

**PENGARUH TONTONAN KARTUN TERHADAP GAYA
BERBAHASA AGRESIF SISWA KELAS V SD NEGERI LABBAKKANG
KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

PUTRI SUCI RAMADHANI

105401129318

Nama
Jenis
Tipe
No. Kelas

22/08/2022

Sub. Alumni

170182/PGSD/2218

RAM

P²

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2022

**PENGARUH TONTONAN KARTUN TERHADAP GAYA
BERBAHASA AGRESIF SISWA KELAS V SD NEGERI LABBAKKANG
KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

PUTRI SUCI RAMADHANI

105401129318

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2022

**PENGARUH TONTONAN KARTUN TERHADAP GAYA
BERBAHASA AGRESIF SISWA KELAS V SD NEGERI LABBAKKANG
KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

PETRI SUCI RAMADHANI

105401129318

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2022



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Putri Suci Ramadhani**, NIM 105401129318 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 450 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 18 Dzulhijjah 1443 H 19 Juli 2022 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 21 Juli 2022.

22 Dzulhijjah 1443 H

Makassar,

21 Juli 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji
1. Dr. H. Bahrin, M.Hum. (.....)
2. Dr. Haslinda, M.Pd. (.....)
3. Rahmatiah, S.Ag., M.Pd. (.....)
4. Dr. Abdul Munir Kordongan, M.Pd. (.....)

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Unismuh Makassar





PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif Siswa Kelas V
SD Negeri Labakkang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Putri Suci Ramadhani**

NIM : 105401129318

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan
untuk diujikan.

Makassar, 22 Juli 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 09180887802

Dr. Andi Zaida, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0934028801

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Erwin Akid, M.Pd., Ph.D.

NIDN. 0904107602

Attem Bahui, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Putri Suci Ramadhani**
Nim : **105401129318**
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : **Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif pada Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 13 Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan


Putri Suci Ramadhani
105401129318

1000
METERA
TEMPER
65021A JX968013321



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Putri Suci Ramadhani**

Nim : 105401129318

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menemuia sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 13 Juni 2022

Yang Membuat Perjanjian,


Putri Suci Ramadhani
105401129318

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.

Keep your eyes on the stars and your feet on the ground.

Bahkan saat pikiranmu meremehkanmu sendiri, Allah tetap mendukungmu dengan mengatakan
"kau ciptaan terbaikNYA" (Al-Tin:4).



*Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang tuaku,
seluruh keluarga serta kepada orang-orang
yang selalu ada dibelakangku yang senantiasa mendukung
dan selalu ada dalam hal apapun
serta keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.*

ABSTRAK

Putri Suci Ramadhani. 2022. *Pengaruh Tontonan Kartun terhadap Gaya Berbahasa Agresif.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Andi Adam dan Andi Paida.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh tontonan kartun terhadap gaya berbahasa pada siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa responden kelas V SD Negeri Labakkang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh tontonan kartun terhadap gaya berbahasa siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, realibilitas, uji normalitas dan uji regresi linear sederhana. Penelitian ini menggunakan penelitian *studi case* dengan pendekatan metode kuantitatif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh akibat menonton kartun terhadap gaya berbahasa anak yang agresif yaitu sebesar 80,7%.

Kata kunci : *Kebiasaan Menonton Kartun, Gaya Berbahasa Agresif*



ABSTRACT

The Effect of Watching Cartoons on Aggressive Language Style. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Makassar. Supervisor I Andi Adam and advisor II Andi Paida.

The main problem in this study was how the effect of watching cartoons on students' language style. The sample used in this study was 20 respondents from the 5th grade of SD Negeri Labbakkang. This study was aiming to determine whether there is an effect of watching cartoons on students' language style. The data analysis techniques used were validity, reliability, normality, and simple linear regression tests. This study was a case study research that was analyzed using a quantitative method approach. The results showed that there was an effect of watching cartoons on children's aggressive language style, which was 80.7%.

Keywords: *Cartoon Watching Habit, Aggressive Language Style*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”**. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Akan tetapi, berkat pertolongan dan petunjuk dari Allah SWT dan bantuan berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tiada jalan tanpa rintangan, tiada puncak tanpa tanjakan, tiada kesuksesan tanpa perjuangan. Dengan kesungguhan dan keyakinan terus melangkah, akhirnya penulis sampai pada titik penyelesaian skripsi ini. Namun, semua ini tidak lepas dari uluran tangan dari berbagai pihak baik melalui dukungan, arahan, bimbingan serta bantuan moril dan materil.

Teristimewa dan terutama penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada kedua orang tuaku **Edi Cahyadi** dan **Ibunda Rosmawati** yang senantiasa memberikan harapan, semangat, perhatian, kasih sayang dan doa tulus kepada penulis. Seluruh keluarga besar atas segala pengorbanan, dukungan dan doa restu yang telah diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Semoga apa

yang diberikan kepada penulis menjadi ibadah dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan akhirat.

Begitu pula penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih penulis sampaikan dengan hormat kepada :

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Andi Adam, M.Pd Pembimbing I dan Dr. Andi Paida, M.Pd pembimbing II yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi penelitian sampai tahap penyelesaian.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas bimbingan, arahan, dan jasa-jasa yang tak ternilai harganya kepada penulis.
6. Nurbaeti, S.Pd.SD, selaku Kepala Sekolah beserta guru dan para staff SD Negeri Labakkang yang telah menerima dan memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Munzir Utomo yang senantiasa memberi dukungan apapun baik berupa moril dan selalu ada selama penyusunan skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah bersama-sama berusaha keras dan penuh semangat dalam menjalani studi.
9. Teman-teman dan sahabat seperjuanganku Kurniawati.M, Nadhifa Khairunnisa, dan Riska Aulia Dirwansah. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas kebersamaan, dukungan, kenangan, dan motivasi yang diberikan.
10. Semua pihak yang tidak bisa dituliskan namanya satu persatu namun tak mengurangi rasa terima kasih penulis kepada mereka.

Hanya Allah SWT yang dapat memberikan imbalan yang setimpal. Semoga aktivitas kita senantiasa bernilai ibadah di sisi-Nya. Sebagai manusia biasa yang tak luput dari kesalahan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini. Semoga karya sederhana yang penulis tulis ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamin..

Wassalamu alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Makassar, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Kajian Teori	6
B. Kerangka Pikir	27
C. Hasil Penelitian Relevan	29
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31

B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Sampel dan Populasi Penelitian	32
D. Desain Penelitian	32
E. Variabel Penelitian	33
F. Definisi Operasional Variabel	34
G. Prosedur Penelitian	34
H. Instrumen Penelitian	35
I. Teknik Pengumpulan Data	36
J. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir Penelitian	29



DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Bobot skor responden	37
4.1	Frekuensi menonton kartun siswa kelas v sd negeri labbakkang	39
4.2	Siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shinchan.	39
4.3	Siswa kelas v sd negeri labbakkang yang langsung menonton kartun ketika pulang dari sekolah. Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaannya.	39
4.4	Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaannya.	40
4.5	Frekuensi muncul adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran dalam kartun yang ditonton siswa kelas v sd negeri labbakkang.	40
4.6	Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit dalam kartun yang ditonton.	40
4.7	Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang lebih suka menonton kartun dibanding belajar.	41
4.8	Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang pernah marah cekcok atau bertengkar dengan temannya.	41
4.9	Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang memarahi temannya dengan berteriak atau membentak.	41
4.10	Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang merasa lebih mudah mempelajari bahasa yang terdapat dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang terdapat di dalam buku pelajaran.	42
4.11	Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang menggunakan bahasa karakter kartun kesukaannya.	42
4.12	Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang menggunakan bahasa karakter kartun kesukaannya ketika marah terhadap temannya.	43
4.13	Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat dalam kartun yang ditonton ketika bermain bersama teman.	43
4.14	Frekuensi siswa kelas v sd negeri labbakkang yang memprovokasi dan mengajak temannya bertengkar seperti dalam kartun yang ditonton.	44
4.15	Uji normalitas data total hasil kuisioner pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa.	44
4.16	Uji linieritas data total hasil kuisioner pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa.	45
4.17	Pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa.	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memproduksi dan mengkonsumsi media visual dalam jumlah yang besar. Media visual yang digemari adalah melalui media layar lebar, media layar kaca melalui gawai. Media layar kaca yang umumnya dinikmati di rumah adalah melalui televisi (TV) dengan tayangan umum yaitu sinetron, kartun, *reality show*, *box office* dan film-film lainnya. Dalam penelitiannya Permana, dkk (2019:53) berpendapat bahwa mayoritas masyarakat Indonesia umumnya masih terbiasa menonton TV, sisanya berpendapat bahwa mereka menonton dengan cara inkonvensional yaitu dengan intensitas kebanyakan responden menonton hampir setiap hari, sisanya mereka melakukannya dengan frekuensi setiap hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa TV masih sering digunakan oleh masyarakat Indonesia.

Televisi dan berbagai aplikasi atau situs berbagi video sebagai media komersil menampilkan banyak tayangan untuk dinikmati oleh semua kalangan, dari anak-anak hingga orang tua. Tayangan yang menarik kian gencar diproduksi oleh perusahaan pertelevisian, perusahaan animasi, konten creator, bahkan iklan pun banyak dibuat dengan kesan lucu sehingga menarik perhatian penonton demi meningkatkan *rating*. Tetapi, dalam produksi tayangan ini terkadang pembuat konten yang mengutamakan daya tarik penonton mengesampingkan hal-hal yang tidak seharusnya berada dalam konten, misalnya adegan atau dialog berunsur kekerasan, menghina atau perlakuan yang memiliki konotasi negatif.

Anak-anak yang masih dalam masa perkembangan cenderung meniru atau imitasi dan tontonan menarik merupakan hal yang berkemungkinan besar menjadi sumber anak untuk meniru. Terdapat banyak sumber tayangan yang dapat diakses secara bebas dan mudah oleh kalangan anak-anak menjadikannya rentan terpapar informasi yang seharusnya belum diterima. Peran orang tua dalam hal ini, menjadi sangat penting untuk mendampingi anak dalam menyaring tayangan yang mereka tonton. Salah satu tayangan yang berpotensi tersebut yaitu kartun atau animasi. Anak-anak umumnya lebih menyukai tayangan kartun karena menggunakan gambar imajinatif yang memiliki warna-warna cerah, memiliki berbagai tingkat gerakan, suara yang beragam, dan dialog sehingga terlihat hidup serta berbagai hal menarik yang disukai oleh anak-anak.

Kartun atau animasi adalah gambar interpretasi berisi symbol-simbol, dialog dan efek suara yang dipadukan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara ringkas dan menarik dengan tujuan utama yaitu sebagai hiburan. Tayangan kartun walaupun diperuntukkan untuk anak-anak tetapi masih dapat menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan mereka. Iswahyuni (2015:2) dalam penelitiannya melaporkan bahwa terdapat orang tua yang anak-anaknya cenderung meniru kebiasaan dan perilaku karakter idola mereka di televisi, seperti ucapan, perilaku, dan gaya idola mereka. Hal yang menyedihkan, kebanyakan yang ditiru itu bukanlah perilaku yang positif melainkan yang negatif.

Ucapan atau gaya bahasa dapat ditiru berdasarkan dialog yang terdengar menarik oleh anak dari tayangan-tayangan yang mereka tonton. Gaya bahasa adalah cara memanfaatkan atau pengaturan kata-kata dalam kalimat-kalimat oleh pembicara dengan tujuan tertentu. Gaya berbahasa agresif merupakan cara

memanfaatkan kata-kata menjadi kalimat dengan tujuan mengintimidasi, menghina bahkan mengancam. Gaya berbahasa agresif ini merupakan salah satu dampak dari tontonan kurang bermutu dan tidak terkontrol. Tayangan yang bermutu dapat mempengaruhi seseorang untuk berperilaku baik, sedangkan tayangan kurang bermutu akan mendorong seseorang untuk berperilaku buruk. Malika (2013:4) berpendapat bahwa pengaruh dari membaca yang tersisa pada ingatan pembacanya hanyalah 15%, namun pengaruh tersebut terlihat semakin meningkat apabila disertai suara dirangkaikan adegan visual yang ternyata berpengaruh hingga 50% bagi penontonnya. Karena itulah tontonan sangat besar pengaruhnya terhadap cara dan pemanfaatan kata-kata penontonnya.

Pengaruh tayangan kartun terhadap anak memiliki dampak yang sangat kompleks karena itu penelitian terkait dampak buruk tayangan kartun terhadap gaya berbahasa anak masih perlu dikaji lebih lanjut pengaruhnya. Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengajukan proposal penelitian dengan judul "Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif Murid Kelas V di SD Negeri Labbakkang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa".

B. Rumusan Masalah

Berdasar uraian pada latar belakang maka masalah yang dirumuskan dalam proposal penelitian ini adalah: "Bagaimanakah pengaruh tontonan kartun terhadap gaya berbahasa agresif murid kelas V SD Negeri Labbakkang di Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?".

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan gaya berbahasa agresif murid kelas V SD Negeri Labbakkang di Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan bahan acuan dan referensi pada peneliti selanjutnya khususnya dibidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar mengenai pengaruh tontonan kartun terhadap gaya berbahasa agresif murid kelas V SD Negeri Labbakkang di Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengetahui pengaruh tontonan kartun terhadap siswa sehingga dampak buruknya dapat diminimalisir.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan wawasan dalam bidang penelitian di dunia pendidikan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi sekolah sebagai bahan acuan pengambilan kebijakan mengenai dampak tontonan terhadap gaya berbahasa siswa.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti diharapkan dapat menerapkan ilmu yang dimiliki dan didapatkan dalam perkuliahan sehingga dapat menghasilkan inovasi dalam bidang keilmuan yang digeluti menjadi pribadi yang bermanfaat.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kartun

a. Pengertian Kartun

Tayangan animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak dan sering juga dikenal dengan sebutan film kartun. Menurut Andriana 2009 film kartun merupakan salah satu karya cipta yang memanfaatkan fasilitas aplikasi komputer multimedia dengan memadukan gambar, teks, audio, animasi dan video sehingga seolah-olah gambar diam dapat bergerak dan bersuara yang selanjutnya tersusun menjadi tontonan dengan cerita yang menarik.

Menurut Syafrudin 2013, tayangan animasi memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan dapat berperan sebagai media pembelajaran untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan dan membuat belajar menjadi menyenangkan karena media belajar dibalut dengan hiburan. Tayangan animasi dianggap sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divirtualisasikan seolah-olah dapat bergerak atau nampak hidup. Tidak hanya bergerak tetapi animasi juga memberikan suatu karakter pada objek-objek yang akan dianimasikan, seperti pemberian watak dari setiap tokoh di dalam tayangan animasi.

Berdasarkan definisi diatas maka disimpulkan, kartun adalah tayangan animasi bergambar, bergerak dan bersuara yang dibuat menggunakan aplikasi multimedia sehingga dapat menjadi sebuah cerita yang lucu yang digemari

anak-anak. Adapun ciri-ciri dari tontonan kartun berdasarkan Octavera (2020:9) yaitu:

- 1) Gambarnya yang terkesan ringkas.
- 2) Tidak banyak menggunakan dialog.
- 3) Mudah untuk dipahami dan dikenali.
- 4) Pesan mudah dimengerti dan lebih jelas.

Konsep kartun pertama kali ditemukan pada zaman Mesir kuno dan Yunani kuno tepatnya dalam arkeologi ditemukan sebuah gambar kartun yang tergambar di dinding-dindingnya juga pada jambangan bunganya. Bapak kartun modern adalah Honore Daumier, merupakan seniman yang berasal dari Perancis. Beliau membuat kartun berbentuk para pemimpin Perancis untuk ditampilkan dalam koran dan majalah Perancis, bahkan pernah dipenjara pada tahun 1832 karena membuat kartun berwajah Raja Louis Philippe. (Octavera, 2020:9).

b. Jenis-jenis Kartun

Mustanzer (2016 Dalam Nurjannah 2020:10) berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis kartun adapun diantaranya sebagai berikut:

1) Film Kartun 2 Dimensi

Film kartun 2 dimensi merupakan jenis kartun yang terdiri dari gambar dua dimensi bergerak. Contohnya Doraemon, Spongebob, dan Looney tunes.

2) Film Kartun 3 Dimensi

Film kartun 3 dimensi merupakan produk kartun yang diproduksi menggunakan teknologi aplikasi komputer yaitu desain 3 dimensi. Contohnya Little Bus Tayo dan Upin-Ipin.

3) Film kartun Kombinasi

Film kartun kombinasi menggabungkan bentuk animasi 2 dimensi dan 3 dimensi sehingga menghasilkan tampilan film secara mulus dari biasanya. Contohnya Transformer, Toy Soldiers, dll.

c. Dampak Positif dan Negatif Tontonan Kartun

Tayangan kartun dapat memberi dampak baik itu positif maupun negatif. Adapun dampak positif tontonan kartun berdasarkan Bahri (2017:84) diantaranya:

1) Meningkatkan kreatifitas anak

Film kartun dengan banyak unsur fantasi mengembangkan daya imajinasi anak. Daya imajinasi yang berkembang dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam kegiatan sehari-hari, baik dalam berteman ataupun ketika belajar di lingkungan sekolah.

2) Mudah dalam berbahasa Indonesia

Anak yang gemar menonton kartun dengan dialog bahasa Indonesia seperti film Adi dan Sopo Jarwo tanpa disadari telah mengajari mereka dalam berbahasa Indonesia secara tidak langsung.

Dampak Negatif yang dapat ditimbulkan film kartun menurut Bahri (2017:86) yaitu sebagai berikut:

1) Malas Belajar

Tayangan kartun yang menarik akan menyita banyak perhatian anak hingga menjadikan mereka meluangkan waktu lebih banyak untuk nonton dibandingkan belajar. Film kartun yang menarik memang mempengaruhi waktu belajar anak-anak, hal ini dikarenakan daya tarik film kartun yang didesain menarik untuk membuat anak-anak menonton dalam waktu yang lama.

2) Berperilaku Agresif

Agresif merupakan perilaku dalam bentuk fisik atau lisan yang disengaja dengan tujuan menyakiti atau merugikan orang lain, misalnya segala macam bentuk perilaku maupun ucapan yang bertujuan menyakiti orang lain atau bahkan diri sendiri.

3) Tutar Bahasa Tidak Sopan

Gaya bahasa dalam sebuah film selain dapat mempengaruhi bahasa yang digunakan anak-anak, bahkan tak jarang juga membuat orang dewasa terpengaruh akibat menonton film kartun tersebut.

4) Berimajinasi Terlalu Tinggi

Kecanduan film kartun akan mempengaruhi kemampuan imajinasi anak yang dari dunia fantasi diimplementasikan pada dunia nyata.

5) Emosi tidak teratur

Emosi yang ditimbulkan oleh anak-anak saat menonton kartun bisa menjadi gambaran dari pengaruh adegan-adegan yang ditonton dalam sebuah film.

d. Tontonan Kartun Yang Sesuai Ditonton Murid

Terdapat beberapa tontonan kartun yang baik atau memberi dampak positif terhadap murid sekolah diantaranya:

1). Nussa dan Rara

Nussa merupakan kartun yang diproduksi oleh studio animasi The Little Giantz dan 4Stripe Productions. Tayang perdana pada tahun 2018 di kanal YouTube kemudian ditayangkan di sejumlah stasiun televisi Indonesia dan Malaysia hingga saat ini. Kartun ini bergendre religi animasi anak-anak pendidikan.

Tontonan nussa dan rara memiliki kelebihan dari aspek perkembangan anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2021:38) bahwa tontonan nussa terdapat pemilihan kosa kata yang baik, sopan serta santun dan juga mencirikan sebagai seorang muslim dengan perbendaharaan kata yang islami.

2). Upin ipin

Upin upin merupakan kartun yang dirilis pada tanggal 14 september 2007 yang diproduksi oleh Les'Copaque Production. Upin dan ipin merupakan sepasang anak kembar usia belia yang tinggal bersama kakak dan neneknya, dimana mereka mempunyai banyak teman yang bermacam-macam tingkah dan lakunya kartun ini dapat ditonton di stasiun televisi di Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Maspupah (2011 : 64) kartun upin dan ipin adalah tontonan yang aman untuk anak-anak, karena dialog dan alur yang mendidik seperti diajarkan untuk menghormati orang tua, rajin bersekolah, dan berbahasa yang sopan.

e. Tontonan yang Tidak Baik dan Mempengaruhi Anak

Selain tontonan yang baik juga terdapat beberapa tontonan kartun yang baik atau memberi dampak positif terhadap murid sekolah diantaranya

1). Naruto

Kartun naruto berasal dari Jepang yang dibuat oleh komikus bernama Masashi Kishimoto. Naruto menceritakan tentang Uzumaki Naruto seorang ninja yang hiperaktif, dan ambisius. Berdasarkan hasil penelitian Arieska (2016:67) tontonan naruto memberi pengaruh negatif terhadap anak karena terdapat adegan kekerasan dalam kartun membuat anak sering meniru adegannya kepada teman-temannya, serta membuat anak malas untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat seperti belajar dan beribadah.

2). Tom and Jerry

Tom and Jerry merupakan kartun produksi MGM Cartoon Studio pada tahun 1957 yang tayang pada stasiun televisi. Kartun ini bercerita tentang seekor kucing (Tom) dan seekor tikus (Jerry) yang selalu bertengkar. Kartun Tom and Jerry yang sering menampilkan si kucing tom sebagai kucing yang sial dan mendapatkan perlakuan seperti dipukul, ditendang, dilindas, dan kekerasan lain tidak layak ditonton anak, hal ini sesuai juga dengan hasil penelitian Febriana (2020:57) kartun Tom and Jerry memberi pengaruh terhadap agresifitas anak.

3). Crayon Shincan

Crayon Shincan merupakan produksi Shin-Ei Animation yang tayang pada 13 April 1992 sampai sekarang di beberapa stasiun tv dunia. Alur ceritanya bergendre komedi dan potongan kehidupan. Kartun ini menayangkan adegan yang kurang baik, seperti ucapan shincan yang kurang sopan kepada orang tua, shincan suka menggoda perempuan yang lebih tua darinya, tidak menuruti omongan orang tuangnya, bermain-main menggunakan pakaian dalam perempuan sesuai dengan penelitian Puspita (2021:47) tontonan kartun shincan mempengaruhi gaya bahasa anak.

2. Agresifitas

a. Pengertian Agresifitas

Terdapat beberapa definisi mengenai agresifitas berdasarkan perpektif masing-masing individu. Menurut Kristianto (2009:6) umumnya perilaku agresif dapat didefinisikan sebagai segala suatu bentuk perilaku yang ditujukan untuk menyakiti baik secara fisik, mental maupun verbal serta merugikan atau menimbulkan korban pada pihak lain. Menurut Islamiyah (2020:24) agresif

adalah istilah umum yang dikaitkan dengan adanya perasaan-perasaan marah atau permusuhan atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan secara fisik, verbal, maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang mengancam atau merendahkan.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka agresifitas adalah perilaku yang timbul akibat perasaan marah yang disebabkan suatu stimulus yang menimbulkan tindakan untuk membalas dengan tujuan untuk menyakiti baik melalui verbal, mental, ekspresi wajah maupun gestur.

b. Tujuan Agresifitas

Berdasarkan pengertiannya, dijelaskan bahwa agresifitas merupakan tindakan dengan tujuan untuk membalas akibat dari perasaan marah yang timbul. Adapun tujuan tindakan agresifitas seperti yang dikemukakan (Putri, 2017:12-13) yang dikelompokkan berdasarkan bentuk tindakannya yaitu:

- 1). Agresivitas fisik aktif yang dilakukan secara langsung seperti menusuk, memukul, mencubit.
- 2). Agresivitas fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung seperti menjebak untuk mencelakakan orang lain.
- 3). Agresivitas fisik pasif yang dilakukan secara langsung seperti memberikan jalan untuk orang lain.
- 4). Agresivitas fisik pasif yang dilakukan secara tidak langsung seperti menolak melakukan sesuatu.
- 5). Agresivitas verbal aktif secara langsung seperti mencaci maki orang lain menusuk, memukul.
- 6). Agresivitas verbal aktif yang dilakukan secara tidak langsung seperti menyebarkan gosip yang tidak benar kepada orang lain.

- 7). Agresivitas verbal pasif yang dilakukan secara langsung seperti tidak mau berbicara pada orang lain.
- 8). Agresivitas verbal pasif fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung seperti diam saja meskipun tidak setuju.

c. Teori Agrifitas

Perilaku agresif telah dibahas dalam beberapa teori, adapun teori-teori tersebut dikemukakan oleh Kristianto (2008:8-13) yang diantaranya:

1). *Instinctual* (Berpusat pada Orang Lain)

a) Teori Psikoanalitik

Menurut pandangan psikoanalitik agresi merupakan perilaku kodrati (bawaan manusia), manusia secara genetik didesain untuk bersikap agresif. Agresifitas mengendalikan kekuatan insting (murtado), perilaku memusuhi juga berasal dari insting ini yang secara perlahan (akumulasi energi) dan apabila energi tersebut tidak dilepaskan secara aman, maka akan mencapai tingkat yang membahayakan.

b) Teori Naluri atau Insting

Naluri atau insting memiliki kemiripan dengan refleks, yaitu diakibatkan oleh stimulus sensori dan kemunculan pertamanya buta. Buta dalam hal ini, diartikan sebagai tingkah laku yang muncul secara otomatis di bawah kondisi-kondisi tertentu tidak dengan disertai pengetahuan ke arah mana tingkah laku tersebut ditujukan. Tingkah laku dapat berubah oleh pengalaman.

c) Teori Biologi

Perilaku agresif ditentukan oleh suatu proses di dalam otak dan susunan syaraf pusat. Hormon juga dapat membawa sifat agresif. Perilaku agresif juga disebabkan oleh meningkatnya hormon testosteron. Peningkatan testosteron tidak dapat dengan langsung memicu munculnya perilaku agresif, tetapi memerlukan pemicu dari luar, dalam hal ini hormon testosteron bertindak sebagai enteseden.

2). *Behavioral Environment* (Berpusat pada Situasi atau Lingkungan)

Frustrasi dapat menimbulkan kemarahan, dimana emosi marah itulah yang memicu agresifitas. Frustrasi bukan satu-satunya syarat pemicu agresifitas, frustrasi hanyalah salah satu penyebab dan akan timbul apabila ada stimulus eksternal, yang dalam hal ini merupakan senjata. Seseorang dapat terdorong untuk menyerang orang lain saat mereka frustrasi, gagal dalam mencapai suatu tujuan, atau ketika tidak mendapatkan imbalan yang diharapkan.

3). Teori Interaksi.

Perilaku agresif juga dapat dipelajari dari kehidupan bermasyarakat. Agresifitas sebagai perilaku yang dipelajari atau hasil belajar, melibatkan faktor-faktor (penyebab) eksternal sebagai penentu timbulnya agresifitas. Dalam *social learning theory* dikatakan bahwa agresifitas dipelajari dari contoh-contoh perbuatan yang agresif pula, tentu saja contoh-contoh yang dimaksudkan adalah contoh-contoh perilaku agresif yang dipelajari dalam masyarakat dan sering dijumpai di lingkungan masyarakat. Menjadi agresif dapat disebabkan karena seseorang mempelajari respon agresif pada pengalamannya di masa lalu, orang menjadi agresif juga disebabkan karena

mereka menerima atau mengharapkan imbalan dari tindakan agresifnya dan karena dorongan kondisi masyarakat yang bertindak agresif.

d. Faktor Pemicu Agresifitas

Faktor yang memicu agresifitas utamanya yaitu perasaan marah dan respon belajar agresif. Proses belajar tersebut dapat muncul akibat dari respon agresif atau diakibatkan karena meniru (model). Islamiyah (2020:35-39) memaparkan hal-hal yang dapat memicu perilaku agresif diantaranya:

1). Faktor-faktor Biologis

a) Gen

Faktor gen diyakini mempunyai pengaruh dalam pembentukan sistem neural otak yang mengatur perilaku termasuk agresif.

b) Sistem Otak

Sistem otak walaupun tidak terlibat dalam agresifitas tetapi dapat memperlambat atau memperkuat sirkuit neural yang mengendalikan agresifitas.

c) Kimia Darah

Kimia darah yang khususnya hormon kelamin yang terdapat dalam faktor keturunan juga dapat mempengaruhi perilaku agresif.

2). Faktor Lingkungan

a) Kemiskinan

Nalar anak yang masih dalam proses perkembangan kemudian dihadapkan dengan situasi krisis, maka bagi pertahanan hidup dianggap sebagai faktor anak akan mudah memunculkan tingkah laku agresif.

b) Anonimitas

Seorang penyendiri cenderung melakukan hal sendiri-sendiri, tidak merasa terikat dengan norma-norma dalam masyarakat, dan memiliki rasa simpati yang kurang terhadap masyarakat.

c) Meniru

Tayangan dengan adegan perkuliahian dan pembunuhan meskipun sedikit akan menimbulkan rangsangan dan model tersebut dapat ditiru.

3). Lingkungan dan Faktor Keturunan (Gen)

Penelitian tentang adopsi menunjukkan bahwa anak-anak yang lahir dari orang tua yang bersikap anti-sosial lebih berpotensi terpengaruh oleh kondisi keluarganya. Pengaruh genetik sepertinya berpotensi lebih besar kepada tindakan kriminal di usia dewasa dibandingkan gangguan perilaku dan kenakalan anak. Beberapa pemicu agresifitas akibat lingkungan diantaranya:

- a) Gaya Asuh Orang Tua
- b) Pola interaksi Orang Tua Kepada Anak
- c) Parental terhadap Emosi dan Perilaku Anak
- d) Masalah dengan Teman Sekolah
- e) Karakteristik Anak
- e. Jenis-jenis Agresifitas

Islamiyah (2020:31) dalam penelitiannya, mengelompokkan agresifitas berdasarkan jenisnya, yaitu:

- 1). Agresif fisik, yaitu perilaku yang dengan tujuan untuk menyakiti seseorang secara fisik seperti memukul atau menendang.

- 2). Agresif verbal, yaitu perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang melalui umpatan atau bahkan ancaman misalnya makian dan mengancam.
- 3). Agresif pasif, yaitu perilaku dengan tujuan untuk menyakiti seseorang tidak secara fisik maupun verbal tetapi membuat orang lain tidak nyaman misalnya menolak bicara, bungkam, dan tidak peduli.

3. Bahasa

a. Hakikat Bahasa

Bahasa merupakan media komunikasi yang paling efektif serta diperlukan oleh setiap bangsa. Bahasa juga memiliki peran sebagai identitas sebuah bangsa atau negara. Bahasa merupakan hasil kecerdasan manusia yang harus dimiliki oleh masyarakat ketika berkomunikasi (Paidi, 2021:575). Bahasa juga disebut sebagai media komunikasi yang digunakan masyarakat atau kelompok lain baik pada forum kecil maupun forum yang besar. Kridalaksana dan Djoko Kentjono (Dalam Paidi, 2021:575) bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi yang arbitrer digunakan oleh anggota-anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri.

Owen dalam Prasetya (2020:7) menjelaskan definisi bahasa sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep menggunakan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan. Sedangkan Keraf dalam Prasetya (2020:7), memberikan dua pengertian bahasa. Pengertian pertama menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat dalam bentuk simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kedua, Bahasa adalah sistem komunikasi yang memanfaatkan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang

bersifat arbitrer. Adapun hakikat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990) memiliki pengertian intisari atau dasar, dimana hakikat bahasa dapat diartikan sebagai sesuatu yang mendasar dan merupakan ciri atau sifat yang hakiki dari bahasa.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat yang menjadi system komunikasi yang bersifat mendasar serta memiliki peran lain yaitu sebagai simbol ciri khas sebuah bangsa. Abdul Chaer (1994) dalam Prasetya (2020:9-13) mengemukakan hakikat bahasa itu di antaranya adalah sebagai berikut:

1). Bahasa itu adalah Sebuah Sistem

Sistem adalah suatu susunan teratur dalam sebuah pola membentuk suatu keseluruhan yang memiliki makna atau fungsi. Sistem tersusun dari unsur satu dengan unsur lain yang berhubungan secara fungsional. Bahasa terdiri dari beberapa unsur yang dengan teratur tersusun menurut pola tertentu dan membentuk suatu kesatuan.

2). Bahasa itu Berwujud Lambang

Istilah lambang dalam keilmuan dikaji dalam ilmu semiotika yaitu ilmu yang mengkaji tanda-tanda yang terdapat dalam kehidupan manusia. Bahasa sebagai lambang, di dalamnya terdapat tanda, ikon, indeks, kode, sinyal, gejala, gerak dan isyarat. Lambang sendiri sering kali dimaknai dengan simbol.

3). Bahasa itu berupa Bunyi

Bunyi bahasa dihasilkan oleh alat pengucap manusia, tetapi tidak semua bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia merupakan bunyi bahasa. beberapa ahli menyatakan bahwa bahasa itu bersifat primer, dapat diucapkan dan menghasilkan bunyi maka dari itu, bahasa tulis merupakan bahasa skunder yang

sifatnya berupa rekaman dari bahasa lisan, yang apabila dibacakan/dilafalkan akan tetap melahirkan bunyi juga.

4). Bahasa itu bersifat arbitrer

Kata arbitrer dapat diartikan sebagai sewenang-wenang, berubah-ubah, tidak tetap, atau mana suka. Istilah arbitrer merupakan ketidakadaan hubungan wajib antara lambang bahasa (yang berwujud bunyi) dengan konsep atau pengertian yang dimaksud oleh lambang tersebut. Hal dapat memudahkan orang-orang dalam melakukan tindakan kebahasaan.

5). Bahasa itu Bermakna

Salah satu sifat hakiki bahasa yaitu berwujud lambang yang mewakili pengertian, suatu konsep, ide, atau pikiran yang ingin disampaikan dalam wujud bunyi. Maka, dapat dinyatakan bahwa bahasa itu memiliki makna. Dalam bahasa lambang bunyi, bahasa yang memiliki makna itu berupa satuan-satuan bahasa dengan bentuk morfem, kata, frasa, klausa, kalimat, dan wacana.

6). Bahasa itu Bersifat Universal

Bahasa dengan banyak ciri memiliki ciri yang universal. Ciri-ciri tersebut dimiliki oleh setiap bahasa yang ada di dunia.

7). Bahasa itu Bervariasi

Keanggotaan masyarakat suatu bahasa biasanya terdiri dari orang-orang dengan status sosial, latar belakang, dan budaya yang bermacam-macam. Bahasa bervariasi karena penggunaannya sendiri yang memiliki beragam latar belakang dan lingkungan. Variasi bahasa dapat terjadi melalui idiolek, dialek, kronolek, sosiolek, dan fungsiolek.

8). Bahasa itu Bersifat Unik

Bahasa dikatakan bersifat unik karena setiap bahasa memiliki ciri khasnya yang memungkinkan tidak dimiliki bahasa yang lain. Ciri khas ini dapat berupa sistem bunyi, sistem pembentukan kata, sistem pembentukan kalimat dan beberapa sistem lain. Di antara keunikan tersebut, ditekankan bahwa kata tidak bersifat morfemis, melainkan sintaksis. Sifat unik bahasa berfungsi sebagai pembeda dengan bahasa lainnya.

9). Bahasa itu Manusiawi

Bahasa memiliki sifat yang manusiawi, yang berarti bahasa hanya dimiliki oleh manusia dan hanya dapat digunakan oleh manusia. Sifat bahasa berfungsi sebagai citra.

10). Bahasa itu Dinamis

Bahasa dikatakan dinamis berarti bahasa itu terikat dengan kehidupan manusia. Sedangkan umumnya kehidupan manusia itu senantiasa berubah-ubah, tidak tetap dan berkembang karena itu keterikatan tersebut mengakibatkan suatu bahasa berubah-ubah dan dinamis.

11). Bahasa itu sebagai Identitas Diri

Bahasa dapat menjadi identitas penggunanya, hal ini menjadikan bahasa sebagai cerminan dari sikap seseorang ketika berinteraksi. Sebagai identitas pengguna, bahasa mampu menunjukkan karakter pemakai bahasa tersebut.

12). Bahasa itu Bersifat Konvensional

Hubungan lambang bunyi dengan yang dilambangkannya meskip bersifat arbitrer, tetapi penggunaan lambang tersebut untuk suatu konsep tertentu bersifat konvensional dengan kata lain, semua anggota masyarakat bahasa itu

mematuhi konvensi bahwa lambang tertentu itu digunakan untuk mewakili konsep yang diwakilinya.

b. Ragam Bahasa

Ragam bahasa merupakan variasi bahasa yang berdasarkan kebutuhan penuturnya telah disesuaikan, baik itu menurut situasi maupun fungsi sehingga terbentuk variasi tersebut. Ragam bahasa disebabkan oleh beragamnya interaksi sosial, karakteristik sosial dan penuturnya, menyebabkan tidak ada penutur memiliki pola berbicara yang sama. Keragaman bahasa dijabarkan berdasarkan pengelompokan yang dilakukan oleh Darmianti (2017:16-27):

1). Ragam Bahasa Berdasarkan Media Pembicaraan

a) Ragam Lisan dan Ragam Tulis

Ragam bahasa ini pada pokoknya dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu ragam lisan dan ragam tulis. Ragam lisan menghendaki adanya orang kedua, teman berbicara yang berada didepan pembicara, sedangkan ragam tulis tidak mengharuskan adanya mitra tutur berada didepan pembicara.

b) Ragam Baku dan Ragam Tidak Baku

Pada dasarnya, ragam tulis dan ragam lisan terdiri atas ragam baku dan ragam tidak baku. Ragam baku adalah ragam yang dilembagakan atau diakui oleh sebagian besar warga masyarakat pemakainya sebagai bahasa resmi dan sebagai kerangka rujukan norma bahasa dalam penggunaannya. Faktor penentu ragam baku pada bahasa Indonesia saat ini adalah dipakainya ragam atau variasi bahasa di kalangan terdidik atau ilmunan.

c) Ragam Baku Tulis dan Ragam Baku Lisan

Ragam baku tulis adalah ragam yang dipakai dengan resmi dalam buku-buku pelajaran atau buku-buku ilmiah lainnya. Sementara, ukuran dan nilai ragam baku lisan bergantung pada besar atau kecilnya ragam daerah yang terdengar dalam ucapan.

d) Ragam Sosial

Ragam lisan dan ragam tulis bahasa Indonesia ditandai oleh adanya ragam sosial, yaitu ragam bahasa yang sebagian norma dan kaidahnya didasarkan atas kesepakatan bersama dalam lingkungan sosial yang lebih kecil dalam masyarakat. Selain itu, ragam sosial tidak jarang dihubungkan dengan tinggi atau rendahnya status kemasyarakatan lingkungan sosial yang bersangkutan.

2) Ragam Bahasa Indonesia Menurut Topik Pembicaraan

a) Ragam Politik

Bahasa politik berisi kebijakan yang dibuat oleh penguasa dalam rangka menata dan mengatur kehidupan masyarakat. Dengan sendirinya penguasa merupakan salah satu sumber penutur bahasa yang mempunyai pengaruh yang besar dalam pengembangan bahasa di masyarakat.

b) Ragam Sosial dan Ragam Fungsional

Ragam sosial dapat didefinisikan sebagai ragam bahasa yang sebagian norma dan kaidahnya didasarkan atas kesepakatan bersama dalam lingkungan sosial yang lebih kecil dalam masyarakat. Ragam sosial membedakan penggunaan bahasa berdasarkan hubungan orang misalnya berbahasa dengan keluarga, teman akrab dan atau sebaya, serta tingkat status sosial orang yang menjadi lawan bicara.

Ragam fungsional, sering juga disebut ragam professional merupakan ragam bahasa yang diaktikan dengan profesi, lembaga, lingkungan kerja, atau kegiatan tertentu lainnya.

c) Ragam Jurnalistik

Bahasa jurnalistik adalah ragam bahasa yang dipergunakan oleh dunia persurat-kabaran (dunia pers = media massa cetak). Dalam perkembangan lebih lanjut, bahasa jurnalistik adalah bahasa yang dipergunakan oleh seluruh media massa. Bahasa jurnalistik ditujukan kepada umum, tidak membedakan tingkat kecerdasan, kedudukan, keyakinan, dan pengetahuan.

d) Ragam Sastra

Bahasa sastra ialah bahasa yang dipakai untuk menyampaikan emosi (perasaan) dan pikiran, fantasi dan lukisan angan-angan, penghayatan batin dan lahir, peristiwa dan khayalan, dengan bentuk istimewa. Bahasa dalam ragam sastra ini digunakan sebagai bahan kesenian di samping alat komunikasi.

3). Berdasarakan Sudut Pandang Penutur

a) Ragam Dialek

Ragam daerah/dialek adalah variasi bahasa yang dipakai oleh kelompok banhasawan ditempat tertentu). Dalam istilah lama disebut dengan logat.

b) Ragam Terpelajar

Tingkat pendidikan penutur bahasa indonesia juga mewarnai penggunaan bahasa indonesia. Bahasa indonesia yang digunakan oleh kelompok penutur berpendidikan tampak jelas perbedaannya dengan yang digunakan oleh kelompok penutur yang tidak berpendidikan.

c) Ragam Resmi dan Tak Resmi

Ragam resmi adalah bahasa yang digunakan dalam situasi resmi, seperti pertemuan-pertemuan, peraturan-peraturan, dan undangan-undangan. Ragam tak resmi adalah bahasa yang digunakan dalam situasi tak resmi, seperti dalam pergaulan, dan percakapan pribadi, seperti dalam pergaulan, dan percakapan pribadi.

d) Ragam Bahasa dari Segi Keformalan

Ragam Bahasa disebabkan oleh adanya kegiatan interaksi sosial yang dilakukan oleh masyarakat atau kelompok yang sangat beragam atau para penuturnya yang heterogen, baik itu dilihat dari segi waktu, tempat, situasi, dan cara penggunaannya. Berdasarkan dari segi keformalannya, Marti Joos (dalam Darmianti, 2017:26-27) membagi ragam bahasa menjadi empat kelompok, yaitu: ragam beku (*frozen style*), ragam usaha (*consultative style*), ragam santai (*casual style*), dan ragam akrab (*intimate style*).

c. Faktor Yang Mempengaruhi Bahasa Anak

Kurang ketatnya penyaringan bahasa dalam sebuah lingkungan dapat menyebabkan pengaruh yang kurang baik terhadap pola berbahasa seseorang terutama anak-anak yang belum mampu memfilter dengan baik hal baik dan buruk dalam lingkungannya. Menurut Sumaryanti (2017:74) ketika anak dalam masa pembentukan maka akan dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan dalam pembentukan kepribadiannya. Dalam hal ini, anak bersifat *imitative* atau peniru, apa yang ia lihat, rasakan dan pelajari dari lingkungannya akan diikuti hal ini terjadi karena anak belum mengerti batasan benar atau salah, baik atau buruk serta pantas atau tidak pantas. Anak masih belajar untuk mencoba dengan

meralat perilaku yang dapat diterima dari lingkungannya. Sumaryanti (2017:80-84) menjelaskan faktor-faktor yang dinilai dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak diantaranya:

1). Perkembangan otak dan kecerdasan

Beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat hubungan antara intelegensi dengan perkembangan bahasa (kosakata, kemampuan artikulasi, dan indikasi kemampuan kematangan berbahasa). Anak yang biasanya mengalami perkembangan pesat dalam berbahasa maka akan tergolong sebagai anak pintar. Sedangkan, seorang anak yang banyak bicara (*talkative*) tidak menjadi indikasi kemampuan bahasa karena terkadang anak yang pendiam bukan berarti dia bodoh, akan tetapi terkadang ia mempunyai kecerdasan lain.

2). Jenis Kelamin

Anak perempuan mampu berbicara lebih cepat dibandingkan anak laki-laki. Mereka memiliki perkembangan pemerolehan kosakata yang lebih cepat (Fenson et al, 1994 dalam Sumaryanti, 2017:81). Maka dapat diketahui bahwa bahwa remaja putri lebih superior dalam *verbal performance* (kemampuan bercakap), sedangkan pada anak laki-laki terdapat masalah keterlambatan bicara atau gangguan berbicara salah satunya yaitu gagap.

3). Kondisi Fisik

Perkembangan dan pemerolehan bahasa terdiri dari berbagai kondisi fisik, salah satunya yaitu pada anak tersebut terjadi masalah pada organ bicaranya, organ pendengarannya dan atau sistem *neuromuscular* di otak.

4). Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama untuk memfasilitasi perkembangan bahasa anak, di sinilah lingkungan terdekat anak. Sejak bayi hingga usia 6

tahun, anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya di dalam rumah sehingga intensitas untuk berinteraksi dengan keluarga lebih banyak. Anak dan orang tua akan aktif dalam kegiatan berbicara, seperti membacakan cerita sehingga bisa berinteraksi secara verbal dan akan memperoleh kemampuan bahasa yang cukup baik (Papalia, 2009 dalam Sumaryanti, 2017 - 82).

5). Kondisi Ekonomi

Anak yang tumbuh dari kelas ekonomi menengah diduga akan memiliki perkembangan bahasa yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tumbuh dengan keluarga berkelas ekonomi rendah (Berk, 2009 dalam Sumaryanti, 2017:82). Orang tua dengan ekonomi yang baik diperkirakan memiliki taraf pendidikan yang cukup agar dapat memfasilitasi perkembangan bahasa anaknya, mereka dapat memfasilitasi berbagai alat bantu, seperti buku dan alat tulis untuk pengembangan bahasa. Hal ini memudahkan anak untuk memiliki kosakata yang lebih banyak (Hoff, 2004, 2006, dalam Sumaryanti, 2017 - 83).

6). *Setting Social* (Lingkungan-Budaya)

Budaya yang berbeda mempengaruhi perkembangan bahasa anak, khususnya bahasa nasional atau bahasa Indonesia. Anak yang tinggal di suatu daerah maka akan aktif menggunakan bahasa daerah yang umum digunakan di tempat tinggalnya sehingga ketika menggunakan bahasa Indonesia akan merasa kesulitan atau canggung karena jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Gaya Berbahasa Agresif

Gaya berbahasa agresif merupakan cara berkomunikasi yang timbul akibat perasaan marah atau memusuhi yang diwujudkan dengan cara merendahkan, menghina, mengintimidasi dan cenderung manipulatif.

Seseorang yang memiliki gaya berbahasa agresif akan terbiasa berbicara dengan berani, mahir, langsung, dan suara yang keras. Orang ini sering kali dianggap sebagai orang sombong, penuntut dan bermasalah ketika saat dalam persaingan (Hutapea, 2016:29). Hutapea (2016:49) juga menuliskan beberapa ciri pengguna gaya berbahasa sebagai berikut:

- 1). Mencoba mendominasi orang lain
- 2). Menghina untuk menguasai orang lain
- 3). Diasingkan dari orang lain
- 4). Bersikap kritis tetapi suka menyalahkan atau menantang orang lain
- 5). Sangat implusif
- 6). Bicara keras, suka menuntut, dan sombong
- 7). Suka mengancam dan sering berlaku kasar
- 8). Tidak mendengar orang lain
- 9). Kerap kali melakukan interupsi jika bicara dengan orang lain
- 10). Pandangan matanya selalu menantang dan tampilan tubuhnya mengesankan orang sombong.

Dampak dari gaya berbahasa agresif ini bagi pengguna gaya bahasa ini yaitu:

- 1). Mengasingkan diri dari orang lain.
- 2). Membuat orang lain takut dan benci.
- 3). Selalu menyalahkan orang lain untuk menghindari masalah yang dia hadapi.

B. Kerangka Berpikir

Bahasa anak utamanya siswa sekolah dasar kelas tinggi yaitu kelas V di masa sekarang turut menyita perhatian. Hal ini dipengaruhi oleh interaksi yang dilakukan

oleh anak-anak tersebut, interaksi yang paling mempengaruhi diduga berasal dari interaksi hiburan seperti tontonan dan permainan.

Tayangan pada televisi dan media lainnya di masa kini tidak lagi mengutamakan kualitas tetapi mengutamakan *rating* yang bermanifestasi kepada keuntungan pihak penayang. Hal ini menjadi tugas tambahan orang tua dalam memfilter tontonan anak-anaknya dari paparan konten berkualitas buruk. Sayangnya tidak semua orang tua menyadari akan hal ini dan membebaskan anak-anaknya terus menonton tayangan-tayangan ini tanpa adanya bimbingan. Tayangan ini diduga berdampak negatif terhadap gaya berbahasa anak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh tayangan kartun terhadap gaya berbahasa anak yang agresif. Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan melalui pengisian kuisioner yang berisi pertanyaan untuk anak dan orangtuanya. Data hasil observasi dan data kuisioner dikumpulkan untuk disesuaikan, ditabulasi kemudian dianalisis pengaruhnya menggunakan metode analisis uji t. Adapun bagan kerangka pikir penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2.1.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Prastiwi pada tahun 2019, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bakti 1 Arrusydah Bandar Lampung". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media film terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Bakti 1 Arrusydah. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media Film kartun memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan bahasa anak.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Putri pada tahun 2020 dengan judul "Tayangan Film Kartun Anak di Televisi dan Dampaknya Bagi Perilaku Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh negatif dan positif tayangan kartun di televisi terhadap

perilaku siswa. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif terhadap siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakata berupa perilaku agresif Adapun dampak positifnya yaitu terdapat perilaku saling menghargai dan jujur kepada orang lain.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Meliawati pada tahun 2021 dengan judul "Pengaruh Film Kartun Terhadap Perilaku Agresif Anak Laki-laki Usia 5-6 Tahun di Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro.". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tayangan kartun Shiva terhadap perilaku agresif anak laki-laki pada usia 5-6 tahun Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Terdapat pengaruh signifikan yang ditimbulkan oleh kartun Shiva terhadap perilaku agresif anak usia 5-6 tahun.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:224) Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Maka berdasarkan rumusan masalah tersebut hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah :

1. Ha: Ada pengaruh tontonan kartun terhadap gaya berbahasa bahasa agresif murid kelas V SD Negeri Labbakkang, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.
2. Ho: Tidak ada pengaruh tontonan kartun terhadap gaya berbahasa agresif murid kelas V SD Negeri Labbakkang, Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan penelitian dengan jenis *study case* atau studi kasus yang dikaji menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif. Penelitian dapat juga dikategorikan sebagai penelitian *expost facto* disebabkan karena data yang akan diteliti telah berada pada individu yang akan menjadi responden penelitian atau dengan kata lain gejala telah ada walaupun tanda diberi perlakuan. Narbuko dan Achmadi (2015) berpendapat bahwa penelitian studi kasus merupakan penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan suatu unit social, individu, kelompok lembaga atau masyarakat. Menurut Sugiyono (2016: 14) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel yang pada umumnya dilakukan secara acak (*random*), pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Labbakkang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dengan jangka waktu penelitian yaitu pada bulan April 2022 hingga Mei 2022.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Arikunto 2013: 174 (Dalam Surniaty Ningsih 2017:30) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Disamping itu populasi merupakan keseluruhan yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakter yang telah ditentukan untuk ditarik kesimpulannya. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu seluruh murid kelas V SD Negeri Labakkang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, T.P 2021/2022 yang berjumlah 20 murid. Adapun data sampel ditunjukkan pada tabel 3.1.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dapat mewakili populasi yang menjadi informasi dalam penelitian. Sugiyono (2016:118) berpendapat bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah populasi siswa kelas V SD Negeri Labakkang berjumlah 20 orang, sehingga tidak dilakukan sampling pada populasi. Sampel ditetapkan berdasarkan pada penelitian Ula (2019) bahwa apabila jumlah populasi kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi, tetapi jika subjeknya desa maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah sesuatu yang sangat penting dalam penelitian yang memungkinkan pemaksimalan kontrol beberapa faktor yang bisa mempengaruhi akurasi suatu hasil. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan rancangan penelitian ini adalah penelitian

korelasi. Peneliti hanya mencari pengaruh antara variabel X yaitu kebiasaan menonton kartun dengan variabel Y yaitu gaya berbahasa agresif anak.

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud meneliti pengaruh kebiasaan menonton kartun terhadap gaya berbahasa agresif anak. Dengan kata lain apakah kebiasaan menonton kartun berpengaruh terhadap gaya berbahasa anak. Penelitian ini mengarah pada studi korelasi yang sejajar dengan teknik angket. Penelitian ini meliputi 2 variabel yaitu , kebiasaan menonton kartun (X) dan gaya berbahasa anak (Y). Asumsi dasar dari penelitian ini adalah variabel X yaitu kebiasaan menonton kartun berpengaruh pada variabel Y gaya berbahasa anak.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan objek pada penelitian yang menjadi acuan penelitian. Sugiyono (2016:61) mengatakan bahwa variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki ragam tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dikaji kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri atas dua variabel diantaranya:

1. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas merupakan kondisi-kondisi karakteristik-karakteristik yang dimanipulasi oleh peneliti dengan tujuan menerangkan hubungan-hubungannya dengan fenomena yang diobservasi. Variabel ini berfungsi mempengaruhi variable lain, karena fungsinya variable ini berkarakteristik bebas berpengaruh terhadap variable lain (Narbuko dan Achmadi, 2015:119). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kebiasaan siswa kelas V SD Negeri Labakkang dalam menonton kartun (X).

2. Variabel Terikat (Dependent)

Variabel terikat merupakan kondisi atau karakteristik yang berubah muncul ketika penelitian mengintroduksi, mengubah atau mengganti variable bebas. Berdasarkan fungsinya variable ini dipengaruhi oleh variable lain, karena sering juga disebut variabel yang dipengaruhi atau variable terpengaruhi (Narbuko dan Achmadi, 2015:119). Adapun yang menjadi variable terikat dalam penelitian ini yaitu gaya berbahasa agresif siswa kelas V SD Negeri Labbakkang (Y).

F. Definisi Operasional Variabel :

1. Kebiasaan menonton kartun, intensitas menonton kartun pada anak dalam penelitian ini adalah perhatian atau daya konsentrasi, penghayatan atau pemahaman serta durasi untuk menonton kartun.
2. Bahasa, penggunaan bahasa dalam kartun mempengaruhi seseorang utamanya murid dalam pendidikan, dimana penggunaan bahasa yang terdapat pada kartun menunjukkan beberapa faktor diantaranya didominasi oleh ragam bahasa indonesia yang tidak baku atau formal.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini tersusun secara sistematis dan dilakukan berdasarkan tahapan berikut:

1. Tahap Persiapan

Menentukan populasi dan sampel penelitian serta menentukan sekolah sebagai tempat melakukan penelitian, mengurus persuratan dan izin penelitian.

2. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan guna mengenali lingkungan sekolah, mencocokkan dan menentukan sampel penelitian.

3. Tahap Perencanaan

Peneliti menyusun instrument-instrumen penelitian yang akan digunakan.

4. Tahap Pengambilan Data

Data dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah disusun kemudian melakukan observasi penggunaan gaya bahasa anak yang agresif secara langsung.

5. Tahap Pengumpulan Data

Data yang telah terkumpul kemudian ditabulasikan kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

6. Tahap Analisis Data

Data yang telah ditabulasikan berdasarkan kategori masing-masing kemudian dianalisis menggunakan metode yang telah ditentukan.

7. Tahap Akhir atau Penarikan Kesimpulan

Hasil analisis dan pembahasan data kemudian disesuaikan dengan hipotesis kemudian ditarik kesimpulannya.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian merupakan alat-alat yang digunakan untuk mengukur parameter atau fenomena alam maupun sosial yang diamati (Anggraeny Devy 2020:42). Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian.

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan merupakan alat atau prosedur pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diamati atau diteliti. (Narbuko dan Achmadi, 2015:70).

2. Angket (Kuisisioner)

Menurut Arikunto (2010:151 dalam Ningsih 2017:33) angket atau kuisisioner merupakan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui responden.

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi dilakukan untuk menyesuaikan populasi dan sampel yang akan diteliti dan untuk mengenali lokasi penelitian. Dalam penelitian ini tidak dilakukan sampling dikarenakan populasi siswa kelas 5 SD Negeri Labakkang yang hanya berjumlah 20 orang. Sesuai pendapat Ula (2019) bahwa apabila jumlah populasi kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi, tetapi jika subjeknya desa maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

Observasi juga dilakukan untuk memperhatikan pola berbahasa agresif siswa kelas V SD Negeri Labakkang.

2. Angket (Kuisoner)

Angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Adapun jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup, dijelaskan dalam penelitian Damayanti (2014:53-54) angket tertutup merupakan angket yang telah tersedia jawabannya sehingga responden cukup memilih. Penggunaan angket ini dipilih agar mempermudah responden dalam memberi jawaban karena alternatif jawaban telah tersedia dan tidak membutuhkan waktu lama untuk dikerjakan.

Data yang diperoleh dari angket kemudian dikategorikan berdasarkan model skala likert. Skala *Likert* merupakan pembobotan untuk setiap jawaban dari pertanyaan yang dijawab responden dengan bobot skor (Anggraeni, 2020:44). Untuk memberikan penggambaran tentang kategori masing-masing variabel maka hasil analisis pengaruh tontonan kartun terhadap gaya berbahasa yang agresif siswa dikonversikan ke dalam kategori yang ditunjukkan pada Tabel 3.3

Tabel 3.2 Bobot Skor Responden

Kategori	Skor
Sangat Sering	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji Validitas dan Realibilitas pada instrumen penelitian kemudian Uji Asumsi (normalitas) yang dilanjutkan dengan analisis Regresi Linear dengan taraf 95% yang diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 23.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 2 metode pengambilan data yaitu melalui kuisisioner dan observasi. Data penelitian kuisisioner diolah menggunakan skala likert dengan 4 skala pilihan jawaban tanpa menyertakan skala pilihan "netral". Menurut Indy, dkk. (2015) penggunaan empat skala pilihan juga terkadang digunakan untuk kuisisioner skala Likert yang secara tidak langsung memaksa orang memilih salah satu kutub karena pilihan "netral" tak tersedia. Skala pilihan yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu sangat sering dengan skor 4, sering dengan skor 3, kadang-kadang dengan skor 2, dan tidak pernah dengan skor 1.

Penilaian pengaruh tayangan kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa dinilai berdasarkan 15 pertanyaan. Data hasil kuisisioner diuji validitas dan realibilitasnya untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan menghasilkan data yang tepat dan bersifat konsisten. Adapun instrumen yang digunakan valid dan reliabel, hasil uji validitas dan realibilitas instrumen kuisisioner ditunjukkan pada Lampiran 2.

A. Hasil Penelitian

1. Kuisisioner Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Bahasa Agresif Siswa

Hasil kuisisioner pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa kelas V SD Negeri Labakkang dalam berbahasa yang telah diolah menggunakan metode skala likert ditabulasikan berdasarkan pertanyaan kemudian dipersentasikan. Frekuensi menonton kartun siswa kelas V SD Negeri Labakkang ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Frekuensi Menonton Kartun Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang

Pertanyaan 1			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	8	40%
2	Sering	7	35%
3	Kadang-kadang	5	25%
4	Tidak Pernah	0	0%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shinchan ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Menonton Kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shinchan

Pertanyaan 2			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	5	25%
2	Sering	8	40%
3	Kadang-kadang	4	20%
4	Tidak Pernah	3	15%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi Siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang langsung menonton kartun ketika pulang dari sekolah ditunjukkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Langsung Menonton Kartun Ketika Pulang dari Sekolah.

Pertanyaan 3			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	7	35%
2	Sering	7	35%
3	Kadang-kadang	4	20%
4	Tidak Pernah	2	10%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaannya ditunjukkan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4. Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Menghabiskan Waktu Berjam-Jam untuk Menonton Kartun Kesukaannya.

Pertanyaan 4			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	6	30%
2	Sering	8	40%
3	Kadang-kadang	4	20%
4	Tidak Pernah	2	10%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi muncul adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran dalam kartun yang ditonton siswa kelas V SD Negeri Labbakkang ditunjukkan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5. Frekuensi Muncul Adegan Dimana Masalah Diselesaikan Melalui Cekcok atau Pertengkaran dalam Kartun yang Ditonton Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang.

Pertanyaan 5			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	3	15%
2	Sering	8	40%
3	Kadang-kadang	7	35%
4	Tidak Pernah	2	10%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi Siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit dalam kartun yang ditonton ditunjukkan pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Mengingat atau Menghafal Kata-Kata dan Bahasa yang Digunakan Tokoh Favorit dalam Kartun yang Ditonton.

Pertanyaan 6			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	5	25%
2	Sering	11	55%
3	Kadang-kadang	3	15%
4	Tidak Pernah	1	5%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang lebih suka menonton kartun dibanding belajar ditunjukkan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7. Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Lebih Suka Menonton Kartun Dibanding Belajar.

Pertanyaan 7			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	6	30%
2	Sering	6	30%
3	Kadang-kadang	5	25%
4	Tidak Pernah	3	15%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang pernah marah, cekcok atau bertengkar dengan temannya ditunjukkan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8. Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Pernah Marah, Cekcok atau Bertengkar dengan Temannya.

Pertanyaan 8			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	2	10%
2	Sering	8	40%
3	Kadang-kadang	7	35%
4	Tidak Pernah	3	15%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang memarahi temannya dengan berteriak atau membentak ditunjukkan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Memarahi Temannya dengan Berteriak atau Membentak.

Pertanyaan 9			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	5	25%
2	Sering	6	30%
3	Kadang-kadang	7	35%
4	Tidak Pernah	2	10%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang merasa lebih mudah mempelajari bahasa yang terdapat dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang terdapat di dalam buku pelajaran ditunjukkan pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10. Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Merasa Lebih Mudah Mempelajari Bahasa yang Terdapat dalam Kartun Dibandingkan Dengan Bahasa yang Terdapat di Dalam Buku Pelajaran.

Pertanyaan 10			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	7	35%
2	Sering	6	30%
3	Kadang-kadang	5	25%
4	Tidak Pernah	2	10%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang menggunakan bahasa karakter kartun kesukaannya ditunjukkan pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11. Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Menggunakan Bahasa Karakter Kartun Kesukaannya.

Pertanyaan 11			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	6	30%
2	Sering	9	45%
3	Kadang-kadang	2	10%
4	Tidak Pernah	3	15%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang menggunakan bahasa karakter kartun kesukaannya ketika marah terhadap temannya ditunjukkan pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12. Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Menggunakan Bahasa Karakter Kartun Kesukaannya Ketika Marah Terhadap Temannya.

Pertanyaan 12			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	5	25%
2	Sering	12	60%
3	Kadang-kadang	1	5%
4	Tidak Pernah	2	10%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat dalam kartun yang ditonton ketika bermain bersama teman ditunjukkan pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13. Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Menggunakan Umpatan dan Bentakan yang Terdapat Dalam Kartun yang Ditonton Ketika Bermain Bersama Teman.

Pertanyaan 13			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	5	25%
2	Sering	5	25%
3	Kadang-kadang	7	35%
4	Tidak Pernah	3	15%
Total		20	100%

Sumber: Data Primer 2022

Frekuensi siswa kelas V SD Negeri Labbakkang yang memprovokasi dan mengajak temannya bertengkar seperti dalam kartun yang ditonton ditunjukkan pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14. Frekuensi Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang yang Memprovokasi dan Mengajak Temannya Bertengkar Seperti dalam Kartun yang Ditonton.

Pertanyaan 14			
No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat sering	1	5%
2	Sering	7	35%
3	Kadang-kadang	9	45%
4	Tidak Pernah	3	15%
Total		20	100%

Data kuisioner yang ditabulasi dan dipersetasikan kemudian dilakukan uji normalitas pada hasil totalnya menggunakan SPSS 24. Adapun hasil uji normalitas data total hasil kuisioner pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa ditunjukkan pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15. Uji Normalitas Data Total Hasil Kuisioner Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Agresifitas Siswa dalam Berbahasa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,43873039
Most Extreme Differences	Absolute	,117
	Positive	,117
	Negative	-,100
Test Statistic		,117
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Sumber: Data Primer 2022

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas terhadap data total hasil kuisioner pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa memiliki signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($>0,05$). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data bersifat normal dan dapat dilanjutkan pengujiannya.

Uji linearitas juga dilakukan terhadap data total hasil kuisioner pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa untuk mengetahui

adanya hubungan linier antara kebiasaan menonton dan agresifitas siswa dalam berbahasa. Hasil uji linieritas ditunjukkan pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16. Uji Linieritas Data Total Hasil Kuisisioner Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Agresifitas Siswa dalam Berbahasa.

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresifitas_B erbahasa + Menonton_Ka rtun	Between Groups	(Combined)	504,700	10	50,470	5,573	,008
		Linearity	473,199	1	473,199	52,255	,000
		Deviation from Linearity	31,501	9	3,500	,387	,914
	Within Groups	81,500	9	9,056			
	Total	586,200	19				

Sumber: Data Primer 2022

Berdasarkan Tabel 4.16 hasil uji linieritas terhadap data total hasil kuisisioner pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa menunjukkan nilai deviasi linieritas yang lebih besar dari 0,05 ($>0,05$). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data kebiasaan menonton kartun dan agresifitas siswa dalam berbahasa memiliki hubungan yang linier.

Hasil kuisisioner pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa memiliki data yang normal dan linier sehingga dapat dilakukan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui adanya pengaruh menonton kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa. Hasil uji regresi linier ditunjukkan pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17. Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Agresifitas Siswa dalam Berbahasa.

Model Summary ^a				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,898 ^a	,807	,797	2,506

Sumber: Data Primer 2022

Tabel 4.17. Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Agresifitas Siswa dalam Berbahasa.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	473,199	1	473,199	75,376	,000 ^b
	Residual	113,001	18	6,278		
	Total	586,200	19			

Sumber: Data Primer 2022

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa hasil uji regresi linier pengaruh tontonan kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa menghasilkan nilai signifikansi 0,000^b (<0.05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menonton kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa. Pengaruh menonton kartun terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa memiliki nilai korelasi (R) sebesar 0,898^a, dari hasil itu kemudian diperoleh koefisien determinasi (R Square) yaitu 0,807 yang berarti kebiasaan menonton memberi pengaruh terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa sebesar 80,7%.

2. Observasi Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Bahasa Agresif Siswa

Oservasi dilakukan untuk mengamati adanya gejala agresifitas siswa utamanya verbal dalam proses belajar mengajar. Hasil observasi ditunjukkan pada

Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Hasil Observasi Agresifitas Siswa kelas V SD Negeri Labakkang.

No.	Bentuk Agresifitas	Jenis Bahasa	Agresifitas Bahasa			Kalimat yang Dilontarkan
			Cukup Agresif	Agresif	Sangat Agresif	
1	Mengatai dan memukul	Tidak Baku	√			"Tolol" "Domopala" "Dasar Battala"
2	Berteriak, mengejek dan mengolok-olok	Tidak Baku			√	"Dasar peseq" "Anak haram" "Anak anjing"
3	Membentak, memukul dan mengancam	Tidak Baku		√		"Awasko, tempatku ini!" "Ku smackddownko itu tolol"
4	Merendahkan dan menggebrak meja	Tidak Baku		√		"Ih jeleknya tulisannya kaya tulisan cakar ayam" "Tolo, begitu saja udak tau"
5	Bertengkar, membentak dan melemparkan benda	Tidak Baku		√		"Rasako itu" "Tanjungko ko e, kaya monyet"

Sumber: Data Primer 2022

Berdasarkan Tabel 4.18, ditunjukkan bahwa bahkan saat proses belajar mengajar beberapa siswa yang aktif menonton kartun berani dengan secara terang-terangan menggunakan bahasa yang agresif dan bersikap terhadap teman sekelasnya.

B. Pembahasan

Berdasarkan frekuensi menonton kartun siswa diketahui bahwa terdapat 8 siswa yang Sangat Sering menonton kartun dengan pertanse 40 % dari 20 siswa, Sering sebanyak 7 anak dengan persentase 35%, 5 siswa menjawab kadang-kadang dengan persentase 25% serta tidak ada siswa yang menjawab tidak pernah menonton kartun. Hasil yang diperoleh sejalan dengan hasil penelitian yang

dilakukan Fadlli (2021:3) di mana anak-anak akan menghabiskan waktu lebih banyak untuk menonton ketika telah berusia 6 (enam) atau 7 (tujuh) tahun usia sekolah dasar.

Berdasarkan frekuensi tontonan kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shincan ditunjukkan bahwa terdapat 8 siswa yang sering menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy, dan Crayon Shincan dengan persentase 40% dari 20 siswa, 5 siswa menjawab Sangat Sering menonton kartun dengan persentase 25%, sebanyak 4 siswa memilih Kadang-kadang dengan persentase 20% dan 3 siswa dengan persentase 15% menyatakan tidak pernah. Mayoritas siswa menyukai kartun-kartun tersebut hal ini sejalan dengan pendapat Febriana (2020:3) dalam penelitiannya bahwa pada umumnya ada beberapa nama film kartun yaitu, Naruto, Bo Boboy, Shiva, Tom & Jerry, Spongebob, One Piece, Barbie, prozen, shinchin, Power Ranger, Satria Baja hitam, Doraemon, Upin dan Ipin, Spiderman dan lain-lain. Berdasarkan hasil kajiannya kartun tersebut menarik untuk disaksikan terutama bagi anak-anak dan tidak jarang anak-anak mengikuti gaya dan peran tokoh film kartun.

Frekuensi siswa yang langsung menonton kartun ketika pulang dari sekolah diperoleh informasi bahwa terdapat 7 siswa yang menjawab Sangat Sering menonton kartun ketika pulang dari sekolah dengan persentase 35% siswa dari 20 siswa, juga terdapat 7 siswa yang memilih Sering dengan persentase 35%, 4 siswa memilih Kadang-kadang dengan persentase 20% dan 2 siswa atau 10% siswa yang Tidak Pernah langsung menonton kartun keetika pulang sekolah. Hiburan telah menjadi kebutuhan utama yang perlu dipenuhi, hal ini dibuktikan dengan mayoritas siswa yang langsung menonton kartun ketika pulang dari sekolah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sholeh (2017) bahwa terdapat keluarga

dengan ciri pola konsumsi TV mengadopsi *heavy viewer* yaitu sebuah keluarga dengan kebiasaan menonton lebih dari 4 jam sehari, menonton TV menjadi hiburan utama, langsung menyalakan TV ketika pulang sekolah, siang dan malam selalu menggunakan TV.

Berdasarkan frekuensi siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaannya diperoleh informasi bahwa terdapat 8 siswa yang sering menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan dengan persentasi 40% dari 20 siswa, 6 siswa memilih Sangat Sering dengan persentasi 30%, 4 siswa memilih Kadang-kadang dengan persentase 20% dan 2 siswa yang memilih Tidak Pernah dengan persentase 10%. Anak-anak cenderung menyukai tontonan kartun karena memiliki tampilan gambar yang menarik dan berwarna serta efek suara yang menarik. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Surbakti dalam Sholeh (2017) bahwa televisi merupakan salah satu media yang menyajikan gambar dan suara, sehingga dapat menarik perhatian seseorang untu betah duduk berjam-jam menyaksikan tayangan televisi.

Berdasarkan frekuensi muncul adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran dalam kartun yang ditonton diperoleh informasi bahwa terdapat 8 siswa yang sering melihat adegan cekcok atau pertengkaran dalam kartun yang ditonton dengan persentase 40% dari 20 siswa, 7 siswa memilih Kadang-kadang dengan persentase 35%, 3 siswa memilih Sangat Sering dengan persentase 15% dan 2 siswa yang memilih Tidak Pernah dengan persentase 10%. Adegan atau perkataan dengan unsur kekerasan sangat banyak terdapat dalam tontonan termasuk kartun, apabila tanpa pendampingan dan penjelasan dari orang tua anak-anak bisa saja mencontoh kemudian mengaplikasikannya saat kepada orang lain. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Febriana (2020:2) bahwa kartun di luar

negeri banyak menampilkan adegan dan perkataan kasar, tampilan yang merendahkan orang lain bahkan tidak senonoh dan dapat sangat berpengaruh pada agresifitas anak. Sebut saja kartun Shinchon, Spongebob, Tom and Jerry dan lainnya. Tidak semua kartun baik buat anak-anak.

Frekuensi siswa yang mengingat atau menghafal kata kata ataupun bahasa yang digunakan dalam tokoh kartun favorit yaitu 6 siswa yang memilih Sangat Sering dengan persentasi 30% dari 20 siswa, 5 siswa memilih Kadang-kadang dengan persentasi 25% dan 3 siswa memilih Tidak Pernah dengan persentase 15%. Anak dapat menghafalkan dialog karakter kartun kesukaannya karena telah sering menonton kartun tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Huda (2019) yang meneliti pengaruh kartun Upin-Ipin bahwa anak yang sering menonton kartun dapat menghafal bahasa yang sering didengar baik itu kata-kata, kalimat maupun dialek yang digunakan dalam film animasi tersebut.

Berdasarkan frekuensi siswa yang lebih suka menonton kartun dibanding belajar diperoleh informasi bahwa sebanyak 6 siswa memilih Sangat Sering dengan persentase 30% dari 20 siswa, 6 siswa juga memilih Swering dengan persentase 30%, 5 anak menyatakan kadang kadang dengan persentase 25% dan 3 siswa menyatakan tidak pernah dengan persentase 15%. Siswa yang mengutamakan menonton dibandingkan belajar lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang mengutamakan belajar, kebanyakan menonton selain menjadikan siswa malas karena mengutamakan kesenangan juga dapat mengganggu kebiasaan tidur dan makannya. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Rahmi (2017:34) bahwa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan TV dibandingkan dengan belajar sehingga pola tidur serta pola makan akan terganggu akibat terlalu lama menonton tayangan televisi.

Berdasarkan frekuensi siswa yang pernah marah, cekcok atau bertengkar dengan temannya dapat diketahui bahwa terdapat 8 siswa yang Sering melakukannya dengan persentase 40% dari 20 siswa, tetapi 7 siswa memilih Kadang-kadang dengan persentase 40%, 3 siswa memilih Tidak Pernah dengan persentase 15% dan 2 siswa dengan persentase 10% memilih Sangat Sering. Anak yang masih polos belum dapat memilah baik buruk informasi yang diterima, hal ini membuat anak mudah untuk meniru utamanya pada hal yang disukai atau dianggap bagus atau keren. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Virgiana (2017:7) bahwa anak menerima beragam informasi jika terlalu banyak menonton kartun. Semua hal yang terdengar dan terlihat melalui televisi merupakan informasi baru, sehingga anak dapat meniru tayangan televisi, apapun program acara yang dianggap anak menarik.

Berdasarkan frekuensi siswa yang memarahi temannya dengan berteriak atau membentak diketahui bahwa terdapat 5 anak yang menyatakan Sangat Sering dengan persentase 25% dari 20 siswa, 6 anak menyatakan Sering atau 30%, 7 anak menyatakan Kadang-kadang atau 35%, dan 2 anak atau 10% yang Tidak Pernah memarahi temannya dengan cara berteriak atau membentak. Tontonan dengan unsur agresifitas baik pada perilaku maupun verbal dapat mempengaruhi penontonnya, utamanya bagi anak yang belum dapat membedakan hal yang baik dan buruk dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Meliawati (2021:5) di mana salah satu faktor yang memicu perilaku agresif merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang yaitu hanya dengan mengamati perilaku agresif seseorang yang dijaikan contoh (misalnya melalui film kartun yang bertema kekerasan atau perkelahian).

Berdasarkan frekuensi siswa yang merasa lebih mudah mempelajari bahasa yang terdapat dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang terdapat didalam buku pelajaran diperoleh informasi bahwa sebanyak 7 anak menyatakan Sangat Sering dengan persentase 35% dari 20 siswa, 6 anak menyatakan Sering atau 30%, 5 siswa memilih Kadang-kadang dengan persentase 25% dan 2 siswa menyatakan Tidak Pernah dengan persentase 10%. Siswa yang merasa kesulitan dalam pembelajaran bahasa merupakan salah satu tanda kurangnya ketertarikan untuk belajar, hal ini dapat dipengaruhi karena kurangnya minat belajar atau media pembelajaran yang membosankan. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Sujinah (2020:256) yang berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap kurang menarik, membosankan, tidak menghasilkan keuntungan, yang menjadi ironi siswa merasa kesulitan ketika mempelajainya. Sujarah (2020:267) juga menambahkan, penyebab minat siswa yang rendah terhadap pembelajaran bahasa yaitu guru masih sangat sedikit yang mencoba untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk berpindah ke dalam situasi baru, sehingga bahan ajar hanya sebatas sebagai *banking concept* yang berhenti pada mengingat akibatnya pelajaran kurang menarik dan tidak menghasilkan produk yang dirasakan.

Berdasarkan frekuensi siswa yang menggunakan bahasa karakter kartun kesukaannya terdapat 9 siswa dengan Persentase 45% dari 20 siswa yang memilih Sering, 6 siswa memilih Sangat Sering dengan persentase 30%, 3 siswa memilih Tidak Pernah dengan persentase 15% dan 2 siswa memilih Kadang-kadang dengan persentase 10%. Anak belum menemukan jati diri cenderung meniru utamanya pada hal atau sosok yang menjadi kesukaannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Utami (2017:15) di mana terdapat proses yang mempengaruhi pada perilaku meniru anak, yaitu perhatian dan representasi. Anak ketika masih dibawah umur

memerlukan perhatian karena bagi mereka itu merupakan salah satu bentuk kasih sayang. Tidak sedikit anak meniru perilaku kurang baik ketika kurang mendapatkan pengertian dan kasih sayang dari orang tuanya.

Berdasarkan frekuensi siswa yang menggunakan bahasa karakter kartun kesukaannya saat marah kepada teman ditunjukkan bahwa terdapat 12 siswa dengan persentase 60% dari 20 siswa yang memilih Sering, 5 siswa memilih Sangat Sering dengan persentase 25%, 2 siswa memilih Tidak Pernah dan 1 siswa memilih Kadang-kadang dengan persentase 5%. Terlalu sering terpapar tontonan agresif mempengaruhi perilaku dan verbal anak, peran orang tua untuk membatasi anak dalam menonton serta bagaimana anak dalam mengelola emosi sangat diperlukan. Anak yang menganggap perilaku karakter kesukaannya itu menarik bisa saja meniru dan menerapkan apa yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari tidak menutup kemungkinan pada hal yang negatif. Fadlli (2021) menjelaskan dalam penelitiannya menjelaskan anak dapat meniru perilaku dan sikap orang yang dikagumi, namun sepertinya bukan hanya orang yang nyata saja yang bisa dikagumi melainkan tokoh karakter yang fiksi bahkan benda dalam tontonan.

Berdasarkan frekuensi siswa menggunakan umpatan dan bentakan yang dipelajari dari kartun yang ditonton ketika bermain bersama teman ditunjukkan bahwa terdapat 7 siswa dengan persentase 35% dari 20 siswa memilih Kadang-kadang, tetapi terdapat 5 siswa yang memilih Sangat Sering dengan Persentase 25%, 5 siswa memilih Sering dengan persentase 25% dan 3 siswa memilih Tidak Pernah. Mayoritas siswa pernah mengumpat menggunakan bahasa dari kartun yang ditonton, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadlli (2021:19) dalam penelitiannya di mana bahwa meniru (*imitasi*) yaitu melakukan secara langsung perilaku yang diamati. Meniru secara sederhana ialah melakukan sesuatu seperti

yang diperbuat orang lain dan sebagainya seperti mencontoh atau meneladani. Dapat pula dimaknai sebagai berkata dengan kata milik orang lain, membuat sesuatu yang tidak asli atau memalsukan.

Frekuensi siswa yang memprovokasi dan mengajak temannya bertengkar seperti dalam kartun yang ditonton diketahui bahwa terdapat 9 siswa dengan persentase 45% dari 20 siswa memilih Kadang-kadang, 7 siswa memilih Sering dengan persentase 35%, 3 siswa Tidak Pernah dengan persentase 15% dan 1 siswa memilih Sangat Sering dengan persentase 5%. Anak umumnya tidak dapat melakukan sesuatu secara spontan melainkan karena telah mendapat pengalaman atau memiliki contoh yang ditiru, termasuk sikap dan perilaku agresif. Fenomena ini ditemukan dalam Nurcahyani (2015:11) penelitian di mana salah satu respondennya secara bangga menirukan adegan mengalahkan lawan dengan memperagakan adegan meninju atau berkelahi. Terdapat pula responden berperilaku agresif dengan menirukan karakter seekor hewan dan mulai menantang temannya untuk berkelahi layaknya jagoan. Lebih lanjut dijelaskan dalam Nurcahyani (2015:11) Pada masa usia dini anak-anak seharusnya menonton tayangan yang sesuai usianya agar dapat menambah kemampuan kognitif dan pengetahuannya. Agresifitas bisa dihilangkan dari anak dengan mengubah pola perilaku menonton anak dan tayangan berunsur kekerasan menjadi tayangan yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan.

Menonton kartun memiliki pengaruh yang nyata terhadap agresifitas verbal siswa, berdasarkan hasil uji regresi linier menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara kebiasaan menonton kartun terhadap agresifitas verbal siswa, hal ini sejalan dengan penelitian Indriyani (2018:47) berpendapat bahwa kemampuan berbahasa seseorang diperoleh dari sebuah proses sehingga diperlukan pendekatan

tertentu untuk membantu produksi bahasa. Dalam proses ini pemerolehan bahasa anak sangat terpengaruh dan dipengaruhi dari apa saja yang mereka lihat dan dengar setiap harinya. Terlebih jika anak sering menonton televisi, kegiatan tersebut dapat sangat berdampak pada perkembangan pemerolehan berbahasa anak.

Pertelevisionian mengutamakan rating sebagai acuan rasa suka penonton terhadap suatu kanal televisi, untuk mengundang rasa suka penonton pihak penyedia kanal menyediakan berbagai macam tontonan yang menarik dan unik. Di dalam menyediakan tontonan tidak jarang penyedia kanal lebih memperhatikan bagaimana mereka dapat menarik perhatian penonton untuk meningkatkan rating dibandingkan menyediakan konten yang mengutamakan manfaat untuk penontonnnya. Bahkan bukan tidak mungkin didapatkan hal yang tidak seharusnya terdapat dalam tontonan anak-anak seperti kartun. Sejalan dengan penelitian Longdong, dkk. (2017:2) bahwa salah satu dampak negatif dari televisi yaitu terdapat unsur kekerasan, kejahatan, ketegangan, dan luapan emosi. Dalam tayangan yang memiliki unsur kekerasan dalam televisi bukan hanya dalam film laga saja, tapi sudah terdapat dalam film kartun yang merupakan tontonan anak-anak.

Siswa yang leluasa dan terang-terangan menggunakan bahasa yang kasar atau agresif diduga karena kurangnya pengawasan dari orang tua di lingkungan rumah. Ketika menonton kartun harusnya orang tua mendampingi anak, sehingga orang tua dapat memberi penjelasan tentang tontonannya dan bahasa yang didengar dari tontonannya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dhin (2020:138) bahwa orang tua perlu mendampingi anak saat menonton, dan memberi mereka penerangan tentang tayangan yang ditonton. Orang tua perlu melihat bagaimana

anak-anak menyikapi tontonan tersebut kemudian meluangkan untuk mendiskusikannya bersama anak. Orang tua juga perlu menetapkan jam menonton.

Cara berbahasa yang agresif juga tak terlepas dari faktor internal siswa, yaitu kebiasaan anak-anak untuk meniru (imitasi). Anak belum menemukan jati diri cenderung meniru utamanya pada hal atau sosok yang menjadi kesukaannya. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Utami (2017:15) di mana pada perilaku meniru anak terdapat proses yang mempengaruhi, yaitu perhatian dan representasi. anak di bawah umur memerlukan kasih sayang dalam bentuk perhatian. Banyak anak melakukan perilaku meniru kurang baik karena kurangnya kasih sayang dari orang tua. Diperlukan pendekatan dan komunikasi yang baik dari orang tua ke anaknya agar selalu melakukan hal-hal positif dari apa yang mereka lihat.

Menonton kartun juga dapat mempengaruhi kematasan siswa dalam belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 30% siswa yang sering dan 30% siswa yang sangat sering mengutamakan menonton kartun dibandingkan belajar. Melalui kebiasaan menonton yang tidak terkontrol dan kurang pengawasan orang tua menjadikan anak lebih membiasakan dirinya untuk hal-hal yang menyenangkan dibanding belajar yang cenderung membosankan. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Dhin (2020:138) bahwa media elektronik dapat mengurangi ketertarikan anak pada membaca, media elektronik banyak menyajikan hiburan-hiburan langsung dapat di nikmati, tanpa perlu bersusah payah seperti membaca buku. Gaya hidup anak-anak saat ini banyak dipengaruhi oleh tontonan media elektronik yang umumnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menonton kartun yang kuat terhadap agresifitas berbahasa siswa kelas V SD Negeri Labakkang. Pengaruh yang kuat ditunjukkan oleh nilai koefisiensi korelasi sebesar 0,807 yang berarti kebiasaan menonton kartun memberi pengaruh terhadap agresifitas siswa dalam berbahasa sebesar 80,7%. Adapun penyebab kebiasaan menonton kartun dapat mempengaruhi agresifitas berbahasa siswa yaitu kebiasaan meniru anak yang menjadi factor internal. Orang tua sebagai pihak keluarga yang merupakan orang terdekat anak memiliki tanggung jawab menyaring apapun yang di dapatkan atau dipelajari anak dilingkungan rumahnya menjadi faktor eksternal yang mempengaruhi agresifitas berbahasa anak. Selain itu, kebiasaan menonton kartun yang tidak diawasi dan dikontrol juga mempengaruhi perilaku serta kedisiplinan anak utamanya dalam belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang diajukan peneliti dalam skripsi ini yaitu:

1. Agresifitas siswa dalam berbahasa perlu diperhatikan dan diperbaiki sejak dini.
2. Anak tidak dapat terpisahkan dari hiburan sehingga orang tua perlu memiliki kesadaran untuk memberi pengawasan dan arahan ketika menonton.
3. Orang tua perlu membatasi anak tentang hiburannya, utamanya dalam rumah agar memiliki kebiasaan disiplin dan tidak mengutamakan kesenangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, Devy. 2020. *Pengaruh Sinetron Terhadap Perkembangan Emosional Siswa Kelas V SDN No. 73 Bontorita I Kabupaten Takar*, Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Damayanti, Dessiy. 2014. *SIHAPES (Sistem Informasi Hasil Penilaian Siswa) Bagi Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 7 Semarang*. EDUKOM. 1(2): 52-62.
- Darmianti. 2017. *Ragam Bahasa Pedagang Pasar Mare Kabupaten Bone (Kajian Sosiolinguistik)*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dhin, Cut Nya. 2020. *Pengawasan Orang Tua Terhadap Tontonan Televisi dan Pengaruhnya Terhadap Kedisiplinan Anak*. Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies. 6(1): 135- 148.
- Fadlli, Muh. Hasan. 2021. *Perilaku Anak yang Sering Menonton Film Kartun yang Mengandung Unsur Kekerasan Siswa Kelas IV SD Negeri 83 Seluma*. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri.
- Febriana, Eka. 2020. *Perang Orang Tua Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini Pada Film Kartun di Desa Trimomukti Lampung Selatan*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Huda, Syafiil. 2019. *Implikasi Kartun Upin Ipin Terhadap Komunikasi Siswa-siswi Madrasah Diniyah Matholi'ul Huda Lengkong Sukorejo Ponorogo*. Skripsi. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri.
- Hutapea, Liana. 2016. *Gaya Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mencegah Penyalahgunaan Narkoba Pada Remaja: Studi Kasus Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*. Tesis. Sumatera: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Indrayani, Yekti. 2018. *Pengaruh Media Film Terhadap Pemerolehan bahasa Anak*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia. 46-48.
- Islamiyah, Ainun. 2020 *Efektifitas Penangan Perilaku Agresif Pada Anak TK Aisyiyah Mamajang Kota Makassar*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Iswahyuni E. 2015. *Pengaruh Kebiasaan Menonton Sinetron Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Usia Sekolah di SDN Pao-Pao Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*. Skripsi. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. 40

- Kristianto, Ariska. 2009. *Perilaku Agresif Anak-anak Perkampungan Sosial Pingit Yayasan Sosial Soegijapratama (PSP YSS)*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Longdong, J.L., Ismanto A. Y. dan Masi G. 2017 *Hubungan Bimbingan Orang Tua Saat Anak Menonton Film Kartun di Televisi Dengan Perilaku Anak di SD Inpres Laikit Kabupaten Minahasa Utara*. E-Journal Keperawatan (eKp). 5(1): 1-6.
- Meliawati, Andriani. 2021. *Pengaruh Film Kartun Shiva Terhadap Perilaku Agresif Anak Laki-Laki Usia 5-6 Tahun di Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro*. Jurnal PAUD Teratai. 10(1): 1-6.
- Narbuko C. dan Ahmadi H. A. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningsih, Surniyati. 2017. *Pengaruh Tayangan Sinetron Televisi Terhadap Sikap Agresif Siswa Kelas VIII SMP PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2016/2017*. Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Nurcahyani, Arinda. 2015. *Pola Perilaku Menonton Televisi Pada Anak Berperilaku Agresif di Kelompok B TK Dharma Bakti II Ngehel Kasihan Bantu*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurjannah S., Millatuddiniyah dan Nofianty. 2018. *Pemerolehan Bahasa Anak Akibat Pengaruh Film Kartun (Suatu Tinjauan Psikoinguistik)*. Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 1(3): 385-390.
- Paida, Andi. 2021. *Interferensi Bahasa Menggarai Terhadap Penggunaan Bahasa Indoensia dalam berkomunikasi Siswa SMA Saribuana Makassar*. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran. 4(3): 575-581.
- Permana R. S. M. Dan Narotama J. 2019. *Budaya Menonton Televisi di Indonesia: Dari Terrestrial Hingga Digital*. Jurnal kajian Televisi dan Film. 3(1): 53-67.
- Prasetya, Peby Noka. 2020. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Teknik Examples Non Examples dan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SDN Sadeng 03 Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Prastiwi, Eka Yuni. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bakti Arrusydah Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Putri, Fifi Nur Dwi. 2020. *Tayangan Film Kartun Anak di Televisi dan Dampaknya Bagi Perilaku Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammad Surakarta.
- Putri, Prastya Wahyu. 2017 *Efektifitas Anger Management Training (AMT) Terhadap Penurunan Agresifitas Remaja Ditinjau Dari Jenis Kelamin*. Master Thesis. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945.

- Rahmi, Fauzia. 2017. *Pengaruh Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Pada Murid Kelas IV SD Negeri 47 Tompotikka Kecamatan Wara Kota Palopo*. Skripsi. Makassar: Universitas Islam Negeri Makassar.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanti, Lilis. 2017. *Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak*. MUADDIB. 7(1): 72-89.
- Sujinah. 2020. *Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Covid-19*. Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. 13(2): 256-271.
- Ula, Ulvia Safratul. 2019. *Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung*. Skripsi Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Utami, Winda Defrisa. 2017. *Peran Orang Tua Terhadap Perilaku Meniru (Modeling) Anak Dalam Konsep Psikologi Perkembangan di Desa belanti Kecamatan Sirah Pulau Padang Kabupaten Ogan Komering Ilir*. Skripsi. Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Virgiana Y. 2017. *Perilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dari Aktifitas Menonton Film Kartun Kesukaan (Studi Kasus Terhadap Anak Usia 4-6 Tahun di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro)*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.



L

A

M



N

3. Apakah kamu menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shinchan?
- Sangat sering
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
4. Saat pulang sekolah saya langsung menonton kartun.
- Sangat sering
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
5. Saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan saya.
- Sangat sering
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
6. Dalam kartun yang saya tonton terdapat adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran.
- Sangat sering
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
7. Saya mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit di dalam kartun yang saya tonton.
- Sangat sering
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
8. Saya lebih suka menonton kartun dibandingkan belajar
- Sangat sering
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
9. Apakah kamu pernah marah, cekcok atau bertengkar dengan teman ?
- Sangat sering
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
10. Saya memarahi teman dengan berteriak atau membentak
- Sangat sering
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah
11. Saya lebih mudah mempelajari bahasa yang ada dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang ada di dalam buku pelajaran
- Sangat sering
 Sering
 Kadang-kadang
 Tidak pernah

12. Saya menggunakan bahasa yang digunakan oleh karakter kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- b. Sering d. Tidak pernah
13. Saya pernah menggunakan bahasa karakter kartun kesukaan saya ketika marah terhadap teman.
- a. Sangat sering c. Kadang-kadang
- Sering d. Tidak pernah
14. Saya menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat pada kartun yang saya tonton saat bermain bersama teman.
- a. Sangat sering c. Kadang-kadang
- Sering d. Tidak pernah
15. Saya memprovokasi dan mengajak teman bertengkar seperti dalam kartun yang saya sukai
- a. Sangat sering c. Kadang-kadang
- Sering d. Tidak pernah



Lampiran 1

Kuesioner Penelitian

Petunjuk Pengisian

1. Baca dan jawablah semua pertanyaan dengan teliti dan jujur
2. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang dipilih
3. Intensitas menonton dihitung berdasarkan tontonan dalam sehari

Keterangan :

- a. Sangat sering : 6 -7 kali
- b. Sering : 5 kali
- c. Kadang-kadang : 3 kali
- d. Tidak pernah :-

A. Data Responden

1. Nama : Khaerunnisa
2. Tempat tanggal lahir : Makassar / 18 - 12 - 2010
3. Jenis kelamin : a. Laki-laki b. perempuan
4. Jenis Media yang Digunakan :
 Televisi Smartphone Leptop/ Komputer

B. Waktu menonton (Beri tanda)

Hari	Jam				
	07.00 - 09.00	09.00 - 12.00	12.00 - 16.00	16.00 - 20.00	20.00 - 24.00
Senin				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Selasa			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rabu				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Kamis		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Jumat				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sabtu	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ahad	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

C. Pertanyaan

1. Apakah anda sering menonton serial kartun?

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

2. Kartun apa yang paling kamu sukai ?

Tom ada Jerry, upin dan ipin

3. Apakah kamu menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shincan?
- a. Sangat sering Kadang-kadang
b. Sering Tidak pernah
4. Saat pulang sekolah saya langsung menonton kartun.
- a. Sangat sering Kadang-kadang
b. Sering Tidak pernah
5. Saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering Kadang-kadang
b. Sering Tidak pernah
6. Dalam kartun yang saya tonton terdapat adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran.
- a. Sangat sering Kadang-kadang
b. Sering Tidak pernah
7. Saya mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit di dalam kartun yang saya tonton.
- a. Sangat sering Kadang-kadang
b. Sering Tidak pernah
8. Saya lebih suka menonton kartun dibandingkan belajar
- a. Sangat sering Kadang-kadang
b. Sering Tidak pernah
9. Apakah kamu pernah marah, cekcok atau bertengkar dengan teman ?
- a. Sangat sering Kadang-kadang
b. Sering Tidak pernah
10. Saya memarahi teman dengan berteriak atau membentak
- a. Sangat sering Kadang-kadang
 Sering Tidak pernah
11. Saya lebih mudah mempelajari bahasa yang ada dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang ada di dalam buku pelajaran
- a. Sangat sering Kadang-kadang
b. Sering Tidak pernah

12. Saya menggunakan bahasa yang digunakan oleh karakter kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
13. Saya pernah menggunakan bahasa karakter kartun kesukaan saya ketika marah terhadap teman.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
14. Saya menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat pada kartun yang saya tonton saat bermain bersama teman.
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
15. Saya memprovokasi dan mengajak teman bertengkar seperti dalam kartun yang saya sukai
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah



3. Apakah kamu menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shincan?
- a. Sangat sering
b. Sering
c. Kadang-kadang
 Tidak pernah
4. Saat pulang sekolah saya langsung menonton kartun.
- a. Sangat sering
b. Sering
 Kadang-kadang
d. Tidak pernah
5. Saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering
b. Sering
 Kadang-kadang
d. Tidak pernah
6. Dalam kartun yang saya tonton terdapat adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran.
- a. Sangat sering
b. Sering
 Kadang-kadang
d. Tidak pernah
7. Saya mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit di dalam kartun yang saya tonton.
- a. Sangat sering
b. Sering
 Kadang-kadang
d. Tidak pernah
8. Saya lebih suka menonton kartun dibandingkan belajar
- a. Sangat sering
b. Sering
c. Kadang-kadang
 Tidak pernah
9. Apakah kamu pernah marah, cekcok atau bertengkar dengan teman ?
- a. Sangat sering
b. Sering
c. Kadang-kadang
 Tidak pernah
10. Saya memarahi teman dengan berteriak atau membentak
- a. Sangat sering
b. Sering
 Kadang-kadang
d. Tidak pernah
11. Saya lebih mudah mempelajari bahasa yang ada dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang ada di dalam buku pelajaran
- a. Sangat sering
b. Sering
 Kadang-kadang
d. Tidak pernah

12. Saya menggunakan bahasa yang digunakan oleh karakter kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
13. Saya pernah menggunakan bahasa karakter kartun kesukaan saya ketika marah terhadap teman.
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
14. Saya menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat pada kartun yang saya tonton saat bermain bersama teman.
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
15. Saya memprovokasi dan mengajak teman bertengkar seperti dalam kartun yang saya sukai
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah



Lampiran 1

Kuesioner Penelitian

Petunjuk Pengisian

1. Baca dan jawablah semua pertanyaan dengan teliti dan jujur
2. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang dipilih
3. Intensitas menonton dihitung berdasarkan tontonan dalam sehari

Keterangan :

- a. Sangat sering : 6-7 kali
- b. Sering : 5 kali
- c. Kadang-kadang : 3 kali
- d. Tidak pernah :-

A. Data Responden

1. Nama : Zahrah binti Jannah
2. Tempat tanggal lahir : Sungguminasa / 22-09-2011
3. Jenis kelamin : a. Laki-laki perempuan
4. Jenis Media yang Digunakan :
 Televisi b. Smartphone c. Leptop/Computer

B. Waktu menonton (Beri tanda ✓)

Hari	Jam				
	07.00 – 09.00	09.00- 12.00	12.00- 16.00	16.00- 20.00	20.00- 24.00
Senin					
Selasa					
Rabu					
Kamis					
Jum'at					
Sabtu					
Ahad					

C. Pertanyaan

1. Apakah anda sering menonton serial kartun?
a. Sangat sering c. Kadang-kadang
 Sering d. Tidak pernah
2. Kartun apa yang paling kamu sukai ?
Nussa Para Ibon and Jary Lupin Ipin

3. Apakah kamu menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shinchan?
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
4. Saat pulang sekolah saya langsung menonton kartun.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
5. Saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
6. Dalam kartun yang saya tonton terdapat adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
7. Saya mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit di dalam kartun yang saya tonton.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
8. Saya lebih suka menonton kartun dibandingkan belajar
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
9. Apakah kamu pernah marah, cekcok atau bertengkar dengan teman ?
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
10. Saya memarahi teman dengan berteriak atau membentak
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
11. Saya lebih mudah mempelajari bahasa yang ada dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang ada di dalam buku pelajaran
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

12. Saya menggunakan bahasa yang digunakan oleh karakter kartun kesukaan saya.

- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

13. Saya pernah menggunakan bahasa karakter kartun kesukaan saya ketika marah terhadap teman.

- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

14. Saya menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat pada kartun yang saya tonton saat bermain bersama teman.

- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

15. Saya memprovokasi dan mengajak teman bertengkar seperti dalam kartun yang saya sukai

- a. Sangat sering
 Kadang-kadang
 b. Sering
 d. Tidak pernah



Lampiran I

Kuesioner Penelitian

Petunjuk Pengisian

1. Baca dan jawablah semua pertanyaan dengan teliti dan jujur
2. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang dipilih
3. Intensitas menonton dihitung berdasarkan tontonan dalam sehari

Keterangan :

- a. Sangat sering : 6-7 kali
- b. Sering : 5 kali
- c. Kadang-kadang : 3 kali
- d. Tidak pernah :-

A. Data Responden

1. Nama : Muh KHAGRUL NIZAM
2. Tempat tanggal lahir : BAKKALAY 25-05-2011
3. Jenis kelamin : Laki-laki b. perempuan
4. Jenis Media yang Digunakan :
 Televisi b. Smartphone c. Leptop/ Komputer

B. Waktu menonton (Berilah tanda)

Hari	Jam				
	07.00 - 09.00	09.00 - 12.00	12.00 - 16.00	16.00 - 20.00	20.00 - 24.00
Senin					<input checked="" type="checkbox"/>
Selasa			<input checked="" type="checkbox"/>		
Rabu			<input checked="" type="checkbox"/>		
Kamis			<input checked="" type="checkbox"/>		
Jum'at			<input checked="" type="checkbox"/>		
Sabtu				<input checked="" type="checkbox"/>	
Ahad	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>

C. Pertanyaan

1. Apakah anda sering menonton serial kartun?
a. Sangat sering
 b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah
2. Kartun apa yang paling kamu sukai?
Sponbob UDIN IPIN NARUTO SHINJAN

3. Apakah kamu menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shinchan?
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
4. Saat pulang sekolah saya langsung menonton kartun.
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
5. Saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan saya.
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
6. Dalam kartun yang saya tonton terdapat adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekok atau pertengkaran.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
7. Saya mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit di dalam kartun yang saya tonton.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
8. Saya lebih suka menonton kartun dibandingkan belajar
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
9. Apakah kamu pernah marah, cekok atau bertengkar dengan teman ?
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
10. Saya memarahi teman dengan berteriak atau membentak
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
11. Saya lebih mudah mempelajari bahasa yang ada dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang ada di dalam buku pelajaran
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

12. Saya menggunakan bahasa yang digunakan oleh karakter kartun kesukaan saya.

- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

13. Saya pernah menggunakan bahasa karakter kartun kesukaan saya ketika marah terhadap teman.

- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

14. Saya menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat pada kartun yang saya tonton saat bermain bersama teman.

- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

15. Saya memprovokasi dan mengajak teman bertengkar seperti dalam kartun yang saya sukai

- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah



Lampiran 1

Kuesioner Penelitian

Petunjuk Pengisian

1. Baca dan jawablah semua pertanyaan dengan teliti dan jujur
2. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang dipilih
3. Intensitas menonton dihitung berdasarkan tontonan dalam sehari

Keterangan :

- a. Sangat sering : 6 - 7 kali
- b. Sering : 5 kali
- c. Kadang-kadang : 3 kali
- d. Tidak pernah : -

A. Data Responden

1. Nama : RENDI
2. Tempat tanggal lahir : MAS KIR 01/01/2003 - 11/11/011
3. Jenis kelamin : Laki-laki b. perempuan
4. Jenis Media yang Digunakan
 Televisi b. Smartphone c. Leptop Komputer

B. Waktu menonton (Beri tanda ✓)

Hari	Jam				
	07.00 - 09.00	09.00 - 12.00	12.00 - 16.00	16.00 - 20.00	20.00 - 24.00
Senin				✓	✓
Selasa			✓	✓	✓
Rabu			✓	✓	✓
Kamis			✓	✓	✓
Jum'at			✓	✓	✓
Sabtu			✓	✓	✓
Ahad	✓	✓	✓	✓	✓

C. Pertanyaan

1. Apakah anda sering menonton serial kartun?
 - a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
2. Kartun apa yang paling kamu sukai?
uripont oon dan

3. Apakah kamu menonton kartun **Naruto**, **Doraemon**, **Spongebob**, **Boboboy** dan **Crayon Shinchan**?
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
4. Saat pulang sekolah saya langsung menonton kartun.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
5. Saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
6. Dalam kartun yang saya tonton terdapat adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
7. Saya mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit di dalam kartun yang saya tonton.
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
8. Saya lebih suka menonton kartun dibandingkan belajar
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
9. Apakah kamu pernah marah, cekcok atau bertengkar dengan teman ?
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
10. Saya memarahi teman dengan berteriak atau membentak
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
11. Saya lebih mudah mempelajari bahasa yang ada dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang ada di dalam buku pelajaran
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

12. Saya menggunakan bahasa yang digunakan oleh karakter kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
13. Saya pernah menggunakan bahasa karakter kartun kesukaan saya ketika marah terhadap teman.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
14. Saya menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat pada kartun yang saya tonton saat bermain bersama teman.
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
15. Saya memprovokasi dan mengajak teman bertengkar seperti dalam kartun yang saya sukai
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah



Lampiran 1

Kuesioner Penelitian

Petunjuk Pengisian

1. Baca dan jawablah semua pertanyaan dengan teliti dan jujur
2. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang dipilih
3. Intensitas menonton dihitung berdasarkan tontonan dalam sehari

Keterangan :

- a. Sangat sering : 6 -7 kali
- b. Sering : 5 kali
- c. Kadang-kadang : 3 kali
- d. Tidak pernah :-

A. Data Responden

- 1. Nama : Nur Hikma Marisley
- 2. Tempat tanggal lahir : Icondari 11-4-2011
- 3. Jenis kelamin : a. Laki-laki perempuan
- 4. Jenis Media yang Digunakan :
 Televisi Smartphone c. Leptop/ Komputer

B. Waktu menonton (Beri tanda ✓)

Hari	Jam				
	07.00 - 09.00	09.00- 12.00	12.00- 16.00	16.00- 20.00	20.00- 24.00
Senin					
Selasa					
Rabu					
Kamis					
Jum'at					
Sabtu					
Ahad					

C. Pertanyaan

1. Apakah anda sering menonton serial kartun?
 Sangat sering Kadang-kadang
 Sering Tidak pernah
2. Kartun apa yang paling kamu sukai ?
Tom dan Jerry, Shinchan

3. Apakah kamu menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shinchan?
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
4. Saat pulang sekolah saya langsung menonton kartun.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
5. Saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
6. Dalam kartun yang saya tonton terdapat adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekok atau pertengkaran.
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
7. Saya mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit di dalam kartun yang saya tonton.
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
8. Saya lebih suka menonton kartun dibandingkan belajar
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
9. Apakah kamu pernah marah, cekok atau bertengkar dengan teman ?
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
10. Saya memarahi teman dengan berteriak atau membentak
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
11. Saya lebih mudah mempelajari bahasa yang ada dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang ada di dalam buku pelajaran
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

12. Saya menggunakan bahasa yang digunakan oleh karakter kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
13. Saya pernah menggunakan bahasa karakter kartun kesukaan saya ketika marah terhadap teman.
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
14. Saya menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat pada kartun yang saya tonton saat bermain bersama teman.
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
15. Saya memprovokasi dan mengajak teman bertengkar seperti dalam kartun yang saya sukai
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah



Lampiran 1

Kuesioner Penelitian

Petunjuk Pengisian

- 1. Baca dan jawablah semua pertanyaan dengan teliti dan jujur
- 2. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang dipilih
- 3. Intensitas menonton dihitung berdasarkan tontonan dalam sehari

Keterangan :

- a. Sangat sering : 6-7 kali
- b. Sering : 5 kali
- c. Kadang-kadang : 3 kali
- d. Tidak pernah :-

A. Data Responden

- 1. Nama : Dzaky Pratama
- 2. Tempat tanggal lahir : Sunggominasa 24-6-2011
- 3. Jenis kelamin : Laki-laki b. perempuan
- 4. Jenis Media yang Digunakan :
 Televisi b. Smartphone c. Leptop/ Komputer

B. Waktu menonton (Berikan tanda x)

Hari	Jam				
	07.00 - 09.00	09.00 - 12.00	12.00 - 16.00	16.00 - 20.00	20.00 - 24.00
Senin			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
Selasa	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rabu			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Kamis			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Jumat			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sabtu			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ahad	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>

C. Pertanyaan

- 1. Apakah anda sering menonton serial kartun?
 Sangat sering c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah

2. Kartun apa yang paling kamu sukai ?

..... Naruto, Tomodachi
.....

3. Apakah kamu menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shinchan?
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
4. Saat pulang sekolah saya langsung menonton kartun.
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
5. Saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan saya.
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
6. Dalam kartun yang saya tonton terdapat adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
7. Saya mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit di dalam kartun yang saya tonton.
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
8. Saya lebih suka menonton kartun dibandingkan belajar
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
9. Apakah kamu pernah marah, cekcok atau bertengkar dengan teman ?
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
10. Saya memarahi teman dengan berteriak atau membentak
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
11. Saya lebih mudah mempelajari bahasa yang ada dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang ada di dalam buku pelajaran
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

12. Saya menggunakan bahasa yang digunakan oleh karakter kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering
 Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
13. Saya pernah menggunakan bahasa karakter kartun kesukaan saya ketika marah terhadap teman.
- Sangat sering
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
14. Saya menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat pada kartun yang saya tonton saat bermain bersama teman.
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
15. Saya memprovokasi dan mengajak teman bertengkar seperti dalam kartun yang saya sukai
- a. Sangat sering
 b. Sering
 Kadang-kadang
 d. Tidak pernah



Lampiran 1

Kuesioner Penelitian

Petunjuk Pengisian

- 1. Baca dan jawablah semua pertanyaan dengan teliti dan jujur
- 2. Berilah tanda silang (x) untuk jawaban yang dipilih
- 3. Intensitas menonton dihitung berdasarkan tontonan dalam sehari

Keterangan :

- a. Sangat sering : 6-7 kali
- b. Sering : 5 kali
- c. Kadang-kadang : 3 kali
- d. Tidak pernah :-

A. Data Responden

- 1. Nama : Erika Pwii Hapsari
- 2. Tempat tanggal lahir : Sumpangminasa 25-5-2011
- 3. Jenis kelamin : a. Laki-laki perempuan
- 4. Jenis Media yang Digunakan : Televisi Smartphone Leptop/ Komputer

B. Waktu menonton (Berikan tanda)

Hari	Jam				
	07.00 - 09.00	09.00 - 12.00	12.00 - 16.00	16.00 - 20.00	20.00 - 24.00
Senin			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Selasa			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rabu			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Kamis			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Jumat			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sabtu			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ahad	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>

C. Pertanyaan

- 1. Apakah anda sering menonton serial kartun?
a. Sangat sering Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
- 2. Kartun apa yang paling kamu sukai ?

Spondop
unin / unni
tom and don

3. Apakah kamu menonton kartun Naruto, Doraemon, Spongebob, Boboboy dan Crayon Shinchan?
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- b. Sering Tidak pernah
4. Saat pulang sekolah saya langsung menonton kartun.
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- b. Sering Tidak pernah
5. Saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton kartun kesukaan saya.
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- b. Sering Tidak pernah
6. Dalam kartun yang saya tonton terdapat adegan dimana masalah diselesaikan melalui cekcok atau pertengkaran.
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- Sering Tidak pernah
7. Saya mengingat atau menghafal kata-kata atau bahasa yang digunakan tokoh favorit di dalam kartun yang saya tonton.
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- Sering Tidak pernah
8. Saya lebih suka menonton kartun dibandingkan belajar
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- b. Sering Tidak pernah
9. Apakah kamu pernah marah, cekcok atau bertengkar dengan teman ?
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- b. Sering Tidak pernah
10. Saya memarahi teman dengan berteriak atau membentak
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- b. Sering Tidak pernah
11. Saya lebih mudah mempelajari bahasa yang ada dalam kartun dibandingkan dengan bahasa yang ada di dalam buku pelajaran
- a. Sangat sering Kadang-kadang
- b. Sering Tidak pernah

12. Saya menggunakan bahasa yang digunakan oleh karakter kartun kesukaan saya.

- Sangat sering
b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah

13. Saya pernah menggunakan bahasa karakter kartun kesukaan saya ketika marah terhadap teman.

- a. Sangat sering
 Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah

14. Saya menggunakan umpatan dan bentakan yang terdapat pada kartun yang saya tonton saat bermain bersama teman.

- a. Sangat sering
b. Sering
 Kadang-kadang
d. Tidak pernah

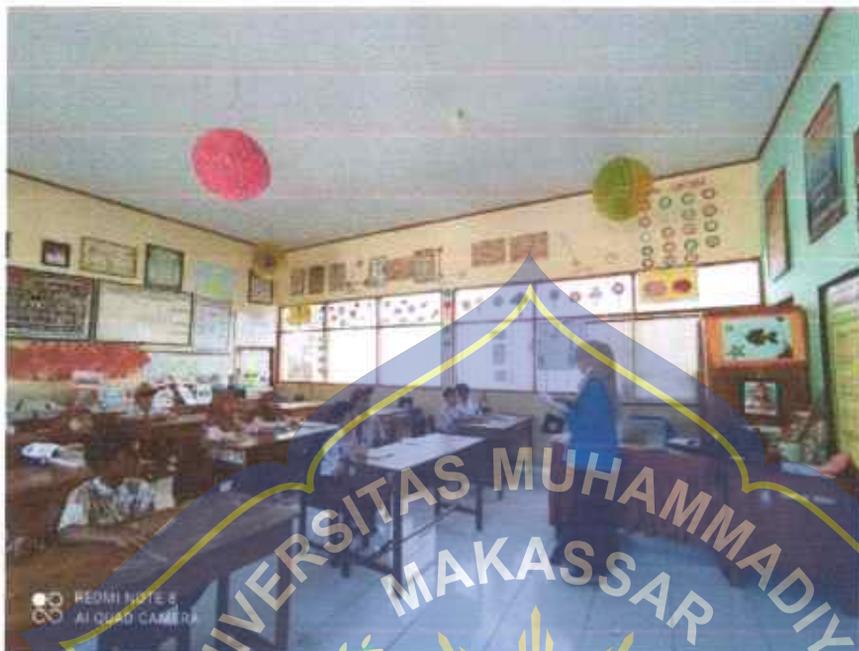
15. Saya memprovokasi dan mengajak teman bertengkar seperti dalam kartun yang saya sukai

- a. Sangat sering
b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah



Dokumentasi

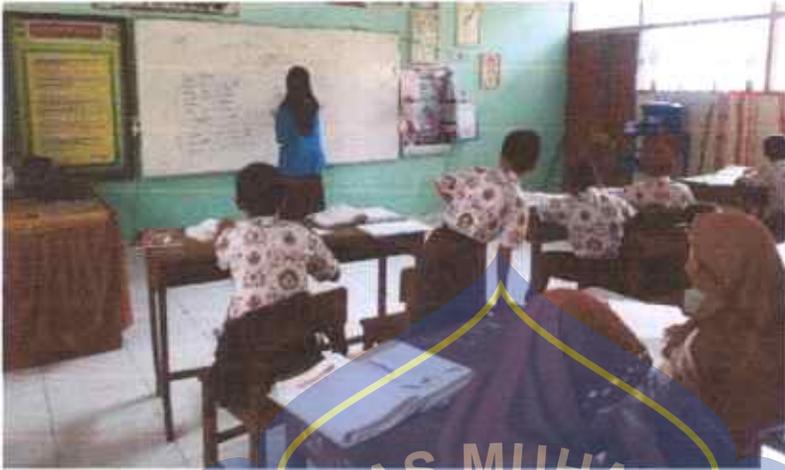
1. Pembagian dan Pengisian Angket





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

2. Proses Pembelajaran dan Pengamatan Langsung
(Observasi Agresifitas Berbahasa)





PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal : Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif Siswa
Kelas V SD Negeri Labakkang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Putri Suci Ramadhani
NIM : 105401129318
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

Dr. Andi Paide, S.Pd M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602

Ketua Prodi PGSD

Alien Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913





KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : **Putri Suci Ramadhani**
NIM : 105401129318
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.**
Pembimbing : **1. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.**
2. Dr. Andi Paيدا, S.Pd., M.Pd

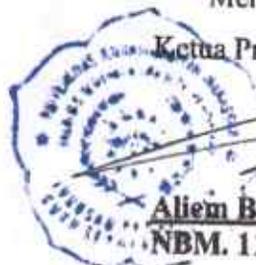
No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Kamis 16/6.2022	<i>[Handwritten notes]</i> - Dulu lb - Kudu pnyaha - pnyaha kudu - Uraian lb	<i>[Signature]</i>
2.	Jummi 18/6.2022	<i>[Handwritten notes]</i> - Dulu lb - pnyaha kudu - Uraian lb	<i>[Signature]</i>
3	Jummi 20/6.2022	<i>[Handwritten notes]</i> - Dulu lb - pnyaha kudu - Uraian lb	<i>[Signature]</i>

Catatan :
Mahasiswa dapat mengikuti ujian skripsi jika telah melakukan pembimbingan dan skripsi telah disetujui oleh pembimbing

Makassar, 28 Mei 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD



[Signature]
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal : Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif Siswa
Kelas V SD Negeri Labakkang, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Putri Suci Ramadhani**
NIM : 105401129318
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka proposal ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan tim penguji ujian Proposal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 03 Februari 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

Dr. Andi Paidi, S.Pd, M.Pd

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM 1148913



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : **PUTRI SUCI RAMADHANI**
 NIM : **105401129318**
 Judul Penelitian : **Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif
 Siswa Kelas V SD Negeri Labbakkang, Kec. Bajeng, Kab. Gowa.**
 Pembimbing : **1. Andi Adam, S.Pd., M.Pd
 2. Dr. Andi Paida S.Pd., M.Pd**

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Juni 07/2.2022	Ditelaah dan diperbaiki untuk program.	
2	Dulu 08/2 2022		

Catatan :
 Mahasiswa dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan pembimbingan dan
 proposal telah disetujui oleh pembimbing

Makassar, 10 Januari 2021
 Mengetahui :
 Ketua Prodi

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBMF: 114 8913



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : **PUTRI SUCI RAMADHANI**
 NIM : 105401129318
 Judul Penelitian : **Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif Siswa Kelas V SD Negeri Labakkang, Kec. Bajeng, Kab. Gowa.**
 Pembimbing : 1. Andi Adam, S.Pd., M.Pd
 2. **Dr. Andi Paida S.Pd., M.Pd**

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3.	Senin, 7 Feb 2022	- Ate Uraian proposal	



Catatan :
 Mahasiswa dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan pembimbingan dan proposal telah disetujui oleh pembimbing

Makassar, 10 Januari 2021

Mengetahui :
 Ketua Prodi

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM : 114 8913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 12 Ramadhan 1443 H bertepatan tanggal 19/ April 2022 M bertempat di ruang PPG II FKIP kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul :

PENGARUH TONTONAN KARTUN TERHADAP GAYA BERTAHASA

AGRESIF SISWA KELAS V SD NEGERI LABBAKANG KECAMATAN BAJENS KABUPATEN GOWA.

Dari Mahasiswa :

Nama : PUTRI SUCI RAMADHANI
 Stambuk/NIM : 105401129318
 Jurusan : PGSD
 Moderator : Dr. Andi Paida, M.pd
 Hasil Seminar :
 Alamat/Telp : BTN-TABORONG PERMAI

Dengan penjelasan sebagai berikut :

- 1) Latar belakang masalah ditambah dengan gab. penelitian yg relevan dari hasil awal 2
- 2) peribsa kutipan sumber di DP

Disetujui

Moderator : Dr. Andi Paida, M.pd
 Penanggung I : Prof. Dr. Dra. Munirah, M.pd
 Penanggung II : Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum
 Penanggung III : Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.pd

Makassar, 14 April 2022

Ketua Jurusan

Anem Bahri, S.Pd, M.Pd



LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

PUTRI SUCI RAMADHANI

105401129318

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Gaya Berbahasa Agresif

Siswa Kelas V SD Negeri Labakkang Kecamatan Bajeng

Kabupaten Sawa.

Tim penguji, harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan diuji oleh tim penguji sebagai berikut :

Dosen Penguji	Materi Perbaikan	Paraf
Dr. Andi Paida, M.Pd	Tambahkan Teori sesuai dengan buku panduan.	
Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd	Latar Belakang Masalah ditambah Fenomena penelitian relevan dari sisa jurnal 2 Periksa kutipan sesuai di Dp	
Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum	Penelitian	
Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd	Peregas masalah & latar belakang	

Makassar, 19 April 2022

Ketua Prodi

ALIM BAHRI, S.Pd., M.Pd.
 NBM : 1148913

KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Putri Suci Ramadhani NIM : 10540.129318
 Judul Penelitian : Pengaruh Tontonan Kartun Terhadap Sifat
Berbahasa Agresif siswa Kelas V SD Negeri Labbakrang
Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Tanggal Ujian Proposal : 19 April 2022
 Tanggal Pelaksanaan Penelitian : 17 Mei 2022

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	17 / 05 / 2022	Pengantaran Surat Penelitian	1.
2.	18 / 05 / 2022	Observasi Setalah	2.
3.	19 / 05 / 2022	Pengambilan data penelitian	3.
4.	20 / 05 / 2022	Observasi	4.
5.	21 / 05 / 2022	Observasi	5.
6.	23 / 05 / 2022	Observasi	6.
7.	24 / 05 / 2022	Observasi	7.
8.	25 / 05 / 2022	Pemberian Angket kepada siswa	8.
9.	27 / 05 / 2022	Observasi	9.
10.	28 / 05 / 2022	Observasi	10.
11.	30 / 05 / 2022	Observasi	11.
12.	31 / 05 / 2022	Mengolah data	12.

Makassar, 31 - 05 - 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD,

 Aliem Bahr, S.Pd., M.Pd
 NBM: 1148913

Kepala Sekolah,

 Nurbaiti, S.Pd. SD
 NIP. 19690209 199301 2001





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

: 262/S.01/PTSP/2022

Kepada Yth.

: -

Bupati Gowa

: Izin penelitian

di-

Tempat

Merupakan surat Ketua Lp3m Unismuh Makassar Nomor : 1596/05/C.4-VIII/IV/40/2022 tanggal 20
22 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

: **PUTRI SUCI RAMADHANI**
: 105401129318
: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
: Mahasiswa (S1)
: Jl. Sit Alauddin no. 259, Makassar

Pokok
n Studi
an/Lembaga

PROVINSI SULAWESI SELATAN
: Judul untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI,
: judul :

**"PENGARUH TONTONAN KARTUN TERHADAP GAYA BERBAHASA AGRESIF SISWA KELAS
V SD NEGERI LABBAKANG KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 26 April s/d 26 Juni 2022

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud
sesuai ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 26 April 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Dra. Hj SUKARNIATY KONDOLELE, M.M.
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA
Nip : 19650606 199003 2 011

Yth
Kepala Lp3m Unismuh Makassar di Makassar;
tanggal,

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

1596/05/C.4-VIII/IV/40/2022

21 Ramadhan 1443 H

1 (satu) Rangkap Proposal
Permohonan Izin Penelitian

22 April 2022 M

Kepada Yth,

Pak Gubernur Prov. Sul-Sel

1. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sul-Sel

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 9678/FKIP/A.4-II/IV/1443/2022 tanggal 20 April 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **PUTRI SUCI RAMADHANI**

N. Stambuk : **10540 1129318**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Program : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Tontonan Kartun terhadap Gaya Berbahasa Agresif Siswa Kelas V SD Negeri Labakkang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 26 April 2022 s/d 26 Juni 2022

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.

NBM/101 7716

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Putri Suci Ramadhani

NIM : 105401129318

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 23 Juni 2023

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,


Nuzul Hani, M.I.P
NBM. 964 591

RIWAYAT HIDUP



Putri Suci Ramadhani. Dilahirkan di kota Makassar pada tanggal 20 Desember 1999. Merupakan putri pertama dari pasangan Edi Cahyadi dan Rosmawati. Penulis memulai jenjang pendidikan sekolah dasar pada tahun 2006 di SD Inpres Lambengi dan tamat tahun 2012, penulis kemudian melanjutkan sekolah di SMP Negeri 1 Sungguminasa dan tamat pada tahun 2015, selanjutnya penulis melanjutkan sekolah di SMAN 1 Gowa dan tamat pada tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018), penulis melanjutkan pendidikan pada program strata satu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai pada tahun 2022.

