pardo, *et al.* (2010) juga menambahkan bahwa dialog yang dibawakan oleh pengisi suara wanita memiliki pengaruh yang cukup kuat untuk diimitasi, dibandingkan dengan dialog yang dibawakan oleh pengisi suara pria atau campuran antara pria dan wanita. Tayangan akan diputar sebanyak dua kali kepada setiap partisipan. Hal ini dimaksudkan agar partisipan dapat mempelajari dan mengingat isi tayangan. Tayangan yang dibuat akan diuji coba terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian.

Instrumen lain yang juga digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah laptop dan kamera video. Laptop digunakan peneliti untuk memutar tayangan pada partisipan, baik tayangan audio maupun tayangan audiovisual. Alasan penggunaan laptop untuk memutar tayangan adalah karena pihak sekolah tidak menyediakan televisi dan DVD atau CD *player* untuk memutar tayangan pada partisipan. Laptop dipilih oleh peneliti sebagai alat untuk memutar tayangan karena mudah dibawa dan dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Kamera video

digunakan untuk merekam jalannya penelitian, sehingga memudahkan peneliti untuk melihat dan mengkaji ulang hasil penelitian di kemudian hari.

III.7. Persiapan Penelitian

Persiapan yang dilakukan untuk melakukan penelitian adalah:

1. Membuat prosedur penelitian dan tayangan.

Prosedur penelitian dan tayangan dibuat sendiri oleh peneliti. Tayangan yang digunakan memiliki durasi sekitar 47 detik. Tayangan tersebut berisi sebuah narasi cerita dan dialog antara dua tokoh dengan setting hutan. Prosedur penelitian dibuat untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Prosedur penelitian tersebut berisi alur jalannya penelitian, mulai dari ketika partisipan memasuki ruang eksperimen sampai dengan meninggalkan ruang eksperimen.

2. Uji coba prosedur penelitian dan tayangan.

Uji coba prosedur penelitian dan tayangan dilakukan pada tanggal 26 April 2012. Uji coba dilakukan pada 6 anak usia 3 tahun sampai dengan 3 tahun 11 bulan. Hasil uji coba dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 3.1. Hasil Uji Coba Tayangan

No.	Jenis Kelamin	Usia	Jenis Tayangan	Respons	Keterangan
1	P	3 tahun 9 bulan	Audio	-	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar diperlihatkan sebelum tayangan diputar • Tayangan diputar sebanyak 1x
2	L	3 tahun 7 bulan	Audio	“Kita main yuk, Wolly.”	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar diperlihatkan sebelum tayangan diputar • Tayangan diputar sebanyak 2x
3	P	3 tahun 5 bulan	Audio	“Halo, namaku Wolly.” “Halo Wolly, namaku Dolly.”	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar diperlihatkan sepanjang tayangan diputar • Tayangan diputar

					sebanyak 2x
4	L	3 tahun 2 bulan	Audio	“Kita main yuk, Wolly.”	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar diperlihatkan sepanjang tayangan diputar • Tayangan diputar sebanyak 1x
5	P	3 tahun	Video	“Ayo Dolly, kita main bersama-sama”	Tayangan diputar sebanyak 2x (meminta peneliti mengulang tayangan setelah selesai)
6	L	3 tahun 6 bulan	Video	“Halo Wolly, namaku Dolly”	Tayangan diputar sebanyak 1x

Berdasarkan hasil yang didapat pada uji coba, dipilih pemberian tayangan sebanyak 2 kali pada setiap partisipan. Hal ini dimaksudkan agar partisipan dapat mempelajari dan mengingat dialog antar tokoh dalam tayangan. Tidak ada jeda antara tayangan pertama dan kedua, tetapi peneliti mengatakan “Kakak ulang satu kali lagi ya” pada saat akan memutar tayangan untuk kedua kalinya.

3. Melakukan survei di beberapa lokasi pengambilan data di Jabodetabek.

Survei dilakukan di beberapa sekolah di sekitar Jakarta, Tangerang, dan Depok. Pada setiap sekolah, peneliti berbincang-bincang dengan kepala sekolah pengajar, dan orang tua atau pengasuh, dan bermain atau berbincang dengan siswa yang akan menjadi partisipan. Setelah survei dilakukan, dipilih 3 sekolah di daerah Tangerang sebagai tempat pengambilan data. Alasan dipilihnya ketiga sekolah tersebut berdasarkan respon dari kepala sekolah dan para pengajar, orang tua, dan siswa.

4. Mengajukan izin pada pihak sekolah untuk melakukan penelitian.

Peneliti memberikan surat pengantar dari kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian dan mengatur jadwal penelitian dengan kepala sekolah. Rata-rata waktu yang diberikan pihak sekolah adalah selama 1 hari atau 1 kali pengambilan data, karena jadwal dari setiap sekolah yang sudah bertabrakan dengan jadwal kegiatan lain dan persiapan sekolah untuk melakukan perpindahan dan kenaikan kelas.

5. Memberikan *informed consent* pada pihak orang tua partisipan.

Setelah pihak sekolah menyetujui permohonan melakukan penelitian yang diajukan, peneliti memberikan *informed consent* kepada orang tua siswa. Peneliti juga menjelaskan gambaran penelitian yang akan dilakukan dan durasi yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian pada setiap anak. Bagi siswa yang tidak didampingi orang tua pada saat sekolah, *informed consent* dan penjelasan mengenai penelitian diberikan pada pengasuh atau orang yang biasa mengantar-jemput siswa. *Informed consent* yang dikembalikan menunjukkan kesediaan orang tua mengikutsertakan anaknya menjadi partisipan dalam penelitian.

III.8. Prosedur Penelitian

III.8.1. Prosedur Penelitian Kelompok dengan Tayangan Audio

Penelitian akan dilakukan di sebuah ruangan tertutup, sehingga partisipan tidak terganggu oleh hal-hal lain dan dapat memusatkan perhatian pada tayangan yang akan diputar. Di dalam ruang penelitian terdapat laptop, kamera video, form data kontrol, dan alat tulis. Kamera video diletakkan pada permukaan yang tinggi, dengan posisi menyerong menghadap partisipan, agar tidak mengganggu jalannya penelitian. Peneliti duduk bersebelahan dengan partisipan dan menghadap ke arah yang sama.

Prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti berada di dalam ruang eksperimen.
2. Partisipan masuk ke dalam ruang eksperimen setelah di panggil guru. Guru dapat tetap berada di dalam ruang eksperimen, duduk di sudut ruangan, di belakang peneliti, dan tidak diperbolehkan berinteraksi dengan partisipan.
3. Peneliti membangun *rapport* dengan partisipan, sampai partisipan merasa nyaman dengan kehadiran peneliti dan bersedia untuk menyimak tayangan yang akan diputar. (kurang lebih 10-15 menit)
4. Peneliti menunjukkan gambar pemandangan hutan sebagai pengantar sebelum tayangan diputar, dengan berkata “Sekarang lihat Kakak punya sebuah gambar”
5. Peneliti menyembunyikan gambar pemandangan hutan yang telah diperlihatkan, dengan berkata “Sekarang kita dengarkan sebuah cerita yuk.”

6. Peneliti memutar tayangan audio yang telah disiapkan pada partisipan.
7. Setelah tayangan pertama selesai diputar, peneliti memutar ulang tayangan dengan berkata “Kakak ulang satu kali lagi ya.”
8. Setelah tayangan kedua selesai diputar, peneliti mengeluarkan boneka kera dan gajah dan mengarahkannya pada partisipan.
9. Peneliti meminta partisipan mengulang percakapan yang didengarnya dalam tayangan, dengan berkata “Sekarang kamu” sambil menghadapkan boneka kera dan gajah kepada partisipan.
10. Peneliti mengobservasi respon yang diberikan partisipan selama 10 detik setelah tayangan selesai diputar.
11. Terminasi, dengan mengucapkan “Waktu bermain kita sudah habis, terima kasih ya sudah mau bermain bersama kakak.”
12. Memberikan *reward* kepada partisipan.
13. Mengantarkan partisipan keluar ruangan.

III.8.2. Prosedur Penelitian Kelompok dengan Tayangan Audiovisual

Penelitian akan dilakukan di sebuah ruangan tertutup, sehingga partisipan tidak terganggu oleh hal-hal lain dan dapat memusatkan perhatian pada tayangan yang akan diputar. Di dalam ruang penelitian terdapat laptop, kamera video, form data kontrol, dan alat tulis. Kamera video diletakkan pada permukaan yang tinggi, dengan posisi menyerong menghadap partisipan, agar tidak mengganggu jalannya penelitian. Peneliti duduk bersebelahan dengan partisipan dan menghadap ke arah yang sama.

Prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti berada di dalam ruang eksperimen.
2. Partisipan masuk ke dalam ruang eksperimen setelah di panggil guru. Guru dapat tetap berada di dalam ruang eksperimen, duduk di sudut ruangan, di belakang peneliti, dan tidak diperbolehkan berinteraksi dengan partisipan.
3. Peneliti membangun *rapport* dengan partisipan, sampai partisipan merasa nyaman dengan kehadiran peneliti dan bersedia untuk menyimak tayangan yang akan diputar. (kurang lebih 10-15 menit)
4. Peneliti memutar tayangan video yang telah disiapkan pada partisipan, dengan berkata “Sekarang kita nonton sebuah sandiwara boneka yuk.”

5. Setelah tayangan pertama selesai diputar, peneliti memutar ulang tayangan dengan berkata “Kakak ulang satu kali lagi ya.”
6. Setelah tayangan kedua selesai diputar, peneliti mengeluarkan boneka kera dan gajah yang ditampilkan dalam tayangan dan mengarahkannya pada partisipan.
7. Peneliti berkata “Sekarang kamu” sambil menghadapkan boneka kera dan gajah kepada partisipan.
8. Peneliti mengobservasi respon yang diberikan partisipan selama 10 detik setelah tayangan selesai diputar.
9. Terminasi, dengan mengucapkan “Waktu bermain kita sudah habis, terima kasih ya sudah mau bermain dengan kakak.”
10. Memberikan *reward* pada partisipan.
11. Mengantarkan partisipan keluar ruangan.

III.9. Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini didapatkan dengan menggunakan metode *contrived observation*. *Contrived observation* adalah jenis observasi terhadap tingkah laku yang dilakukan dalam situasi yang telah ditentukan oleh peneliti untuk memfasilitasi munculnya tingkah laku tertentu yang ingin diteliti. *Contrived observation* dikenal juga dengan sebutan *structured observation* (Gravetter & Forzano, 2012).

III.10. Metode Pengolahan Data

III.10.1. Kodifikasi Data

Data yang didapat dari hasil penelitian akan di *scoring* terlebih dahulu sebelum diolah dengan menggunakan SPSS. Data yang diolah merupakan respon verbal yang ditunjukkan partisipan setelah diberikan tayangan. Partisipan akan mendapat nilai 1 jika:

- Menirukan percakapan yang ditayangkan secara keseluruhan.
- Menirukan salah satu bagian percakapan yang ditayangkan, atau
- Menirukan salah satu kalimat dari percakapan tokoh dalam tayangan.

Partisipan akan mendapat nilai 0 jika tidak dapat menirukan percakapan yang ditayangkan sesuai dengan kriteria yang telah disebutkan. Pada akhirnya, setiap partisipan akan mendapat nilai 0 atau 1.

III.10.2. Analisa Statistik

Metode *independent sample t-test* akan digunakan pada pengujian statistik dari data yang diperoleh, untuk melihat pengaruh pemberian media tayangan terhadap perilaku *speech imitation*. *Independent sample t-test* adalah teknik statistik yang digunakan untuk menghitung perbedaan *mean* pada dua kelompok sampel yang berbeda (Gravetter & Wallnau, 2007). Jika penghitungan *mean* pada kedua kelompok sampel menghasilkan perbedaan yang signifikan, maka dapat dikatakan bahwa perubahan yang terjadi pada variabel bebas menyebabkan perubahan pada variabel terikat.

Penghitungan *effect size* juga akan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal (Gravetter & Forzano, 2012). Dengan kata lain, peneliti melakukan penghitungan *effect size* untuk melihat seberapa besar pengaruh perbedaan kelompok terhadap perilaku *speech imitation*. Penghitungan *effect size* akan dilakukan dengan menggunakan metode *Cohen's d*.

III.11. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 2 Mei 2012 sampai dengan 4 Mei 2012. Pengambilan data dilakukan pada 3 sekolah, yang terdiri dari 2 kelompok bermain dan 1 PAUD. Semua sekolah tempat peneliti melakukan pengambilan data terletak di Ciledug, Tangerang. Jumlah partisipan yang didapat di setiap sekolah dan kesulitan yang dihadapi peneliti dijabarkan pada tabel berikut.

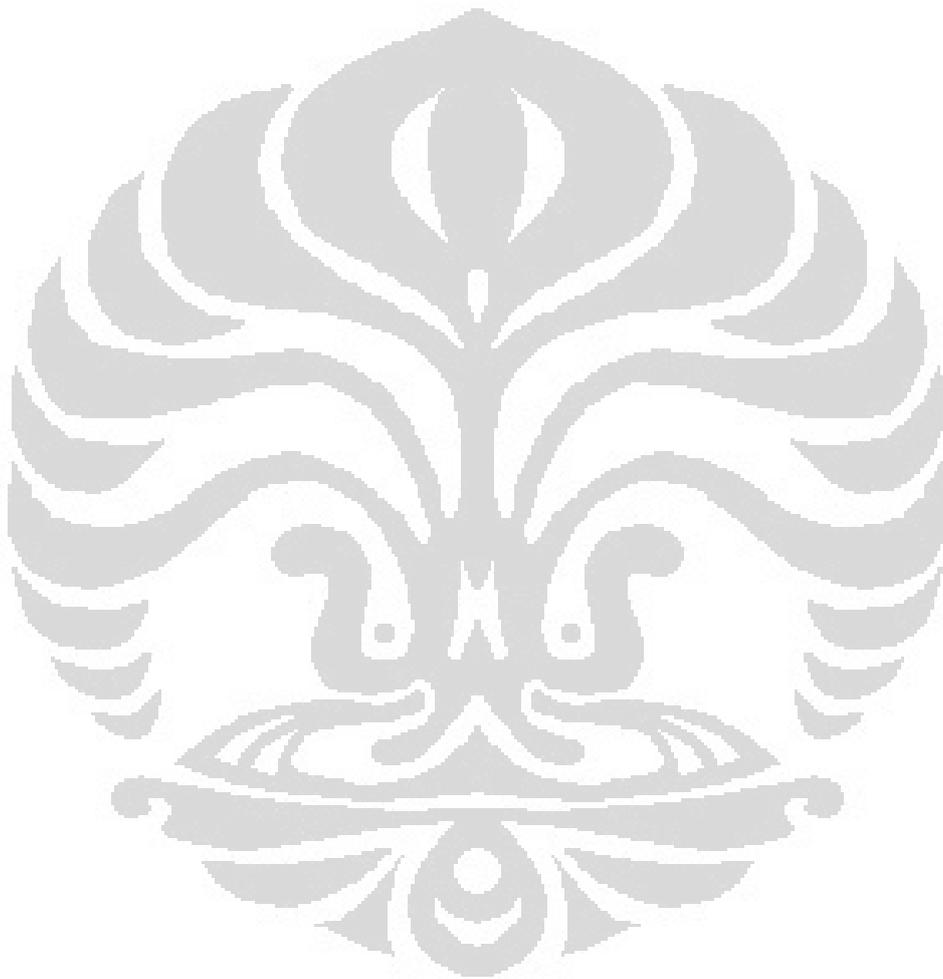
Tabel 3.2. Gambaran Pelaksanaan Penelitian

Nama Sekolah	Tanggal Pengambilan Data	Jumlah Partisipan	Kesulitan
KB/TK Islam Asuhan Bunda	2 Mei 2012	11 anak	<ul style="list-style-type: none"> Eksperimen berlangsung di ruang kepala

			<p>sekolah karena keterbatasan ruangan yang dimiliki pihak sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru, pengasuh dan orang tua siswa keluar-masuk ruang guru. Antara ruang guru dan ruang kepala sekolah hanya dibatasi pintu kaca. • Guru, pengasuh, dan orang tua siswa berbincang di guru, dan suaranya terdengar sampai ruangan eksperimen.
KB/TK Islam Ar-Rahmah	3 Mei 2012	10 anak	<ul style="list-style-type: none"> • Guru yang mengawasi berbincang di dalam ruangan. • Siswa keluar-masuk ruangan dan mengganggu partisipan.

			<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengintip jalannya eksperimen dari jendela dan berteriak-teriak.
PAUD Garuda	4 Mei 2012	19 anak	<ul style="list-style-type: none"> • Eksperimen berlangsung di ruang kepala sekolah, yang merangkap tempat penyimpanan perlengkapan kegiatan belajar-mengajar, karena keterbatasan ruangan yang dimiliki pihak sekolah. • Orang tua dan pengasuh mengintip dari luar. • Siswa keluar-masuk ruangan dan mengganggu partisipan. • Guru keluar-masuk ruangan dan sesekali mengobrol.

			<ul style="list-style-type: none">• Guru pengawas mengajak peneliti berdiskusi saat eksperimen dilakukan.
--	--	--	---



BAB IV

HASIL DAN ANALISA

Pada bab ini akan diuraikan mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan hasil pengolahan data penelitian beserta interpretasinya. Hal-hal yang akan disajikan adalah gambaran umum subjek, gambaran perolehan skor dari kedua kelompok tayangan, dan perbandingan skor kedua kelompok tayangan.

IV.1. Gambaran Umum Partisipan

Tabel 4.1. Gambaran Umum Partisipan

	Aspek	Tayangan Audio	Tayangan Audiovisual	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	9	10	19	47.5%
	Perempuan	11	10	21	52.5%
Asal Sekolah	KB/TKI Asuhan Bunda	5	6	11	27.5%
	KB/TKI Ar-Rahmah	5	5	10	25%
	PAUD Garuda	10	9	19	47.5%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa jumlah partisipan secara keseluruhan adalah sebanyak 40 anak. Partisipan dibagi ke dalam 2 kelompok dengan jumlah 20 anak pada masing-masing kelompok. Perbandingan partisipan laki-laki dan perempuan kurang seimbang, yaitu sebanyak 47.5% dan 52.5% dengan jumlah partisipan perempuan lebih banyak daripada partisipan laki-laki. Perbandingan partisipan antar sekolah adalah 27.5% dari KB/TK Islam Asuhan Bunda, 25% dari KB/TK Islam Ar-Rahmah, dan 47.5% dari PAUD Garuda. Perbedaan jumlah partisipan di setiap sekolah sesuai dengan jumlah anak usia 3 tahun sampai 3 tahun 11 bulan di setiap sekolah.

IV.2. Gambaran Perolehan Skor setiap Kelompok Tayangan

Berikut akan dijabarkan perolehan skor yang didapat pada setiap tampilan tayangan

IV.2.1. Gambaran Perolehan Skor Tindakan Meniru pada Kelompok Tayangan Audio (Kelompok 1)

Tabel 4.2. Gambaran Perolehan Skor Tindakan Meniru pada Kelompok Tayangan Audio (Kelompok 1)

Skor Tindakan Meniru	Frekuensi	Persentase
0	15	75%
1	5	25%
Mean	0.25	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa jumlah anak yang melakukan *speech imitation* adalah 25%. Jumlah ini lebih sedikit jika dibandingkan dengan anak yang tidak melakukan *speech imitation*, yang berjumlah 75%.

IV.2.2. Gambaran Perolehan Skor Tindakan Meniru pada Kelompok Tayangan Audiovisual (Kelompok 2)

Tabel 4.3. Gambaran Perolehan Skor Tindakan Meniru pada Kelompok Tayangan Audiovisual (Kelompok 2)

Skor Tindakan Meniru	Frekuensi	Persentase
0	13	65%
1	7	35%
Mean	0.35	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa jumlah anak yang melakukan *speech imitation* sebesar 35%. Jumlah ini lebih sedikit jika dibandingkan dengan anak yang tidak melakukan *speech imitation*, yang berjumlah 65%.

IV.3. Perbandingan Kedua Kelompok Tayangan

Hasil pengolahan data dengan metode *independent sample t-test* menunjukkan nilai t dan signifikansi yang dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 4.4. *Independent Sample t-test*

Tindakan Meniru	F	Sig.	t	Sig.
Between Subjects	1.805	0.187	-0.677	0.503

Berdasarkan tabel di atas, terdapat nilai signifikansi *Levene's Test* (signifikansi nilai F) sebesar 0.187. Nilai tersebut menunjukkan hasil yang tidak signifikan karena berada di atas batas signifikansi 0.05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa varians dalam kedua kelompok tayangan adalah sama. Signifikansi nilai t pada hasil pengolahan data sebesar 0.503 yang menunjukkan hasil yang tidak signifikan. Hal tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan pengaruh tayangan yang cukup signifikan terhadap perilaku *speech imitation* antara kelompok tayangan audio dan kelompok tayangan audiovisual. Nilai t yang negatif terjadi karena selisih antara nilai rata-rata kelompok 1 (tayangan audio) dan kelompok 2 (tayangan audiovisual), dimana nilai rata-rata kelompok 1 lebih kecil dari kelompok 2.

Penghitungan *effect size* dengan metode *Cohen's d* tidak dilakukan karena hasil pengolahan data dengan *independent sample t-test* menunjukkan hasil yang tidak signifikan.

BAB V

KESIMPULAN, DISKUSI, SARAN

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dan hasil dari penelitian yang dilakukan. Temuan pada penelitian yang dilakukan juga akan dibahas dan kaitannya dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Bab ini akan ditutup dengan saran untuk penelitian selanjutnya dan penggunaan hasil penelitian.

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan penghitungan data seperti yang dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa tipe komponen media tidak mempengaruhi perilaku *speech imitation* pada anak usia 3 tahun sampai dengan 3 tahun 11 bulan.

V.2. Diskusi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, diketahui bahwa tipe komponen media tidak mempengaruhi perilaku *speech imitation* pada anak usia 3 tahun sampai dengan 3 tahun 11 bulan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses belajar, anak meniru stimulus yang datang tanpa mementingkan dari media mana stimulus tersebut berasal. Temuan tersebut dibuktikan oleh Goldinger (1998, dalam Kappes, 2010) yang menyatakan bahwa hal yang penting dalam perilaku *speech imitation* bukan terdapat pada jenis stimulus yang datang, tetapi pada pengulangan kata, jeda antara stimulus dan respon, dan pembicara dalam stimulus.

Hasil penelitian yang didapat mungkin disebabkan oleh gangguan yang didapat partisipan ketika melakukan eksperimen. Gangguan datang dari orang tua, guru, dan pengasuh yang berbincang atau keluar masuk ruangan. Teman-teman partisipan juga kerap keluar masuk dan mengganggu partisipan. Hal ini membuat partisipan tidak dapat memusatkan perhatian pada jalannya eksperimen. Hal ini berkaitan dengan pendapat Benson dan Haith (2009) yang menyatakan bahwa

perhatian anak mudah terbagi jika terdapat gangguan dalam melakukan suatu tugas tertentu. Davis (2011) juga menjelaskan bahwa walaupun anak sudah dapat melakukan *selective attention* pada usia 3 tahun, namun harus terlebih dahulu mengatasi gangguan yang datang dari luar. Hal tersebut termasuk cukup sulit dilakukan untuk anak usia 3 tahun karena mereka mudah dipengaruhi oleh stimulus dari luar (Davis, 2011).

Hal lain yang mungkin mempengaruhi hasil yang didapat dari penelitian ini adalah pengisi suara dalam tayangan yang dibuat sebagai stimulus untuk perilaku *speech imitation*. Intonasi salah satu pengisi suara dalam tayangan terdengar datar. Hal ini juga berkaitan dengan temuan Hornstein, et al. (2008) yang menyatakan bahwa intonasi pengucapan kata atau kalimat, terutama pada dua suku kata terakhir, mempengaruhi munculnya perilaku *speech imitation* pada anak.

Faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian ini adalah desain tayangan yang dibuat oleh peneliti. Pada kelompok tayangan audio, gambar hutan diperlihatkan sebelum tayangan diputar. Hal ini menyebabkan beberapa anak pada kelompok tayangan audio tidak fokus mendengarkan cerita yang diputar. Mereka mencari gambar yang diperlihatkan sebelumnya dan sumber suara yang memutar tayangan. Pada akhir tayangan, baik pada kelompok tayangan audio maupun kelompok tayangan audiovisual, dimunculkan sebuah boneka kera dan boneka gajah untuk merangsang perilaku *speech imitation* anak. Sebagian besar partisipan pada kelompok tayangan audio merasa kebingungan dan kaget dengan munculnya boneka kera dan gajah pada akhir tayangan. Dalam hal ini, boneka kera dan gajah menjadi distraktor bagi munculnya perilaku *speech imitation* pada kelompok tayangan audio. Hal ini diperkuat oleh pendapat Newman dan Newman (2011) bahwa dalam melakukan imitasi, anak dapat teralih perhatiannya oleh hal lain yang muncul atau menghilang secara tiba-tiba diantara stimulus yang datang dan respon yang akan ditampilkan. Hal ini mungkin saja menyebabkan respon anak menjadi tidak keluar atau tidak sesuai dengan stimulus yang datang.

Di lain pihak, peneliti menemukan beberapa hal yang cukup menarik sepanjang melakukan penelitian. Salah satu temuan yang menarik adalah jumlah partisipan yang melakukan perilaku meniru pada kelompok tayangan audiovisual lebih banyak dari kelompok tayangan audio. Menurut peneliti, hal ini mungkin terjadi

karena anak lebih familiar dengan tayangan audiovisual dibandingkan tayangan audio. Temuan tersebut berkaitan dengan penelitian yang dilakukan Calvert (2006) menyimpulkan bahwa memasuki abad baru anak cenderung lebih tertarik pada tayangan audiovisual yang menampilkan gambar dan suara, jika dibandingkan dengan tayangan audio. Temuan Calvert ini diperkuat oleh Williams, *et al.* (2004) mengatakan bahwa anak lebih cepat menangkap stimulus bahasa yang tidak hanya sebuah suara, tetapi juga dilengkapi dengan ekspresi wajah dan gerakan-gerakan lain seperti dalam komunikasi tatap muka. Kedua temuan ini mendukung temuan peneliti mengenai media tayangan yang lebih familiar bagi anak, seperti dijabarkan di atas.

Temuan lain yang cukup menarik perhatian peneliti adalah beberapa partisipan yang terlihat kurang fokus dalam mengikuti eksperimen. Partisipan terlihat mengamati hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan tayangan, seperti hiasan dinding yang ada di dalam ruangan, tumpukan buku yang ada di meja, dan sebagainya. Partisipan yang terlihat kurang fokus lebih banyak ditemukan pada kelompok tayangan audio daripada tayangan audiovisual. Hal ini berkaitan dengan pendapat Benson dan Haith (2009) bahwa pada usia 3 tahun anak sudah mulai dapat menaruh atensi pada hal-hal tertentu. Anak juga mulai dapat melakukan *selective attention* ketika perhatiannya terganggu oleh stimulus lain yang datang. *Selective attention* dapat terjadi ketika salah satu stimulus yang datang dianggap kurang menarik bagi anak (Davis, 2011). Hal ini mungkin terjadi pada partisipan yang berada di kelompok tayangan audio, karena stimulus yang didapatkan hanya berupa suara tanpa ada gambar yang dapat menarik perhatian partisipan. Selain dua pendapat tersebut, sebuah penelitian yang dilakukan Massaro (1998) menemukan bahwa proses berbahasa merupakan sebuah rangkaian yang dipengaruhi oleh apa yang didengar dan apa yang dilihat. Hal ini terjadi terutama pada anak saat mengembangkan kemampuan bahasa yang dimiliki (Williams, *et al.*, 2004). Hasil penelitian tersebut mendukung temuan peneliti mengenai kurangnya atensi anak pada kelompok tayangan audio jika dibandingkan dengan tayangan audiovisual.

Temuan lain dari penelitian ini adalah perilaku anak yang tidak sepenuhnya meniru percakapan tokoh-tokoh dalam tayangan. Dari total 12 anak yang meniru percakapan, baik melalui tayangan audio atau audiovisual, hanya 1 anak yang meniru semua percakapan seperti di dalam tayangan. Sebelas anak lain hanya meniru satu atau dua kalimat percakapan saja. Hal ini berkaitan dengan tipe *speech imitation* yang

dikemukakan oleh Snow (dalam Stine & Bohannon III, 1983). Snow mengatakan bahwa anak melakukan *exact imitation* ketika ia menirukan stimulus yang diberikan secara keseluruhan. Di lain pihak, anak melakukan *reduced imitation* ketika ia menirukan sebagian kata atau kalimat dari stimulus yang diberikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dari 12 partisipan yang melakukan *speech imitation*, 1 partisipan melakukan *exact imitation* dan 11 partisipan melakukan *reduced imitation*.

Selain beberapa temuan yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti juga menemukan beberapa partisipan yang mengalami salah pengucapan pada saat menirukan percakapan yang ditayangkan. Kesalahan pengucapan tersebut sering terjadi pada nama kedua tokoh dalam percakapan, Wolly dan Dolly. Kesalahan pengucapan lebih banyak dialami oleh partisipan yang yang mendapatkan stimulus berupa tayangan audiovisual. Temuan ini berhubungan dengan *McGurk effect* yang pertama kali diungkapkan oleh McGurk dan MacDonald (1976, dalam Williams, *et al.*, 2004). *McGurk effect* adalah keadaan yang biasa dialami oleh seseorang yang menirukan pengucapan yang dilihatnya melalui tayangan, dimana terjadi salah pengucapan yang disebabkan oleh salah persepsi antara apa yang dilihatnya dan apa yang didengarnya (Irwin, *et al.*, 2011). Kesalahan pengucapan yang biasa dialami oleh partisipan adalah menyebut Dolly dengan nama Bolly dan Wolly dengan nama Lolly.

Selain temuan yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti juga menemukan hal yang perlu diperhatikan. Sebagian besar partisipan dalam penelitian ini berasal dari kalangan yang memiliki status sosial ekonomi menengah ke bawah. Hal ini menyebabkan hasil penelitian kurang dapat digeneralisasi pada semua status sosial ekonomi, karena anak yang berasal dari status sosial yang lebih tinggi mungkin saja mendapatkan cara pemberian stimulus yang berbeda. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Duncan, *et al.* (1998, dalam Noble, *et al.*, 2005) yang menyatakan bahwa status sosial ekonomi memiliki asosiasi yang lebih kuat dengan kemampuan kognitif jika dibandingkan dengan aspek lain, seperti kesehatan dan tingkah laku. Penelitian yang dilakukan oleh Whitehurst (1997) juga turut memperkuat temuan ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan bahasa seseorang, termasuk didalamnya kompleksitas pembicaraan, baik reseptif maupun ekspresif, dipengaruhi oleh status sosial ekonomi yang dimilikinya (Noble, *et al.*, 2005). Di lain pihak,

bukan berarti anak yang berasal dari status sosial ekonomi menengah ke bawah mendapatkan stimulus yang seadanya dalam proses pembelajaran bahasa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ensminger dan Fothergill (2003) yang menyatakan bahwa walaupun status sosial ekonomi memiliki asosiasi yang lebih kuat dengan kemampuan kognitif seseorang, namun pengaruhnya dapat berkaitan dengan hal lain, seperti lingkungan, sistem pengajaran, kesehatan, dan sebagainya (Noble, *et al.*, 2005).

Hal lain yang juga perlu diperhatikan adalah penelitian ini mengambil sampel hanya di satu daerah saja, sehingga kurang dapat digeneralisasikan pada populasi partisipan. Hal ini disebabkan karena mungkin saja terdapat perbedaan yang signifikan antara daerah tempat pengambilan data dengan daerah lain. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Hill (2006) yang menyatakan bahwa pengaruh budaya dalam perkembangan anak dapat dilihat melalui aspek tertentu, seperti aturan, penggunaan bahasa, harapan, dan media yang ada dalam lingkungan interaksinya, seperti keluarga atau komunitas. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa jika penelitian ini dilakukan di daerah yang berbeda, maka hasilnya mungkin akan berbeda karena terdapat pengaruh dari budaya pada daerah tersebut.

V.3. Saran

V.3.1. Saran Penelitian Selanjutnya

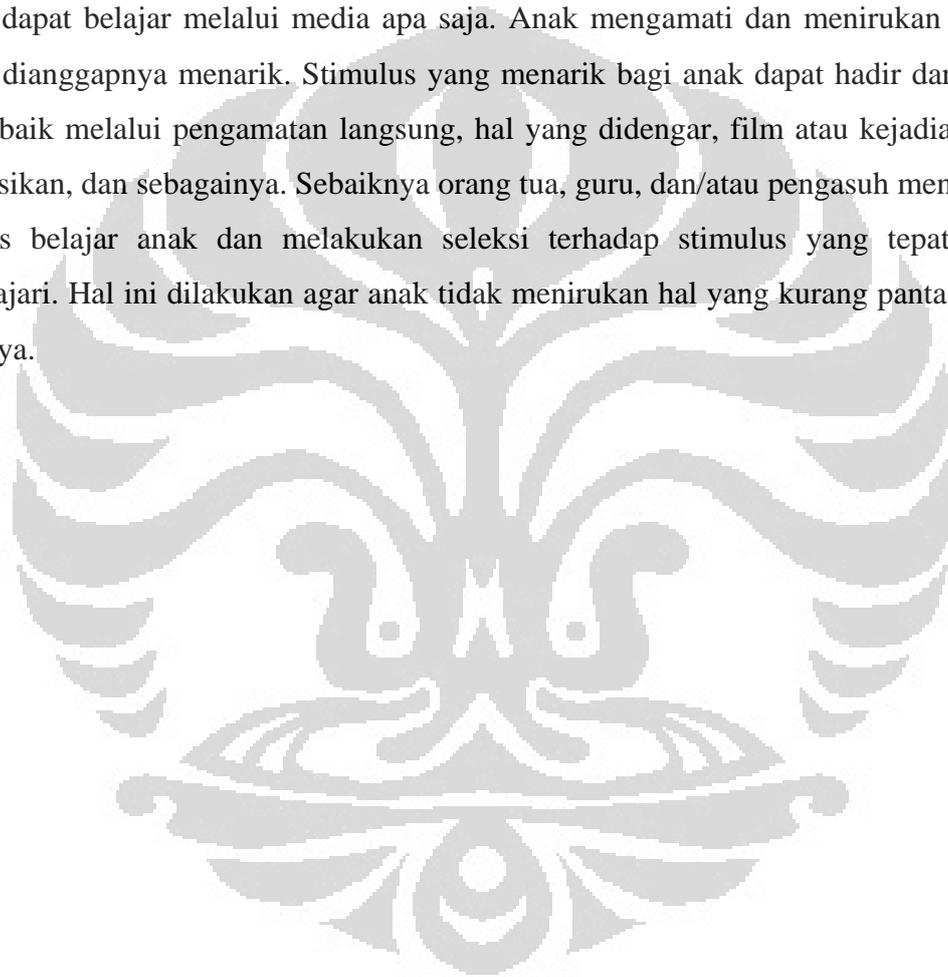
Dalam penelitian selanjutnya, sebaiknya jenis kelamin partisipan dalam setiap kelompok dibuat seimbang antara laki-laki dan perempuan. Hal ini dilakukan untuk menjaga kesetaraan antara jenis kelamin partisipan. Pemilihan jenis kelamin partisipan yang seimbang juga dapat dikembangkan untuk melihat perbedaan perilaku yang muncul antara anak laki-laki dan perempuan.

Pemilihan desain dalam eksperimen juga perlu diperhatikan. Penggunaan alat bantu untuk stimulasi terhadap perilaku yang diharapkan sebaiknya dilakukan secara setara pada kedua kelompok. Hal ini dilakukan untuk menghindari perhatian partisipan yang tidak terfokus pada stimulus utama. Hal ini juga dapat menghindari partisipan yang kaget karena ada stimulus lain yang hadir secara tiba-tiba sehingga tidak menunjukkan respon yang diharapkan.

Pada saat pengambilan data, sebaiknya ruangan tempat berlangsungnya eksperimen penelitian hanya diisi oleh peneliti, partisipan, dan guru pendamping saja. Usahakan agar penelitian tidak dilakukan di ruang guru atau ruang kepala sekolah, karena jika ada orang lain yang keluar-masuk akan mengganggu konsentrasi partisipan dan jalannya penelitian.

V.3.2. Saran Praktis

Dalam penggunaan hasil penelitian lebih lanjut, perlu diperhatikan bahwa anak dapat belajar melalui media apa saja. Anak mengamati dan menirukan hal-hal yang dianggapnya menarik. Stimulus yang menarik bagi anak dapat hadir dari mana saja, baik melalui pengamatan langsung, hal yang didengar, film atau kejadian yang disaksikan, dan sebagainya. Sebaiknya orang tua, guru, dan/atau pengasuh mengawasi proses belajar anak dan melakukan seleksi terhadap stimulus yang tepat untuk dipelajari. Hal ini dilakukan agar anak tidak menirukan hal yang kurang pantas untuk usianya.



DAFTAR PUSTAKA

- Benson, J. B. & Haith, M. M. (2009). *Language, Memory, and Cognition in Infancy and Early Childhood*. San Diego: Elsevier, Inc.
- Bloom, L. (1993). *Language Development form Two to Three*. New York: Cambridge University Press.
- Bruce, A. L. (2008). *Creating Consumers and Protecting Children: Radio, Early Television, and the American Child 1930-1960. Dissertation*. New York: Stony Brook University.
- Calvert, S. L. (2006). *Media and early development*. Dalam McCartney, K. & Phillips, D. A. (Ed). *Handbook of Early Children Development*. Boston: Blackwell.
- Calvert, S. L. & Wilson, B. J. (2010). *The Handbook of Children, Media, and Development*. UK: Wiley-Blackwell.
- Ciccarelli, S. K. & White, J. N. (2009). *Psychology (2nd ed.)*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Dautenhahn, K. & Nehaniv, C. L. (2002). *Imitation in Animals and Artifacts*. USA: Massachusetts Institute of Technology.
- Davis, A. (2011). *Handbook of Pediatric Neuropsychology*. New York: Springer Publishing Company, LLC.
- Deprez, K. (1984). *Sociolinguistics in the Low Countries*. Antwerp: John Benjamins Publishing Company.
- Dobson, K., et al. (2005). *Learning auditory models of machine voices. 2005 IEEE workshop on application of signal processing to audio and acoustics*. Retrieved from http://alumni.media.mit.edu/~bwhitman/dobson_whitman_ellis_WASPAA05.pdf

- Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS (3rd ed.)*. London: Sage Publications Ltd.
- Giles, D. (2003). *Media Psychology*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Gravetter, F. J. & Forzano, L. B. (2012). *Research Methods for the Behavioral Sciences (4th ed.)*. Canada: Wadsworth Cengage Learning.
- Gravetter, F.J. & Wallnau, L.B. (2007). *Statistics for the Behavioral Sciences (7th ed.)*. Canada: Thomson Wadsworth.
- Hill, N. E. (2006). Disentangling ethnicity, socioeconomic status, and parenting: interactions, influences, and meaning. *Vulnerable children and youth studies 1(1)*: 114-124. Retrieved from http://pages.uoregon.edu/cfc/classes/CPSY_642/Readings/Class%20202/Disentangling%20ethnicity.pdf.
- Hornstein, J. et al. (2008). Modeling speech imitation. *IROS-2008 Workshop – From motor to interaction learning in robots*. Retrieved from <http://www.isr.ist.utl.pt/vislab/publications/08-iros-speech-imitation.pdf>.
- Irwin, J. R., et al. (2011). Functional activation for imitation of seen and heard speech. *Journal of Neurolinguistics*, 1-8. doi: 10.1016/j.jneuroling.2011.05.001.
- Kappes, V. J. (2010). *Speech imitation in verbal repetition: evidence from healthy speakers and speakers with aphasia*. Munchen, Germany: Der Andere Verl. Retrieved from <http://www.lrz.de/~ekndata/pdf/dissjk.pdf>.
- Kirkorian, H. L., et al. (2008). *Media and Young Children's Learning*. Dalam McLanahan, S., et al. (Ed). *Children and Electronic Media*. USA: Princeton-Brookings. Retrieved from
- Kumar, R. (2010). *Research Methodology: A Step-By-Step Guide for Beginners (3rd ed.)*. London: SAGE Publications Ltd.
- Lemaitre, G. et al. (2010). Do vocal imitations enable the recognition of the limited sounds? *10eme Congres Francais d'Acoustique*. Retrieved from <http://cfa.sfa.asso.fr/cd1/data/articles/000416.pdf>.

- Maassen, B., et al. (2004). *Speech Motor Control: in Normal and Disordered Speech*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Maassen, B. & Lieshout, P. (2010). *Speech Motor Control: New Development in Basic and Applied Research*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Marsh, J. (2005). *Popular Culture, New Media, and Digital Literacy in Early Childhood*. New York: RoutledgeFalmer
- Meltzoff, A. N. & Moore, M. K. (1996). Explaining facial imitation: a theoretical model. Dalam Hertzig, M. E & Farber, E. A. (1999), *Annual Progress in Child Psychiatry and Child Development 1998*. Philadelphia: Brunner/Mazel.
- Meltzoff, A. N. & Moore, M. K. (1997). Resolving the debate about early imitations. *The Blackwell reader in developmental psychology*. Oxford: Blackwell, 1999.
- Miltenberger, R. G. (2011). *Behavior Modification: Principles and Procedures (5th ed.)*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.
- Newman, B. M. & Newman, P. R. (2011). *Development Through Life: a Psychosocial Approach*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.
- Noble, K. G., et al. (2005). Neurocognitive correlates of socioeconomic status in kindergarten children. *Developmental science* 8(1): 74-87. Retrieved from <http://www.psych.upenn.edu/~mfarah/Development-kindergarten.pdf>.
- Papalia, D. E., et al. (2009). *Human Development (11th ed.)*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Pardo, J. S. et al. (2010). Conversational role influences speech imitation. *Attention, perception, & psychophysics* 72(8): 2254-2264. doi: 10.3758/APP.72.8.2254.
- Riffe, D., et al. (1998). *Analyzing Media Messages: Using Quantitative Content Analysis in Research*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Santrock, J. W. (2002). *A Topical Approach to Life Span Development*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Santrock, J. W. (2008). *Children (10th ed.)*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.

- ShIPLEY, K. G. & McAfee, J. G. (2008). *Assessment in Speech-Language Pathology: a Resource Manual (4th ed.)*. New York: Delmar Cengage Learning.
- Speidel, G. E. & Nelson, K. E. (1989). *The Many Faces of Imitation in Language Learning*. New York: Springer-Verlag.
- Stine, E. L. & Bohannon III, J. N. (1983). Imitations, interactions and language acquisition. *Journal of Child Language*, 10: 589-603.
- Thomas, J. C. & Hersen, M. (2009). *Handbook of Clinical Psychology Competencies*. New York: Springer
- Valian, V., *et al.* (2006). Direct object predictability: effects on young children's imitation of sentences. *Journal of Child Language*, 3: 247-269. doi: 10.1017/S0305000906007392.
- Williams, J. H. G., *et al.* (2004). Visual-auditory integration during speech imitation in autism. *Research in Developmental Disabilities*, 25: 559-575. Retrieved from http://infantlab.fiu.edu/Courses/Fall%202009%20DEP%205118/Williams_Mas_saro_Re%20in%20Dev%20Disab_2008.pdf.
- Zentall, T. R. (2006). Imitation: definitions, evidence, and mechanisms. *Anim cogn*, 9: 335-353. doi: 10.1007/s10071-006-0039-2.

LAMPIRAN 1: Informed Consent Penelitian

**Hal: permohonan izin keikutsertaan
dalam penelitian**

Jakarta, 23 April 2012

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Orang Tua Murid
TK Asuhan Bunda, Karang Tengah

Dengan Hormat,

Setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah, saya yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Nurul M.P.

Alamat : Jl. Pinang Emas III US/10, Pondok Indah

No.HP : 0811959143

e-mail : annisa.muktiono@gmail.com

Status : Mahasiswi Universitas Indonesia

Jurusan : Psikologi

NPM : 0806344295

Memerlukan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengizinkan putra/i Bapak/Ibu mengikuti penelitian saya tentang:

“Pengaruh Tayangan terhadap Perilaku Speech Imitation Anak Pra-Sekolah”

- Tujuan penelitian :
1. Mengetahui perbedaan perilaku imitasi atau meniru sebuah kata atau kalimat pada anak usia 3 tahun sampai 3 tahun 11 bulan yang menonton tayangan video atau mendengarkan tayangan audio.
 2. Mengetahui efektivitas tayangan video dan audio terhadap pembelajaran kata dalam instruksi belajar anak usia 3 tahun sampai 3 tahun 11 bulan.

Prosedur penelitian : Anak Bapak/Ibu mendapat peluang masuk ke salah satu kelompok, yaitu kelompok pertama yang diberikan tayangan audio, atau kelompok kedua yang diberikan video. Pada kelompok pertama, satu per satu siswa akan diperlihatkan sebuah gambar suasana di hutan. Setelah itu, siswa akan diberikan sebuah tayangan audio berupa sandiwara boneka dengan setting suasana hutan. Tayangan tersebut berisi percakapan antara dua tokoh yang sedang bermain. Pada kelompok kedua, satu per satu siswa diberikan sebuah tayangan video yang juga berupa sandiwara boneka dengan setting dan isi percakapan yang sama dengan tayangan audio. Untuk kedua kelompok, peneliti akan memberikan stimulus kepada anak, dan melihat apakah anak akan menirukan percakapan yang terdapat dalam tayangan atau tidak. Tayangan sudah dibuat dan diuji aman

untuk digunakan anak-anak, serta sudah disetujui pihak sekolah. Tidak ada respon yang benar atau salah dalam penelitian ini karena bersifat eksploratif.

Manfaat penelitian

- Bagi anak : mendapatkan pengalaman baru dengan mengikuti sebuah penelitian
- Bagi orang tua : mendapatkan informasi mengenai perilaku imitasi putra/i Bapak/Ibu sehingga dapat memilih alat pembelajaran yang tepat untuknya.
- Bagi sekolah : mendapatkan informasi mengenai perilaku imitasi anak untuk pengembangan program pendidikan anak.

Partisipasi Bapak/Ibu sangat berarti dan merupakan penghargaan bagi saya. Seluruh data yang terkumpul tidak akan dipublikasikan kecuali hanya kepada pihak sekolah dan Bapak/Ibu (untuk hasil putra/i Bapak/Ibu). Jika dengan alasan apa pun, Bapak/Ibu memutuskan tidak mengikutsertakan putra/i Bapak/Ibu sebagai partisipan, maka data pribadi putra/i Bapak/Ibu tidak akan diberikan pihak sekolah.

Saya mengucapkan terima kasih bagi Bapak/Ibu yang berkenan menjadi partisipan dan mohon tidak menunjukkan lembar pemberitahuan penelitian kepada orang lain atau mendiskusikan keikutsertaan ini kepada putra/i Bapak/Ibu karena penelitian ini membutuhkan respon alami dari partisipan.

Untuk mendapatkan informasi mengenai penelitian ini dapat menghubungi saya ke alamat, nomor telepon atau e-mail di atas.

Terima Kasih,

Annisa Nurul M.P.

Formulir Persetujuan (*consent form*) Partisipan Penelitian

Nama Lengkap Anak :

Usia Anak Saat Ini : tahun bulan

Judul Penelitian : Pengaruh Tayangan terhadap Perilaku Speech Imitation Anak Pra-Sekolah

Nama Supervisor : Annisa Nurul M.P.

1. Saya bersedia/ tidak bersedia (*lingkari pilihan Bapak/Ibu*) mengizinkan putra/i saya untuk berpartisipasi dalam penelitian di atas.
2. Saya mengizinkan peneliti atau asistennya untuk mempergunakan alat tes yang berupa boneka, video berisi perilaku imitasi, alat untuk menayangkan video atau audio kepada putra/i saya sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan (poin 1).
3. Saya telah mendapatkan informasi bahwa:
 - a. prosedur telah dijelaskan kepada saya;
 - b. putra/i saya bebas untuk mengundurkan diri menjadi partisipan kapan saja dan menarik seluruh data yang belum terproses sebelum pengolahan;
 - c. proyek ini bertujuan untuk penelitian dan bukan untuk keperluan komersial;
 - d. kerahasiaan dari informasi yang saya berikan akan terjaga.

Tanda Tangan : _____ Tanggal : _____

(Orang tua/Wali Partisipan)

LAMPIRAN 2: Data Partisipan

Data Partisipan Kelompok Tayangan Audio (Kelompok 1)

No.	Kode	Usia	L/P	Asal Sekolah	Respon	Skor
1	A-01	3 tahun 9 bulan	P	KB/TKI Asuhan Bunda	"Halo! Siapa namamu?"	1
2	A-02	3 tahun 7 bulan	L	KB/TKI Asuhan Bunda	"Kita main yuk Wolly"	1
3	A-03	3 tahun	L	KB/TKI Asuhan Bunda	"Kita main yuk Wolly"	1
4	A-04	3 tahun 6 bulan	P	KB/TKI Asuhan Bunda	"Halo! Siapa namamu?" "Namaku Wolly, siapa namamu?" "Halo Wolly! Namaku Dolly" "Halo Dolly! Senang berkenalan denganmu" "Kita main yuk Wolly" "Ayo Dolly, kita main bersama-sama"	1
5	A-05	3 tahun 4 bulan	L	KB/TKI Asuhan Bunda	"Kita main yuk Wolly"	1
6	A-06	3 tahun 10 bulan	P	KB/TKI Ar-Rahmah	"Monyet sama gajah"	0
7	A-07	3 tahun 10 bulan	P	KB/TKI Ar-Rahmah	"Monyet, gajah"	0
8	A-08	3 tahun 11 bulan	L	KB/TKI Ar-Rahmah	"Monyet sama gajah"	0
9	A-09	3 tahun 11 bulan	P	KB/TKI Ar-Rahmah	"Lupa"	0
10	A-10	3 tahun 11 bulan	L	KB/TKI Ar-Rahmah	-	0
11	A-11	3 tahun	P	PAUD Garuda	-	0
12	A-12	3 tahun 1 bulan	P	PAUD Garuda	-	0
13	A-13	3 tahun 5 bulan	L	PAUD Garuda	-	0

14	A-14	3 tahun 2 bulan	P	PAUD Garuda	"Gajah, monyet"	0
15	A-15	3 tahun 7 bulan	L	PAUD Garuda	"Gajah, monyet"	0
16	A-16	3 tahun 11 bulan	L	PAUD Garuda	"Gajah, monyet"	0
17	A-17	3 tahun 10 bulan	P	PAUD Garuda	-	0
18	A-18	3 tahun 11 bulan	P	PAUD Garuda	-	0
19	A-19	3 tahun 2 bulan	L	PAUD Garuda	-	0
20	A-20	3 tahun 8 bulan	P	PAUD Garuda	-	0
Total Skor						5
Mean						0.25

Data Partisipan Kelompok Tayangan Audiovisual (Kelompok 2)

No.	Kode	Usia	L/P	Asal Sekolah	Respon	Skor
1	AV-01	3 tahun 2 bulan	P	KB/TKI Asuhan Bunda	"Ayo Dolly kita main bersama-sama"	1
2	AV-02	3 tahun 8 bulan	P	KB/TKI Asuhan Bunda	"Hallo Wolly! Namaku Dolly"	1
3	AV-03	3 tahun 6 bulan	L	KB/TKI Asuhan Bunda	"Hallo Wolly! Namaku Dolly"	1
4	AV-04	3 tahun 3 bulan	L	KB/TKI Asuhan Bunda	"Ayo Dolly kita main bersama-sama"	1
5	AV-05	3 tahun 3 bulan	P	KB/TKI Asuhan Bunda	"Ga mau"	0
6	AV-06	3 tahun	P	KB/TKI Asuhan Bunda	-	0
7	AV-07	3 tahun 9 bulan	L	KB/TKI Ar-Rahmah	"Kita main yuk Wolly"	1
8	AV-08	3 tahun 10 bulan	L	KB/TKI Ar-Rahmah	"Kita main yuk Wolly"	1
9	AV-09	3 tahun 9 bulan	L	KB/TKI Ar-	"Kita main yuk"	1

		bulan		Rahmah	Wolly"	
10	AV-10	3 tahun	L	KB/TKI Ar-Rahmah	"Apa"	0
11	AV-11	3 tahun	P	KB/TKI Ar-Rahmah	"Ga mau ah"	0
12	AV-12	3 tahun 10 bulan	L	PAUD Garuda	"Kenalan, apa tadi?"	0
13	AV-13	3 tahun	P	PAUD Garuda	-	0
14	AV-14	3 tahun 1 bulan	P	PAUD Garuda	-	0
15	AV-15	3 tahun 4 bulan	L	PAUD Garuda	-	0
16	AV-16	3 tahun 4 bulan	L	PAUD Garuda	-	0
17	AV-17	3 tahun 5 bulan	L	PAUD Garuda	-	0
18	AV-18	3 tahun 7 bulan	P	PAUD Garuda	-	0
19	AV-19	3 tahun	P	PAUD Garuda	-	0
20	AV-20	3 tahun 6 bulan	P	PAUD Garuda	"Kebalik"	0
Total Skor						7
Mean						0.35

LAMPIRAN 3: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Group Statistics

kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	20	.25	.444	.099
2	20	.35	.489	.109

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
respon	Equal variances assumed	1.805	.187	-.677	38	.503	-.100	.148	-.399	.199
	Equal variances not assumed			-.677	37.650	.503	-.100	.148	-.399	.199