

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Identifikasi masalah terkait proses imitasi bahasa Non-Verbal oleh anak Paud Pelangi dalam Film Timmy Time, studi kasus pada anak Paud Pelangi Kelurahan Jemurwonosari, kecamatan wonocolo Surabaya. Sehingga penulis menyimpulkan dari penelitian yang diperoleh selama 1 bulan lebih untuk mendapatkan hasil pada rumusan masalah. Yang dimaksud rumusan masalah tersebut yaitu peneliti ingin mendeskripsikan bagaimana proses duplikasi Bahasa Non-Verbal yang dilakukan oleh anak Paud pelangi dalam film Timmy Time. Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa proses dilakukan berdasarkan pengalaman dari sebuah tayangan Film terhadap pengalaman seorang anak tersebut. Seorang anak akan mudah mengingatnya untuk melakukan imitasi secara langsung maupun tertunda dan tidak langsung.

Penelitian ini mampu menghasilkan nilai positif dalam pendidikan anak Usia Dini. Karena dalam penelitian ini, ternyata anak usia dini sekitar umur 3-5 tahun lebih mudah menerima audio visual daripada verbal. Hal tersebut terbukti dari penduplikasian yang dilakukan oleh anak Paud pada penelitian penulis. Seperti bukti bahwa bentuk-bentuk bahasa non-verbal yang sering di imitasi oleh anak PAUD dalam film animasi Timmy Time, yaitu seperti :Mengayunkan / Melambaikan tangan, Ekspresi wajah ( mata

dan mulut ) Timmy dan kawand-kawand, Keceriaan dan tawa Timmy, Lompatan-lompatan keceriaan timmy, Ekspresi sedih Timmy, Intonasi/nada kambing dan bebek yang serig diduplikasi. Sehingga dari senilah terbukti audio visual merupakan sarana positif sebagai pertimbangan untuk melakukan interaksi belajar kepada anak, karena anak adalah seorang peniru unggul terbukti dari penelitian ini.

## **B. Saran**

1. Saran pada guru pendidik dan orang tua di Paud Pelangi Kelurahan jemurwonosari, kecamatan wonocolo, Surabaya.
  - Anak membutuhkan perhatian oleh orang tua sebagai pengontrol imajinasi mereka, sehingga beri waktu yang cukup untuk melakukan interaksi terhadap anak. Hal digunakan untk menambah pembendaharaan kata pada anak.
  - Sebagai guru pendidik seharusnya harus lebih kreatif dan punya banyak inisiatif agar murid tidak merasa bosan belajar. Selain itu bisa menjadikan murid betah dalam ruang belajar, dan fokus pada pelajaran.
2. Saran bagi peneliti selanjutnya
  - Pada penelitian tentang media terhadap anak pada penelitian selanjutnya seharusnya, untuk menggali lebih dalam lagi mengenai penelitiannya. Sehingga data-data yang terkumpul bisa tepat dan akurat.

- Ketika melakukan penelitian terhadap anak, hendaknya lebih komunikatif dan akrab betul terhadap anak yang menjadi subyek penelitian. hal ini diperlukan supaya mendapatkan data-data yang banyak dan auh lebih sempurna.

Sesungguhnya penelitian yang dibuat ini mungkin belum sempurna, maka diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat lebih sempurna dan lebih bisa mengembangkan banyak aspek perkembangan anak terutama ada kaitannya dengan “ media audio visual yang berupa gambar animasi kepada anak”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arini, Hidayati. 1998. *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arya, P.K. 2008. *Rahasia Mengasah Talenta Anak*. Jogjakarta: Think
- Azhar Arsyad, 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- B.F. Skinner and radical behaviorism, Ali, Muh. 1978 *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Dedy, Mulyana. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Dedy Mulyana. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya )
- , 2005 . *Ilmu Komunikasi suatu pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- El Rais, Heppy. 2012. *Kamus ilmiah populer*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Elvinaro Ardianto. 2005. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta : Simbiosis.
- Graeme Burton. 2011. *Membincangkan televisi “Sebuah Pengantar Kajian Televisi”*. Yogyakarta: Jalasutra.
- John Amos Comenius. 1967. *The Great Didactic [Didactica Magna]*. New York: Russell & Russell.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Lubis, Nisrina. 2009. *Kamus Istilah Film Populer* . Yogyakarta: Medpress.
- Nusa dan Ninin. 2012. *Penelitian Kualitatif Paud*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Oetama, Jacob. 2006. *Sejarah Sosial Media*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta : Lkis.
- Rakhmat, Jalaludin.2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Samsuri. 1987. *Analisis Bahasa*. Malang : PT. Erlangga.
- Sendjaja, Sasa Djuarsa. 2002. *Teori Komunikasi*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung : CV Alfabeta
- Suharsini Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

**INTERNET**

<http://www.anneahira.com/komunikasi-non-verbal.htm>,  
<http://animatedviews.com/2010/timmy-time/>,  
<http://playgroupku.blogspot.com/2012/07/mengajar-paud-belajar-dari-film-kartun.html>  
<http://www.idph.net>,  
<http://www.timmytime.tv>,  
[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com).  
<http://www.lihat.co.id/2012/12/7-film-kartun-bisu-ter-populer-di-dunia.html>  
<http://kabar-facebook.blogspot.com/2012/05/fakta-menarik-seputar-shaun-sheep.html>  
<http://boytrik.blogspot.com/2012/02/proses-pembuatan-shaun-sheep.html>