



**PENGARUH FILM ANIMASI UPIN & IPIN TERHADAP
GAYA BERCICARA ANAK-ANAK DI DUSUN MENYANGGONG
RT 21 RW 09 DESA KLETEK KECAMATAN TAMAN
KABUPATEN SIDOARJO**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Guna Memenuhi Salah Satu syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi**



Disusun Oleh :

NISFUL LAILA

NIM. B06207097

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K D. 2011 021 K6W	No. REG : D-2011/Kom/2 ASAL BUKU : TANGGAL :

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS DAKWAH
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
2011**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA
PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : NISFUL LAILA

NIM : B06207097

Prodi : ILMU KOMUNIKASI

Alamat : JL.Taman Indah Regency No. I59

Kletek- Taman-Sidoarjo 61257

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun
2. Skripsi ini benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain
3. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 13 Juli 2011

Yang menyatakan,



(Nisful laila)

NIM. B06207097

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Nisful Laila ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 06 Juli 2011

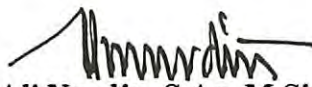
Mengesahkan
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Dakwah



Dekan,

Dr. H.Aswadi, M.Ag /
NIP.109004121994031001

Ketua,



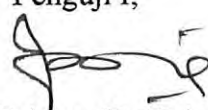
Ali Nurdin, S.Ag.,M.Si
NIP. 197106021998031001

Sekretaris,



Advan Navis Zubaidi, S.ST,M.Si
NIP. 198311182009011006

Penguji I,



Dr. H.Aswadi, M.Ag
NIP.109004121994031001

Penguji II,



Drs.Yoyon Mudjiono,M.Si
NIP.195409071982031003

PERSETUJUAN PEMBIMBING



Nama : Nisful Laila

NIM : B06207097

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : PENGARUH FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP
GAYA BERBICARA ANAK-ANAK DI RT 21 RW 09 DUSUN
MENYANGGONG DESA KLETEK KECAMATAN TAMAN
KABUPATEN SIDOARJO

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 13 Juni 2011

Dosen Pembimbing,

Ali Nurdin, S.Ag., M.Si
NIP. 197106021998031001

Berangkat dari besarnya peran media massa, terutama kemampuan film animasi dalam membidik rasa tertarik dan daya imajinasi anak membuat peneliti tertarik untuk meneliti tentang maraknya fenomena film animasi upin dan ipin yang hadir di tengah-tengah masyarakat terutama di mata anak-anak. Dengan alasan banyaknya anak-anak Rt 21 Rw 09 Dusun Menyanggong Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo yang menggunakan bahasa-bahasa (melayu) seperti yang terdapat dalam film serial animasi Ipin & Upin. Tidak hanya itu peneliti juga tertarik untuk mengamati sejauh mana tingkat pengaruh dalam penggunaan bahasa melayu yang digunakan anak-anak Rt 21 Rw 09 Dusun Menyanggong Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Karena sejauh ini anak-anak tak hanya keranjingan menonton film serial animasi Ipin & Upin tetapi juga mereka turut menirukan perkataan-perkataan yang terdapat dalam film animasi upin dan ipin seperti

[illegible]

betul,betul,betul selain itu bahasa melayu pun ikut pula larut disela-sela aktifitas-aktifitas mereka baik saat bermain maupun belajar bersama, seperti penggunaan kata tak apelah, ahhh..curang kau nih. Disadari ataupun tidak penggunaan bahasa melayu yang kerap kali digunakan anak-anak secara perlahan akan menggeser kedudukan bahasa indonesia sebagai *mother tongue* (bahasa asli) anak-anak indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan dimuka, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak di Dusun Menyanggong Rt 21 Rw 09 Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo?
2. Jika ada, sejauh mana tingkat pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak di Dusun Menyanggong Rt 21 Rw 09 Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan dimuka, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dan menguji ada tidaknya pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak di Dusun Menyanggong Rt 21 Rw 09 Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo
2. Untuk mengetahui tingkat pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak di Dusun Menyanggong Rt 21 Rw 09 Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo

b. Variabel Terikat (Y):Gaya Berbicara Anak-anak

Variable Dependen/variabel konsekuen/variabel terikat. Dalam bahasa Indonesia variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.²⁰

Indikator Penelitian:

- a) Pengucapan Salam (*Assalamu 'alaikum*)
- b) Pengucapan Betul, betul, betul
- c) Pengucapan Selamat pagi cik gu
- d) Pengucapan Ayam guring
- d) Pengucapan Ya lah..
- e) Pengucapan Terima kasih
- f) Pengucapan Suka, suka
- g) Pengucapan Ach.. curang kau nih

5. Teknik Pengumpulan Data

Ada tiga teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dan diharapkan bisa mendapatkan data yang valid dan akurat, yaitu:

a. Angket

Dalam bahasa inggris angket disebut dengan *questionnaire* (daftar pertanyaan).Metode angket berbentuk rangkaian atau kumpulan pertanyaan yang disusun secara sistematis dalam sebuah daftar pertanyaan, kemudian dikirim kepada responden untuk diisi. Setelah di isi, angket dikirim kembali

²⁰ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm. 79

atau dikembalikan ke peneliti.²¹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk angket langung tertutup dengan model skala *Guttman*, skala Guttman disebut juga dengan *skalogram*, skala kumulatif. Artinya skala ini disusun secara kontinum(diurutkan secara hierarki) sedemikian rupa sehingga seseorang yang setuju/ menerima sebuah item pertanyaan akan setuju/menerima item pertanyaan selanjutnya. Skala ini biasanya digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten²² biasanya berupa kata 1)Ya, 2)Tidak. Alasan penggunaan model skala ini adalah karena subyek penelian ini adalah anak-anak (6-12 tahun) sehingga dipercaya akan memudahkan responden untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

b. Observasi

Adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya.²³ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk observasi langsung dalam artian peneliti mengamati apa saja yang terjadi pada obyek penelitian secara langsung tanpa menggunakan alat pendukung/ media.

c. Wawancara/Interview

Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai.²⁴ Dalam

²¹ Burhan, Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif...*, hlm. 130

²² Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktek Riset Komunikasi ...*, hlm.139

²³ Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif*..., hlm. 142

²⁴*Ibid.*, hal. 142.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini berisikan tentang kesimpulan dan keseluruhan hasil penelitian, juga tidak ketinggalan adalah beberapa rekomendasi yang diajukan oleh penulis untuk mahasiswa ilmu komunikasi, fakultas dakwah dan peneliti selanjutnya agar peneliti selanjutnya lebih baik lagi dalam melakukan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi ialah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau computer sedangkan animasi 3D merupakan animasi yang dibuat dengan menggunakan model seperti yang berasal dari lilin, boneka/marionette dan menggunakan kamera.²⁷

1. Film

a. Pengertian film Animasi

Film animasi berasal dari dua disiplin, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Secara mendasar film mengandung pengertian sebagai gambar hidup atau rangkaian gambar-gambar yang bergerak menjadi suatu alur cerita yang ditonton orang, bentuk film yang mengandung unsur dasar cahaya, suara dan waktu. Secara umum film animasi merupakan film yang diciptakan

²⁷ <http://chaeruddin.com/?p=17> <http://www.desainproduk.com/index.php> diakses pada 22-04-2011

tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi peggagas adanya festival film. di festival film itu juga ada beberapa film animasi Batu Setahun, Trondolo, Timun Mas yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia Pertama). Era tahun 80-an ditandai sebagai tahun maraknya animasi Indonesia Ada film animasi “Rimba Si Anak Angkasa” yang disutradarai oleh Wagiono Sunarto dan dibuat atas kolaborasi ulangan “Si Huma” yang diproduksi oleh PPFN dan merupakan animasi untuk serial TV. Beberapa animator lokal. ada juga film animasi pet sekitar tahun 1980-1990-an. Hal ini ditandai dengan lahirnya beberapa studio animasi seperti Asiana Wang Animation yang bekerjasama dengan Wang Fim Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta dan Tegal Kartun di Tegal. Pada era tahun 90-an sudah banyak bertaburan berbagai film animasi diantaranya Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, Satria Nusantara yang kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35 mm. Kemudian ada serial “Hela, Heli, Helo” yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya. Tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas dan petualangan si Kancil. Dan pada era 90-an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari negara Jepang seperti Doraemon dan Pocket Monster. Diantara sekian banyak studio animasi yang terdapat di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif. Pada tahun 2000 Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti Dongeng Aku dan Kau, Klilip dan Puteri Rembulan,

Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek, Si Kurus dan Si Macan. Pada masa ini serial animasi cukup populer karena sudah menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Lalu pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah ke layar lebar diantaranya “Janus Perajurit Terakhir” Pada 7 Mei 2004, hadir film 3D animasi berdurasi panjang (*full animation*) buatan Indonesia sekitar 30 menit yaitu “Homeland” yang ceritanya diolah bersama tim Visi Anak Bangsa dan Kasatmata. Film ini berkisah soal petulangan seorang bocah bernama Bumi yang berusaha menemukan tempat tinggalnya di dunia yang imajiner. Dalam menempuh perjalanan itu Bumi ditemani beragam binatang yang memiliki indra dan berjiwa dan mempunyai kepribadian serta bisa berbicara sebagaimana layaknya manusia. Film ini digarap selama satu tahun di bawah payung Studio Kasatmata di Jogjakarta. Walaupun film kurang meraih sukses tapi menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di bumi Nusantara. Global TV menyelipkan satu program anak-anak *Kabayan dan Liplap*. Animasi buatan asli anak negeri ini yang merupakan buah karya Castle Production, perusahaan animasi lokal yang sebelumnya lebih sering menangani proyek animasi untuk negara lain. Animasi ini mencitrakan Kabayan sebagai seorang anak berumur 10 tahun, bertubuh gemuk, rajin, jujur, dan bijaksana. Kabayan memiliki teman imajinasi seekor kunang-kunang bernama Lip Lap. Dia selalu mengikuti dan menemani Kabayan ke mana pun. Lip Lap sering menyemangati Kabayan bila sedang putus asa dan mengingatkan bocah tersebut bila berbuat salah. Selain Kabayan Liplap yang merupakan tokoh khas Indonesia, ada pula film animasi pendek superhero asal Tasikmalaya yang telah dua kali memenangkan ajang penghargaan INAICTA (Indonesia ICT

2. Bahasa

Bahasa tak terpisahkan dari kehidupan manusia dan mengikuti didalam setiap pekerjaannya.mulai dari bangun dipagi hari hingga malam hari. ketika manusia akan beristirahat bahkan pada saat manusia tak berbicara pada hakekatnya ia masih juga memakai bahasa karena bahasa ialah alat yang dipakainya untuk membentuk pikiran dan perasaannya, keinginan, perbuatan-perbuatan.bahasa adalah dasar pertama-tama dan paling berurat-berakar dari masyarakat/ manusia. bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian, yang baik maupun buruk, tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.³⁰

Fungsi interaksi, berfungsi sebagai sarana untuk berhubungan dengan orang lain. ringkasnya bahasa memungkinkan kita bergaul dengan orang lain untuk menekankan berbagai gagasan dan emosi, yang dapat mengundang simpati dan pengertian untuk mencapai tujuan kita. Dengan kata lain melalui bahasa kita dapat mengendalikan lingkungan kita termasuk orang-orang disekitar kita.

Melalui bahasa informasi dapat disampaikan kepada orang lain. Kita menerima informasi yang diterima setiap hari, sejak bangun tidur, tidur kembali, dari orang lain secara langsung maupun tidak langsung (dari media massa), inilah yang disebut fungsi transmisi. Barker berpendapat, keistimewaan bahasa sebagai sarana transmisi informasi yang lintas waktu, dengan menghubungkan masa lalu, masa kini dan masa depan memungkinkan kesinambungan budaya dan tradisi kita. Tanpa bahasa kita tidak mungkin dapat bertukar informasi.³³

[illegible]

[illegible][illegible][illegible]

ada di layar televisi merupakan suatu prestasi tersendiri bagi anak, dimana hal ini mencerminkan suatu proses”keuletan”. Pencarian kedua ini merupakan proses kelanjutan dari aktivitas komunikasi tak langsung yang telah didapat dari televisi, yang biasanya didapat dari buku, radio, atau sumber yang lainnya.

- 2) Pengaruh pada cara berbicara. Anak biasanya memperhatikan bukan hanya apa yang diucapkan orang di televisi, bahkan bagaimana cara mengucapkannya dari sini anak secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan pelafalan dan tata bahasa. Dalam permainan produktif, anak-anak biasanya menggunakan situasi, tindakan dan bicara dari situasi kehidupan nyata kedalam bentuk yang baru dan berbeda. Dalam permainan drama ini, anak sering meniru karakter tokoh yang disukainya dari media massa. Walaupun permainan ini jarang dilakukan, paling tidak anak akan meniru berbagai ucapan yang disukainya ataupun yang disukai oleh kelompok bermain.
- 3) Pengaruh pada kosakata. Tambahan kosakata ini, merupakan kebanggaan tersendiri bagi anak, dan ini bisa diperoleh dari televisi baik dari film, berita, drama atau acara-acara yang lain. Banyaknya tambahan kosakata yang dimiliki anak tergantung pada seberapa mampu anak mengingat kata baru yang didapatkan, menggunakannya dengan tepat dan mengembangkannya dalam suatu aktivitas kelompok belajar. Pemilihan kosakata ini sangat menunjang anak dalam berbicara atau menjelaskan sesuatu, sehingga ia bisa memilih mana kata-kata yang dirasa paling komunikatif bagi teman yang diajak berbicara.

Pendekatan teori S-O-R lebih mengutamakan cara-cara pemberian imbalan yang efektif agar komponen konasi dapat diarahkan pada sasaran yang dikehendaki. Sedangkan pemberian informasi penting untuk dapat berubahnya komponen kognisi. Komponen kognisi itu merupakan dasar untuk memahami dan mengambil keputusan agar dalam keputusan itu terjadi keseimbangan. Keseimbangan inilah yang merupakan sistem dalam menentukan arah dan tingkah laku seseorang. Dalam penentuan arah itu terbentuk pula motif yang mendorong terjadinya tingkah laku tersebut. Dinamika tingkah laku disebabkan pengaruh internal dan eksternal. Dalam teori S-O-R, pengaruh eksternal (lingkungan) ini yang dapat menjadi stimulus dan memberikan rangsangan sehingga berubahnya sikap dan tingkah laku seseorang. Untuk keberhasilan dalam mengubah sikap maka komunikator perlu memberikan tambahan stimulus (penguatan) agar penerima tayangan film animasi upin dan ipin mau mengubah sikap. Untuk tercapainya ini perlu cara penyampaian yang efektif dan efisien. Kontribusi Teori S-O-R begitu terlihat dalam tayangan film animasi upin dan ipin. Dilihat dari sudut pandang target sasaran, secara

kondisional yang paling gampang dipersuasi adalah anak-anak. Karena anak-anak adalah individu yang memiliki tingkat selektivitas yang paling rendah dibandingkan dengan individu yang lain.⁴⁰

anak-anak telah mengembangkan kemampuan afektifnya dengan menirukan gaya berbicara seperti yang dilakukan oleh tokoh upin dan ipin.

Dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan teori S-O-R lebih menitik beratkan pada organisme. Yang mana menurut pendekatan ini bahwasannya pengaruh atau terpaan tayangan televisi tidak langsung menerpa kepada khalayak namun melewati tahap penyeleksian dahulu dari organisme (perhatian, pengertian, dan penerimaan). Dalam teori S-O-R, pengaruh eksternal (lingkungan) dapat menjadi stimulus dan memberikan rangsangan sehingga berubahnya sikap dan tingkah laku seseorang. Teori ini juga mendasarkan asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas rangsang (*stimulus*) yang berkomunikasi dengan organisme. Artinya kualitas dari sumber komunikasi (*sources*) misalnya kredibilitas, gaya berbicara. Sedangkan teori peniruan secara substansi menitik beratkan pada media massa yang sangat berperan dalam kecenderungan khalayak untuk berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan meniru perilakunya. Dan kebanyakan hal ini didapatkan dari tayangan televisi. Melalui tayangan televisi khalayak dapat menirukan berbagai macam gaya seperti apa yang dilakukan oleh tokoh idola mereka. Jadi bukan hal yang mustahil apabila anak-anak yang sering menonton televisi lebih aktif untuk menirukan gaya idola mereka seperti yang terdapat dalam televisi.

BAB III

PENYAJIAN DATA

A.Deskripsi Subyek, Obyek Dan Lokasi Penelitian

1. Subyek Penelitian

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa subyek dari penelitian adalah anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) di Dusun Menyanggong Rt 21 Rw 09 Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Berikut ini adalah hasil data subyek penelitian yang telah diperoleh peneliti.

a. Daftar Nama Subyek Penelitian

Tabel 3.1

No	Nama	L/P	Usia	Pendidikan
1	Rahmadani Fahreza	L	7 Tahun	MI
2	Rizqi Mubarak	L	11 Tahun	MI
3	Alfian Khoirul	L	11 Tahun	SDN
4	Fauzi Efendi Hariz	L	12 Tahun	SDN
5	Naili Rohmah	P	7 Tahun	MI
6	Fatihatus Nisa	P	8 Tahun	SDN
7	Dhiya'ul Haq	P	11 Tahun	SDN
8	Salma Ramadhani	P	7 Tahun	SDN
9	Durrotul Hikmah	P	11 Tahun	MI

populartitas Upin dan Ipin bukan saja di Malaysia, malah di beberapa negara

lain yang mengimport kartun ini khususnya Indonesia⁴².

c. Daftar Episode Upin & Ipin

Judul

1. "Esok

Puasa"

Upin dan Ipin yang telah menginjak usia lima tahun mulai mengenali arti "puasa" dan ingin tahu tujuan dan makna puasa seperti pada anak-anak Muslim lainnya yang bersedia dengan mereka. Opa dan Kak Ros bersedia mencurahkan arti dan tujuan puasa kepada mereka. Maka, inilah pengalaman pertama kakak beradik kembar ini bersahur dan berpuasa.

2. "Dugaan"

Sesungguhnya merupakan hal biasa bagi anak-anak kecil seperti Upin dan Ipin yang tak terbiasa dan nakal saat berpuasa untuk pertama kalinya. Mereka :) selalu tidak ingat ibadah puasa mereka apabila bangun pagi atau setelah bermain ketika cuaca panas terik, sehingga kawan-kawan mereka yang bukan Islam pun terpaksa mengingatkan mereka.

3. "Nikmat"

Tiba waktunya Upin dan Ipin berbuka puasa setelah melewati berbagai cobaan pada hari pertama mereka berpuasa. Memang merasa teruji dan tidak sabar mereka berdua menunggu saat menikmati hidangan lezat pada saat malam berbuka puasa. Usaha puasa mereka akhirnya berhasil apabila mereka menikmati makanan hingga kenyang. Setelah itu, keduanya tertidur sambil terlupa rencana mereka untuk ke masjid.

4. "Terawih"

Peluang Upin dan Ipin mengikuti Opa dan Kak Ros ke masjid untuk sembahyang terawih tercapai juga setelah beberapa hari berpuasa. Doa terawih pada saat Ramadhan ini seolah-olah menjadi peluang anak-anak untuk bermain bersama kawan-kawan dan bukannya beribadah, tidak terkecuali Upin, Ipin dan kawan-kawan mereka. Setelah menceritakan pengalaman berpuasa, mereka pun bermain juga. Akhirnya keasyikan anak-anak itu berakhir setelah Kak Ros mengarahkan mereka untuk turut serta dalam sembahyang.

5. "Esok Raya"

Opa mencoba meyakinkan Upin dan Ipin bahwa ibadah puasa itu merupakan salah satu kewajiban yang akan diberi pahala oleh Allah setelah menamatkan riwayat. Akan menjadi kebiasaan zaman sekarang bahwa orangtua memberi anak-anak uang sebagai ganjaran tanpa mengajar mereka menghayati makna puasa.

6. "Hari Raya"

Kawan-kawan Upin dan Ipin tiba di rumah kakak beradik itu untuk berpesta bersama. Mereka semua yang terdiri dari berbagai kaum dan agama ini menikmati hidangan yang

⁴² <http://aira-09.blogspot.com/2010/05/menilai-film-animasi-upin-dan-ipin.html> diakses pada 19-06-2011

kawan mereka. Upin & Ipin bermain-main dengan membuat ketupat berbentuk lain. Kak Ros menegur mereka kerana cara mereka salah, tetapi diejek balik pula kerana ketupat bawangnya.

15. "Zakat Fitrah"

Dengan menceritakan kegiatan di surau tadi, Upin dan Ipin mengingatkan Opah agar membayar zakat fitrah. Mereka bertiga bergegas ke surau, tetapi surau sudah kosong, jadi mereka ke rumah Tok Dalang untuk membereskan kewajiban zakat mereka. Wang zakat diserahkan Opah ke tangan Tok, dan dari Tok ke tangan Upin jua. Sewaktu berkua puasa, Opah menceritakan tujuan membayar zakat fitrah iaitu sebagai memperingati golongan kurang bernasib baik sempena bulan Ramadan.

16. "Malam Syahdu"

Sudah tiba malam raya, maka terawih diganti takbir. Upin dan Ipin tengah bermain bunga api tetapi disampuk Kak Ros menyuruh mereka menyediakan tikar. Lamanya masa yang diambil mereka untuk meratakan tikar sehingga Kak Ros terpaksa menegur mereka sekali lagi. Rupa-rupanya tikar ini sebagai alas penduduk kampung melatih takbir. Tok Dalang mengajak Upin dan Ipin bertakbir di surau, dengan izin Opah.

17. "Pagi Raya"

Pada waktu pagi 1 Syawal, Upin dan Ipin bermaaf-maafan dengan Opah dan Kak Ros. Selepas takbir sesi pagi, mereka mengajak kawan-kawan ke rumah mereka untuk menikmati juadah raya. Ketika makan, Mael meluahkan rasa kesal kerana gagal memenuhi kewajipan berpuasa sepanjang Ramadan lalu, namun dimaafkan Opah jua asalkan dia tetap ada berbuat baik sepanjang bulan mulia itu.

18. "Berkat"

Upin dan Ipin membantu menghantar makanan ke rumah Tok Dalang. Setibanya di sana, Tok pun mengajak Upin, Ipin dan kawan-kawan mereka mencuba hidangan istimewanya iaitu ketupat berbentuk lembu. Selepas itu, Tok memberikan duit raya kepada semua kanak-kanak yang hadir di rumahnya.

19. "Air Kolah, Air Laut (bg. 1)"

Hujan lebat menyebabkan Upin & Ipin kebosanan berdiam di rumah sahaja, tetapi mereka dididk oleh Opah bahawa hujan itu rahmat dari Tuhan. Senyap-senyap, Upin & Ipin merancang sesuatu yang memerlukan imaginasi, iaitu membayangkan diri mereka merupakan dua pahlawan yang hendak menyelamatkan Puteri Mei Mei dari genggaman Jarjit si lanun.

20. "Air Kolah, Air Laut
(bg.2)"

Ketika Hang Upin dan Hang Ipin sedang bermain pantun dengan Jarjit si bajak laut, mereka tiba-tiba diserang oleh serangan Kak Ros. Rupa-rupanya mereka berdua bermain kapal kertas di kamar mandi.

21. "Basikal Baru (bg 1)"

Mael, Ehsan, dan Mei Mei memperagakan basikal baru di hadapan Upin dan Ipin. Walaupun seronok kejar-mengejar namun Upin dan Ipin terpaksa memecut dengan kaki, jadi mereka pun dahagakan basikal sendiri.

22. "Basikal Baru (bg. 2)"

Pada hari kemudian, Upin dan Ipin melawat Tok Dalang untuk memasang basikal baru yang khas untuk ditunggang mereka berdua. Kawan-kawan mereka tertarik dengan basikal itu sehingga Fizi yang tiada basikal lagi meminta Tok Dalang buat basikal baru.

23. "Berkebun (bg. 1)"

Kak Ros melarang Upin dan Ipin bermain melainkan mereka turut membantu berkebun. Kawan-kawan Upin dan Ipin pun datang untuk menolong dan memberi tunjuk ajar kepada mereka berdua.

24. "Berkebun (bg. 2)"

Upin dan Ipin dan kawan-kawan menemui siput, beluncas dan cacing di kebun. Upin dan Ipin mengkejut Mael dengan haiwan-haiwan itu, sememula Mael mengajarnya baik buruk setiap haiwan itu. Ros menyuruh adik-adiknya menyiram air baja pula, tapi mereka main lagi.

25. "Gosok Jangan Tak Gosok (bg. 1)"

Upin dan Ipin tergamam kerana menggeruni doktor gigi yang hendak melawat tadika, jadi mereka cuba memperdaya Opah agar menyatakan tidak setuju dalam surat kebenaran, tetapi rancangan mereka digagalkan oleh Kak Ros.

26. "Gosok Jangan Tak Gosok (bagian 2)"

Doktor gigi datang melawat, murid-murid semakin takut. Satu demi satu doktor gigi memanggil nama dari pembesar suara di van, murid-murid cuba mencari jalan untuk mencah "gigi dicabut" pula, kecuali Mael yang menipu dengan menyatakan tidak dalam surat kebenaran. (Dengan cara Menggelar "Ye la nama saya kan Ismail bin Mail.)

27. "Gosok Jangan Tak Gosok (bg. 3)"

Semua murid lega menjalani pemeriksaan gigi. Pada hari keesokannya, Doktor Ravi melawat bilik darjah untuk mengajar murid-murid menjaga kebersihan gigi. Mael tidak hadir, rupa-rupanya kerana sakit gigi.

28. "Kisah Dua Malam (bg. 1)"

Upin dan Ipin berkongsi perihal Cikgu Jasmin menegah anak-anak dari berada di luar pada lewat malam kerana ancaman hantu, tetapi Opah membetulkan kenyataan itu sebagai teladan kepada anak-anak agar balik ke rumah awal. Kak Ros mengingalkan adik-adiknya mengenai sebatang pokok kelapa condong yang "berhantu".

29. "Kisah Dua Malam (bagian 2)"

Di sekolah, Mei Mei menceritakan kisah dirinya bertembung dengan (dipaparkan sebagai *Jiang Shi*) pada larut malam, rupa-rupanya dipetik dari tontonan DVD. Lepas cerita, Jarjit pula bermain-main hantu.

30. "Kembara ke Pulau Harta Karun (bg. 1)"

Hang Upin dan Hang Ipin berjaya menahan Kapten Jarjit dan konco-konconya. Puteri Mei Mei mendedahkan sehelai peta harta karun. Malangnya geng Jarjit terlepas dan menawan kapal Hang Upin dan Hang Ipin.

31. "Kembara ke Pulau Harta Karun (bg. 2)"

Hang Upin dan Hang Ipin menaiki perahu nelayan untuk menggarap lagoon-lagoon untuk merebut peta yang dirampas oleh Jari. Ketika mereka bergelut lagi, seekor burung geragasi datang mengganggu dan mencampakkan peta ke arah sebuah pulau.

32. "Kembara ke Pulau Harta Karun (bg 3)"

Daripada berlawanan, Pucuti Mei bercadang agar Hang Upin, Hang Ipin dan Iannu Jajit Singh berganding bahu, bersama-sama mencari harta karun di pulau. Mereka perlu bertanding dengan gegasi batu untuk mencapai harta karun buruan mereka.

33. "Istimewa Harti Ibu (bg. 1)"

Seluruh bilik darjah heboh membincangkan Hari Ibu yang menjelang, malangnya Upin dan Ipin tiada ibu tersayang. Opa menceritakan serba sedikit kisah ibu Upin, Ipin dan Ros sewaktu hidup.

34. "Istimewa Harti Ibu (bg. 2)"

Upin dan Ipin hendak bermain di rumah kawan, tetapi semua kawan-kawan sibuk mengemas rumah, membuat kek sempena Hari Ibu. Mei Mei sempat menjemput mereka meraikan Hari Ibu bersama. Kak Ros membawa Upin dan Ipin untuk menziarahi dan membersihkan kubur ibu mereka.

35. "Kami Malaysia (bg. 1)"

Upin, Ipin dan kawan-kawan ketika sedang bermain dengan pistol mainan, Opah menyuruh mereka semua masuk ke rumah untuk mendengar kisah hidup Opah sewaktu zaman peperangan sebagai pengajaran kepada anak-anak agar bersyukur atas keamanan negara pada zaman sekarang.

36. "Kami Malaysia (bg. 2)"

Opah berpesan kepada Upin, Ipin dan kawan-kawan untuk membara makan ke rumah Kakak Dalam. Setibanya di sana, mereka melihat Kakak Dalam sedang memulai untuk mengecai bendara Malaysia. Jika Dalam Dangang istirahat, maka semua kawan-kawan Upin & Ipin bergotong royong untuk melanjutkannya hingga selesai.

37. "Seronoknya Membaca (bg. 1)"

Mei Mei dan Upin bergilir-gilir membacakan cerita Kelinci dan Kura-kura kepada seluruh bilik darjah mengikut buku cerita, diikuti Mail yang begitu kecoh, berpura-pura sudah baca tetapi mereka-rea kesudahan cerita. Ijat dipanggil untuk menyambung cerita, tapi masih tak pandai membaca.

38. "Seronoknya Membaca (bg. 2)"

ipin diminta untuk menghambiskan cerita, selepas itu murid-murid menghayati pengajaran dari kisah amab dan kura-kura. Sebuah perpustakaan bergerak dipandu ke tadika untuk menyemarakkan lagi minat membaca. Sayangnya, Ijat terpaksa mengambil kelas tambahan dari Cikgu Jasmin untuk belajar membaca.

39. "Seronoknya Membaca (bg. 3)"

Setiap murid memangjam sebuah buku dari perpustakaan bergerak. Waktu bermain, Upi,

dengan berlagak penyiasat yang tegas: Fizi, Ehsan, Mael, tetapi tiada apa-apa petunjuk baru. Tok Dalang makin tawar hati, tetapi Detektif Upin dan Ipin tidak berputus asa begitu sahaja, apalagi baru menemui tapak kaki kucing.

47. "Jejak Rembo (bg. 3)"

Upin dan Ipin menyoal siasat pula Apin, selepas itu Kak Ros, tapi tidak banyak membantu, sekurang-kurangnya Rembo tidak menjadi makanan sesiapa. Tiga helai bulu ayam putih akhirnya menjadi petunjuk mutlak yang membawa mereka ke sebuah kampung berhampiran di mana Rembo terikut seekor ayam betina putih.

**48. "Diri Bersih Badan
Sihat (bg. 1)"**

Selepas puas bermain, Upin dan Ipin bertemu dengan Susanti yang kembali ke Kampung Durian Runtuh dengan memakai topeng. Susanti mengajak mereka berdua untuk turut memakai topeng sebagai langkah mencegah penyakit. Di rumah, kak Ros pun mengingatkan adik-adiknya agar mandi sebelum makan. Pada hari keesokannya, seluruh tadika bertopeng, tetapi bukan semuanya melitup mulut.

**49. "Diri Bersih Badan
Sihat (bg. 2)"**

Upin dan Ipin ditegur kerana memakai topeng lama yang koyak, hanya boleh dipakai sekali sahaja. Ketika waktu makan, walaupun ditegur kerana kurang menjaga kebersihan, Jarjit enggan mencuci tangan, tambahan lagi berani mengutip ketulan ayam yang tercicir di lantai tanpa disedari. Akibatnya, Jarjit sakit perut ketika bermain pada waktu petang, lalu ternaksa berehat di rumah pada hari keesokannya.

50. "Kembara ke Pulau Harta Karun (bg. 4)"

Setelah mendengar penjelasan dari gergasi batu, Hang Upin, Hang Ipin, Kapten Jarjit dan lain-lain pergi ke arah perkampungan orang asli di sebalik gunung berapi walaupun ditegah gergasi itu. Setelah perjalanan mereka dimudahkan oleh gergasi batu secara senyap-senyap, mereka semua berjaya memasuki kubu orang asli. Di sana, Hang Upin dan Hang Ipin perlu mentafsir lakaran sejarah orang asli pada tembok kubu, kemudian memasang kepingan gambar batu bersama yang lain-lain untuk mencari laluan yang tersembunyi.

51. "Kembara ke Pulau Harta Karun (bg. 5)"

Hang Upin, Hang Ipin, Kapten Jarjit dan kawan-kawan berhasil menyiapkan teka-teki gambar untuk membuka jalan, tetapi mereka dihadapkan oleh seekor laba-laba raksasa. Ketika mereka semua berlari lalu lalang untuk menyelamatkan diri, Ehsan tersangkut pada sarang laba-laba besar yang amat lengket, lalu yang lain-lain berusaha untuk membebaskannya sambil melawan laba-laba itu.

52. "Kembara ke Pulau Harta Karun (bg. 6)"

Di tengah-tengah malam buta, Nelayan Ijat yang merebut pisang dengan monyet bertembung dengan seorang asli, lalu berkawan sesama. Ketika tidur di keliling unggun api, Hang Upin, Hang Ipin dan kawan-kawan terjaga oleh hendapan orang asli yang menyadari cerobohan mereka dari dulu. Kebanyakan daripada mereka terselamat kecuali Kapten Jarjit dan si nelayan Dzul yang diheret lalu dihumban ke dalam kurungan orang asli.

**53. "Ambil Galah Tolong
Tunjukkan (bg. 1)"**

Ketika tengah bermain galah panjang, Upin, Ipin dan kawan-kawan tersampuk oleh keluhan Tok Dalang yang kedengaran tidak jauh. Rupa-rupanya Tok Dalang cuba menghalau seekor tupai dari mencuri buah di pokok rambutannya. Apabila ditanya kenapa tidak membiarkan tupai itu sahaja, jelas Tok Dalang, buah rambutan yang tumbuh di pokoknya adalah untuk dijual.

**54. "Ambil Galah Tolong
Tunjukkan (bg. 2)"**

Mael bercadang untuk membantu Tok Dalang menjual hasil tanaman rambutannya. Pada keesokan hari, kawan-kawan Upin dan Ipin tiba di halaman rumah Tok Dalang sambil menunggu kedatangan kembar itu, lalu cuba memanjat pokok rambutan tersebut, sehingga datangnya Upin dan Ipin dengan sebatang galah buluh yang panjang sekali.

55. "Ambil Galah Tolong
Tunjukkan (bg. 3)"

Upin dan Mael bersama-sama memegang galah, tapi sebiji rambutan pun tidak tercapainya. Tok Dalang meminjam galah itu untuk diubahsuai dengan gunting untuk memotong tangkai rambutan. Selepas itu, Tok Dalang dan kanak-kanak bersama-sama mengira hasil petikan rambutan dan membincangkan harga dan tempat jualan rambutan.

**56. "Ambil Galah Tolong
Tunjukkan (bg. 4)"**

Atas pesanan Tok Dalang, Upin, Ipin dan kawan-kawan pergi ke tepi jalan untuk menjual rambutan, tetapi sepanjang berjam-jam menunggu, semuanya yang dilihat ialah kenderaan laju berlalu-lalang tanpa memberi perhatian kepada mereka, sehingga berhentinya sebuah lori yang dipandu oleh Ah Tong yang berminat untuk membeli rambutan mereka, itupun terpaksa tawar-menawar harganya. Selepas selesai berurus niaga, mereka hendak berkongsi pendapatan mereka dengan Tok Dalang, tetapi ditolak.

57. "Sapy Oh Sapy (bg. 1)"

Muthu memesan Upin dan Ipin untuk membawa Sapy ke padang rumput untuk makan, memandangkan Rajoo tengah demam, jadi tidak dapat menemani Sapy hari ini. Di tengah-tengah jalan, Upin dan Ipin berehat sebentar untuk bermain kemuncup, tetapi mereka leka bermain terlalu lama sehingga Sapy berasa tersisih lalu enggan berganjak walaupun Upin dan Ipin habis bermain.

58. "Sapy Oh Sapy (bg. 2)"

Pujukan Upin, Ipin dan kawan-kawan tidak berjaya menenangkan hati Sapy, sebaliknya Sapy lagi merajuk lalu melarikan diri dengan pentas. Mereka terpaksa menghabiskan sepanjang tengah hari mencari lembu kesayangan Rajoo itu. Lambat-laun, terpaksalah mereka semua berdepan dengan Muthu untuk memberikan perkara sebenar, tetapi mujurlah Susanti sempat membawa Sapy balik ke tempat asalnya.

59. "Kembara ke Pulau Harta Karun (bg. 7)"

Pasangan Hang Upin, Hang Ipin dan lain-lain menyamar dengan memakai topeng-topeng besar dan berwarna-warni yang dipakai oleh orang asli, sebagai langkah penting untuk menyelamatkan Kapten Jarjit dan Nelayan Dzul, biarpun mudah diperhati oleh ratu orang asli yang tinggi. Malangnya, tugas Fizi untuk mengalih perhatian para pengawal lokap sebagai seorang tidak berjaya, maka mereka semua pun ditahan.

e. Struktur Kepengurusan RT 21 RW 09 Desa Kletek

- 1) Kepala Desa : H.M.Mas'ud , S.H
- 2) Ketua RW 09 : Ilham Zunaidi
- 3) Ketua RT 21 : Khusaini abidin
- 4) Wakil RT 21 : Mas'ud
- 5) Sekretaris : Riyadi
- 6) Bendahara : Iswanto

f. Kependudukan

Pada dasarnya tingkat kependudukan warga,di dusun menyanggong Rt.21 Rw.09 tergolong rendah. berdasarkan data yang diperoleh peneliti penduduk asli di Dusun Menyanggong Rt.21 Rw.09 tidak lebih dari 230 orang. Untuk lebih jelasnya peneliti uraikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.3

Usia	Jumlah
0-1 Tahun	7
1-5 Tahun	15
6-12 Tahun	35
12-20 Tahun	30
21-30 Tahun	35
31-40 Tahun	28
41-50 Tahun	33
51-60 Tahun	30
61-70 Tahun	17
Total	230 orang

g. Keagamaan

Ditinjau dari segi keagamaan, masyarakat Dusun Menyanggong memiliki tingkat religiutas yang cukup tinggi yang mana hal ini didominasi oleh agama islam. Di Dusun Menyanggong terdapat 4 buah kegiatan keagamaan yang dilakukan 1 kali setiap minggunya, seperti: Jam'iyah ibu-ibu, Yasinan bapak-bapak, Jam'iyah remaja putra, Jam'iyah remaja putri. Meskipun dinamakan jam'iyah remaja putra dan putri tetapi anggota yang aktif didalam kegiatan tersebut adalah anak-anak usia sekolah dasar, hal ini dikarenakan remaja putra dan putri Dusun Menyanggong sendiri disibukkan oleh kegiatannya masing-masing, seperti kuliah, bekerja dipabrik ataupun sudah menikah. Dusun Menyanggong di RT. 20 juga memiliki sebuah TPA(Taman Pendidikan Al-Qur'an) Oleh karena itu tingkat keagamaan anak-anak pun tidak dapat diragukan lagi bahkan beberapa anak usia prasekolah pun ikut bergabung didalamnya.

B.Deskripsi Data Penelitian

1. Angket

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data model skala Guttman. skala Guttman disebut juga dengan *skalogram*, skala kumulatif. Artinya skala ini disusun secara kontinum(diurutkan secara hierarki) sedemikian rupa sehingga seseorang yang setuju/ menerima sebuah item pertanyaan akan setuju/menerima item pertanyaan selanjutnya. Skala ini biasanya digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten⁴⁵ biasanya berupa kata 1)Ya, 2)Tidak, dan peneliti menyiapkan daftar angket (kuesioner) sebanyak 13 item pertanyaan untuk variabel bebas(X) dan 25 item pertanyaan untuk variabel terikat(Y). Penggunaan angket ini dilakukan karena penelitian ini bersifat kuantitatif dan angket merupakan alat ukur utama untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak.sedangkan alasan peneliti menggunakan model skala Guttman pada instrumen ini adalah karena model ini dianggap paling mudah sehingga dapat memudahkan responden untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti yang berupa pilihan ganda. Pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen penelitian ini dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- a) Angket berisi 13 pertanyaan dalam variabel bebas (X) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak di Dusun Menyanggong Rt 21 Rw 09 Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo

⁴⁵ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktek Riset Komunikasi...*, hlm.139

No Responden	Item Pertanyaan										Total
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
4	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	12
5	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	12
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
7	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	13
8	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	12
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
11	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	18
12	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	10
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
14	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	16
15	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	14
16	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	13
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
18	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	20
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	14
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	15
25	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	18

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan dimuka, fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh fim animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak di RT 21 RW 09 Dusun Menyanggong Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo, dan untuk menjawab masalah tersebut maka digunakanlah teknik analisa *Regresi Linier Sederhana*⁴⁶. Berikut adalah hasil data yang diperoleh peneliti dengan program SPSS *for windows* versi 16.0.

1. Regression

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Berbicara Anak-anak	16.8857	7.51380	35
Animasi Upin dan Ipin	9.7143	2.91620	35

⁴⁶ Abdul Muhid, Analisis Statistik *SPSS for Windows*, (Surabaya: Lembaga Penelitian IAIN Sunan Ampel, 2010), hlm. 77-85

Keputusan 2: Untuk Variabel Animasi Upin dan Ipin

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan cara sebagai berikut :

Dengan cara membandingkan t hitung dengan t tabel.

Pengujian:

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima

Untuk melihat harga t tabel, maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk) atau *degree of freedom* (df), yang besarnya adalah $n-2^3$, yaitu $35-2= 33$.

Jika taraf signifikansi (α) ditetapkan 0.05(5%), sedangkan pengujian dilakukan dengan menggunakan uji dua pihak/ arah (*sig.2-tailed*), maka t tabel diperoleh harga = 2.035. Berdasarkan hasil analisis diperoleh t hitung sebesar 3.297, maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($3.297 > 2.035$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya koefisien regresi **constant** tidak signifikan

- g. Pada tabel *residuals*, memuat tentang nilai minimum dan maksimum mean, standar deviasi dari predicted value dan nilai residualnya
- h. Pada tabel plot, memuat gambar plot

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data *regresi linier* sederhana di muka, membuktikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara film animasi upin dan ipin dengan gaya berbicara anak-anak di Dusun menyanggong RT.21 RW 09 Desa Kletek, Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. hal ini dapat dilihat dari hasil tabel *correlations*. Dari tabel tersebut diperoleh besarnya korelasi 0,498 dengan signifikansi 0,001. Karena signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak,

