

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI



**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan**

Oleh:

**SITI AMINAH
NPM. 1311070074**

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1441 H/2019 M

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEMAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan**

Oleh:

SITI AMINAH

NPM. 1311070074

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd.

Pembimbing II : Dr. Hj. Meriyati, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1441 H/2019 M

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia dini. 2) Untuk mengetahui kelayakan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia dini.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Brog & Gall. Produk yang dihasilkan berupa video animasi untuk meningkatkan kosakata anak usia dini. Proses pengembangan video animasi tersebut mengikuti tujuh langkah dari modifikasi langkah sugiono dan langkah Brog & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah PAUD Nasyiah Sidosari Natar Lampung Selatan. Video animasi ini divalidasi oleh enam validator. Berdasarkan penilaian dua ahli materi mendapatkan persentase 81.11% dengan kategori sangat layak, penilaian dua ahli bahasa mendapatkan persentase 75.00% dengan kategori layak, penilaian dua ahli media mendapatkan persentase 87.50% dengan kategori sangat layak, dan penilaian guru mendapatkan persentase 87.94% dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk menguji kualitas video animasi dilakukan angket respon peserta didik, dengan uji coba skala kecil yang terdiri dari tujuh anak persentase kelayakan 90.36% dengan kategori sangat layak, dan uji coba lapangan mendapatkan persentase kelayakan 87.39% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: Video Animasi, Media Pembelajaran, Meningkatkan Kosakata



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISEAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi: PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN.**

Nama : Siti Aminah

NPM : 1311070074

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
NIP.196906081994032001

Pembimbing II

Dr. Hj. Meriyati, MPd
NIP. 196906081994032001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Drs. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp.0721 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN** Disusun oleh **SIFI AMINAH, NPM: 1311070074**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Kamis, 21 November 2019, pukul: 08.00 s/d 10.00 WIB** di Ruang Sidang Jurusan **PIAUD**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr. H. Subandi, M.M** 

Sekretaris : **Kanada Komariyah, M.Pd. I** 

Pembahas Utama : **Dr. Heny Wulandari, M.Pd** 

Pembahas Pendamping I : **Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd** 

Pembahas Pendamping II : **Dr. Hj. Meriyati, M.Pd** 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

اِثْلُ مَا أُوحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَى عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَلَذِكْرُ

اللَّهِ أَكْبَرُ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ

“Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al Kitab (Al Quran) dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS.AL-Ankabut:45).¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Hikmah AL Qur'an dan Terjemah*, (Bandung Diponegoro, 2010), h.401

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan goresan tinta yang bermakna ini untuk Allah SWT atas ridho dan segala nikmat dan karunianya sehingga kemudahan dan kelancaran menuntunku dalam perjalanan menimba ilmu dan kepada orang-orang yang sangat berjasa dan berharga dalam hidupku.

1. Orang tuaku tercinta, Bapak Sukirman dan Ibu Robi'ah yang telah memberikan cinta dan kasih sayang tanpa batas dan juga perhatian, kesabaran, keiklasan dan untaian do'a suci serta dukungan moral dan material yang tiada hentinya dalam tiap jengkal kehidupanku. Beliauah pelita hidupku.
2. Anakku tercinta dan tersayang Reyndra Alfareza Rohman terimakasih sudah menjadi semangatnya bunda sudah ngertiin bunda untuk menyelesaikan studi bunda. Reyndra segalanya bagi bunda.
3. Suamiku tercinta Khairobi, SE, yang telah memberikan cinta dan kasih sayang dan juga perhatian, kesabaran, keiklasan dan untaian do'a suci serta dukungan moral dan material yang tiada hentinya beliauah cinta kasihku, yang sudah menjadi sosok orang tua untukku.
4. Adikku Lilya Febrianti, M Fahmi Fudholi, dan Kakak iparku tersayang Jupri Hasan, Suprihatin, Adik iparku Sarudin, S.Kom, ponakan ponakanku terimakasih atas do'a, dukungan, dan semangatnya.
5. Sahabat-sahabatku tersayang, yang memberikanku semangat

6. Dosen-dosenku, terimakasih atas keiklasannya, mencurahkan tenaga dan pikirannya untuk mendidik dan membimbingku kearah yang lebih baik, jasa-jasaamu selalu terukir disanubariku.
7. Dan Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Siti Aminah lahir di Desa Sidosari Kecamatan Natar Lampung Selatan, pada tanggal 08 Agustus 1994, merupakan anak pertama buah hati pasangan Bapak Sukirman dan Ibu Robi'ah.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2001 di SD Sidosari Natar Lampung Selatan lulus pada tahun 2007, Sekolah Madrasah Tsanawiyah MTS Al-Hidayah Sukajaya Rajabasa pada tahun 2007 sampai dengan 2010, Sekolah Madrasah Aliyah MA Al-Hikmah sekaligus mondok di Pon Pes Al-Hikmah Wayhalim Bandar Lampung pada tahun 2010 sampai dengan 2013, Pada tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) melalui seleksi masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMPTN), Jurusan PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) di Universitas Islam Negeri Lampung.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya beserta kenikmatan kepada penulis baik kenikmatan jasmani maupun rohani , sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul : “Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Di PAUD Nasyiah Sidosari Natar Lampung Selatan” tanpa ada halangan. Shalawat beserta salam penulis sanjung agungkan kepada nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan kepada kita semua selaku umatnya yang menantikan syafaatnya di akhir kelak nanti.

Penulis menyusun skripsi ini, sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program Stara Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung telah dapat penulis selesaikan sesuai dengan target walaupun terdapat banyak kekurangan dan kesalahan.

Keberhasilan ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan rasa hormat yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

3. Dr. Hj. Eti Hadiati , M.Pd selaku pembimbing I dan Dr. Hj. Meriyati, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi demi terselesaikannya skripsi ini .
4. Bapak dan ibu dosen fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala Sekolah dan Guru PAUD Nasyiah yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
6. Teman-teman Jurusan PIAUD angkatan 2013 dan angkatan 2015 dan semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu pesatu.

Semoga bantuan yang ikhlas dari berbagai pihak tersebut mendapat amal dan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya kepada penulis dan umumnya kepada pembaca serta dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan Hasil Belajar peserta didik, Aamiin.

Bandar Lampung, 23 Oktober 2019
Penulis,

Siti Aminah
NPM. 1311070074

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10
G. Spesifik Produk	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
a. Media	12
b. Pembelajaran	13
2. Macam-macam Media Pembelajaran	15
1. Media Hasil Teknologi Cetak	16
2. Media Hasil Teknologi Audio-Visual	16
3. Media Hasil Dari Teknologi Komputer	16

4. Media Hasil Dari Gabungan Teknologi Cetak Dan Komputer	16
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	18
a. Fungsi Media Pembelajaran	18
b. Manfaat Media Pembelajaran	19
B. Video Animasi	21
1. Pengertian Vidio Animasi	21
a. Pengertian Vidio	21
b. Keuntungan dan kelemahan media vidio	22
c. Pengertian Animasi	23
d. Peran Animasi dalam pembelajaran	24
2. Jenis Vidio Animasi	24
3. Manfaat Vidio Animasi	25
1. Untuk Anak Usia Dini	25
2. Untuk Guru	25
4. Segi Positif dan Negatif untuk Anak	25
1. Positif	25
2. Negative	26
C. Kosakata	27
1. Pengertian Kosakata	27
2. Cara Memberoleh Kosakata	29
3. Karakteristik kemampuan berbahasa anak usia dini	30
4. Teori Belajar Bahasa	31
1. Teori Behaviorisme	31
2. Teori Mentalisme	31
D. Penelitian Relevan	32
1. Norma Lukito Evyas	32
2. Noni Marlia Ningsih	33
3. Trisnawaty Br Ginting	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	36
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	36
C. Lokasi Penelitian	37
D. Langkah – Langkah Penelitian dan Pengembangan	37
E. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	37
1. Keterbatasan Waktu	37
2. Keterbatasan Dana	38
F. Tehnik Pengumpulan Data	42
a. Observasi	42

b. Wawancara (Interview)	43
c. Dokumentasi	43
d. Kusioner	44
G. Tehnik Analisis Data	44
a. Angket Validasi	44
b. Angket Tanggapan	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	47
1. Hasil Pengembangan Produk	47
2. Kelayakan Media Pembelajaran	47
a. Potensi Masalah	47
b. Mengumpulkan Data	48
c. Desain Produk	48
d. Validasi Desain	51
1. Validasi Oleh Ahli Media	53
2. Validasi Oleh Ahli Bahasa	56
3. Validasi Oleh Ahli Materi	58
4. Revisi Desain	61
1. Ahli Media	61
2. Ahli Bahasa	64
3. Ahli Materi	64
5. Uji Coba Prodak	68
1. Uji Coba Skala Kecil	71
2. Uji Coba Lapangan	73
B. Pembahasan	74
1. Hasil Penelitian Ahli Materi	75
2. Hasil Penilaian Ahli Bahasa	75
3. Hasil Penilaian Ahli Media	75
4. Uji Cob Produk	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Pedoman Skor Penilaian Ahli Menurut Riduwan, 2007.....	46
Table 3.2 Kategori Kelayakan Menurut Riduwan, 2007	46
Table 4.1 Desain Vidio Animasi	50
Table 4.2 Pedoman Skor Penilaian Ahli Menurut Riduwan, 2007	52
Table 4.3 Kategori Kelayakan Menurut Riduwan, 2007	53
Table 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	54
Table 4.5 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	56
Table 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	59
Table 4.7 Setelah Di Revisi	66
Table 4.8 Hasil Penilaian Guru PAUD Nasyiah	69
Table 4.9 Uji Coba Skala Kecil	72
Table 4.10 Uji Coba Lapangan	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Sayuran Yang Ada Pada Vidio	26
Gambar 3.1 Langkah-Langkah R&D	42
Gambar 4.1 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media	55
Gambar 4.2 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	58
Gambar 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi	60
Gambar 4.4 Tambahan Gambar Buah-Buahan Dan Gambar Kendaraan dalam Vidio Animasi	62
Gambar 4.5 Ibu Guru	65
Gambar 4.6 Hasil Penilaian Guru PAUD Nasyiah	71
Gambar 4.7 Uji Coba Skala Kecil	72
Gambar 4.8 Uji Coba Lapangan	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.¹ Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab I pasal I ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.² Seperti halnya firman Allah dalam Q.S. Luqman ayat 13 yang berbunyi:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan

¹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta, PT Kharisma Putra Utama, 2017), h 2.

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: CV, Medya Jakarta), h 2.

Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".³

Dilihat dari firman Allah diatas bahwa orang tua wajib menasihati anak, memberi pendidikan pada anak baik di rumah maupun memasuki anak pada jenjang pendidikan sesuai pada tahap usia anak, karena anak terlahir seperti kertas yang putih yaitu suci, orang tualah yang berperan dan memberi suatu hal yang dapat menjadikan anak tersebut menjadi sosok anak yang di inginkan.

Siibak dan Vinter, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan, kepada anak usia dari lahir sampai 6 tahun. Menurut Mansur, Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah enam pertumbuhan dan perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan/kognitif (daya fikir, daya cipta), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Dalam keenam pertumbuhan dan Perkembangan anak ini penulis akan mengembangkan satu aspek yaitu bahasa dan komunikasi, khususnya meningkatkan kosakata anak usia dini. Rivers (Nunan) menyatakan bahwa kosakata merupakan hal yang penting agar dapat menggunakan bahasa kedua (second language). Tanpa

³<https://tafsirweb.com/7497-surat-luqman-ayat-13.html>. Diakses Senin, 27 Mei 2019

kosakata yang luas, seseorang tidak dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa dalam komunikasi secara konprehensif.⁴ Tarigan menyatakan bahwa kualitas berbahasa seseorang tergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki.⁵ Makin kaya kosakata yang dimiliki maka makin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Berdasarkan uraian pendapat diatas dapat dinyatakan bahwa kosakata adalah kata-kata yang dimiliki suatu bahasa atau seseorang yang membentuk bahasa yang bersangkutan atau dipakai oleh orang atau kelompok anak yang bersangkutan. Kosakata juga dapat diartikan sebagai himpunan kata yang diketahui oleh seorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kamus Besar Bahasa Indonesia (menyatakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata. Kemampuan bahasa anak usia dini berada dalam fase perkembangan diantaranya perkembangan bahasa. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan sebagai alat berkomunikasi. Anak usia dini dapat mengucapkan kata-kata yang mereka gunakan, dapat menggabungkan beberapa kata menjadi kalimat yang berarti.

Bahasa adalah suatu bunyi ujaran/isyarat yang dapat disimbolkan melalui huruf atau gambar yang berbeda-beda, masing-masing bunyi/isyarat dan simbol/gambar tersebut memiliki makna yang berbeda-beda pula. Secara sederhana bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas didalam hati. Namun lebih jauh bahasa dapat diartikan sebagai alat

⁴ IN Mardika, Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD, <http://mardikanyom.Tripod.com/Multimedia>, 2008-academia.edu, h. 8. Diakses Jum'at, 17 Mei 2019.

⁵IN Mardika, Ibid, h.8

berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran gagasan, konsep atau perasaan. Belajar menurut teori *Multiple Intelligence* menyatakan bahwa seorang anak untuk belajar bahasa mungkin mempergunakan elemen bunyi, huruf, cerita, berbicara, mendengarkan, menulis, atau mungkin bermain kata-kata. Artinya untuk menunjukkan kemampuan bahasa, anak menempuh cara yang paling sesuai untuk dirinya yang mungkin sekali berbeda dengan anak yang lain.

Sedangkan anak usia dini sendiri ialah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang sangat luar biasa. Pada fase ini anak mengalami perubahan pertumbuhan dan perkembangan baik secara aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan. Anak usia dini berada dalam proses perkembangan sebagai perubahan yang dialami oleh setiap manusia secara individual dan berlangsung sepanjang hayat mulai dari masa konsepsi hingga meninggal.

Perkembangan bahasa pada anak perlu di stimulasi secara optimal, pendidikan pada anak sejak dini adalah salah satu usaha dalam memberikan stimulasi pada anak, kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu usaha yang dapat diberikan kepada anak dimana dalam kegiatan belajar mengajar ini terjadi sebuah komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa didalam komunikasi ini guru menyampaikan informasi bagi siswa. Dalam menyampaikan informasi kepada

peserta didik guru memerlukan media pembelajaran atau materi sehingga informasi yang disampaikan dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pengajaran yaitu merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pengajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-Visual. Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan menggunakan perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape rekorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran melalui video animasi (audio visual) adalah aproduksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Contoh media pembelajaran audio-visual video animasi, yakni video animasi sering disebut itu animasi saja yang artinya gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dll. Dengan hasil pengertian diatas penulis simpulkan bahwa video animasi adalah suatu tayangan merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, video

animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di putar sehingga muncul efek gambar bergerak.

Pada pra penelitian peneliti di PAUD Nasyiah Sidosari Natar Lampung Selatan. Permainan – permainan atau media pembelajaran kosakata yang digunakan dalam pembelajaran disekolah tersebut yaitu:

1. Majalah
2. Poster angka, huruf, binatang, buah – buahan
3. Buku cerita
4. Buku paket

Dalam pembelajaran di PAUD Nasyiah Sidosari Natar Lampung Selatan disana sudah baik menggunakan model pembelajaran sentra. Peneliti mewawancarai dengan salah satu guru yaitu ibu Hayatun Nufus ia mengatakan bahwa dalam pembelajaran kosakata yang biasa diberikan kepada anak yaitu dengan permainan-permainan yang memang sudah disediakan dari sekolah. Pembelajarannya pun disesuaikan pada sentra hari itu. Namun, terkadang pembelajaran terpacu pada menulis pada majalah serta calistung. Sehingga pemahaman anak pun masih kurang. Permainan – permainan atau media yang ada disekolah tersebut pun masih kurang memadai dalam pembelajaran kosakata anak. Media pembelajaran kosakata yang sesuai pun masih kurang menarik serta kurangnya inovasi yang baru. Beliau juga mengatakan media video animasi pernah dipakai oleh ibu kepala sekolah yaitu ibu Wita Kurnia, S. Kom, M. Pd video yang dilihat yaitu video tentang pohon pisang, ketika ibu kepala sekolah menggantikan ibu Hayatun Nufus yang sedang cuti 2 hari. Setelah itu video animasi tidak diterapkan lagi di PAUD tersebut. Dari pernyataan tersebut peneliti

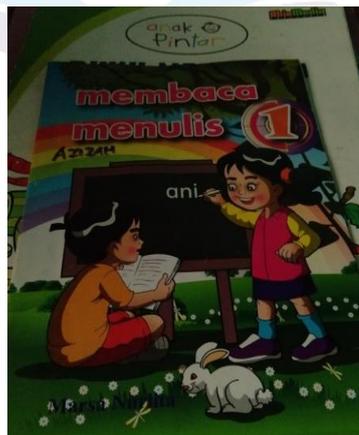
langsung mewawancarai ibu kepala sekolah beliau berkata bahwa video animasi pohon pisang yang dipakai berasal otomatis dari aplikasi youtube. Selain beliau tidak ada yang pernah lagi menerapkan media video animasi pada anak paud.⁶

Berdasarkan hasil pra penelitian video animasi hanya 1 kali digunakan yaitu tentang tumbuhan (pohon pisang) dan belum bervariasi , untuk meningkatkan kosakata anak, dewan guru menggunakan media pembelajaran media gambar seri dan bercerita yang ada pada buku dibawah ini:

1. Majalah



2. 2. Buku Paket



⁶ Hasil Wawancara Pra Penelitian di PAUD Nasyiah Sidosari Natar Lampung Selatan pada tanggal 01 April 2019



3. 3. Buku Cerita sehingga anak tidak

semangat untuk belajar. Dari permasalahan di atas salah satu alternatif atau upaya untuk meningkatkan kosakata pada anak adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang menarik agar anak-anak semangat untuk belajar maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan video animasi sebagai media untuk meningkatkan kosakata pada anak usia dini. Menurut Wood penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata.⁷ Dalam multimedia pembelajaran dapat disajikan bentuk permainan, hyperlink, hypertext, dan animasi. Disini penulis menggunakan video animasi yang informative dan menarik untuk meningkatkan kosakata anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman anak pada pembelajaran kosakata

⁷ IN Mardika, Op, Cit. h. 11

2. Pembelajaran masih monoton dan kurang bervariasi
3. Kurangnya media pengembangan pada pembelajaran kosakata
4. Belum Adanya Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Kosakata

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini terarah maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Nasyiah Sidosari Natar Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka penelitian yang ingin dicapai adalah

1. Bagaimana Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun?
2. Apakah Video Animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk menghasilkan media video animasi pada pembelajaran kosakata anak.

F. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, manfaat penelitian initerdiri atas dua hal yaitu: manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, sebagai tindak lanjut penyempurnaan media pembelajaran sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi siswa dan guru

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan kosakata anak
2. Bagi guru, penelitian ini memberikan alternative pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran.

G. Spesifik Produk

1. Produk yang dihasilkan berupa Video
2. Gambar video animasi didesain dengan semenarik mungkin agar anak tertarik

3. Video animasi memiliki gambar dan warna yang menarik bagi anak
4. Video animasi berisikan pendidikan untuk anak usia dini dalam meningkatkan kosakata
5. Video animasi didesain memiliki suara dan gambar agar anak mudah untuk memahami isi dan makna video tersebut
6. Video animasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

a. media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Berdasarkan asosiasi pendidikan nasional (National Edukation/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Sedangkan menurut Association of Edukation and Comunikation Technology (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk yang menyalurkan pesan dan informasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga

pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut instruktus atau “intruere” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti intruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. kata pembelajaran mengandung makna yang pro aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab didalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar. Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, mengkondisikan pembelajaran untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi

peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran menurut para ahli:⁸

1. Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
2. Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan,
3. National Education Associaton mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Dari paparan diatas dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-

⁸ A Sudrajat, Media Pembelajaran, On Line at <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>, 2008 – blog.uny.ac.id. h. 1

langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ⁹

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015 134 inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ¹⁰

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok:

⁹ <https://tafsirweb.com/4392-surat-an-nahl-ayat-44.html>, diakses 14 Juli 2019, jam 20.30

¹⁰ <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html>, diakses 14 juli 2019, jam 20.33

1. Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

Contoh: teks, grafik, foto, atau representasi fotografik, dan reproduksi.

2. Media hasil teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

3. Media hasil teknologi yang berdasarkan computer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis microposeosor.

4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.

Sedangkan menurut Seels & Glasgow media pembelajaran apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi dalam dua kategori luas:¹¹

1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan

¹¹ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 35-37

- Proyeksi opaque (tak tembus pandang), Proyeksi overhead, Slide, Filmstrips
- b. Visual yang tak di proyeksikan
 - Gambar, poster, Foto, Charts, grafik, diagram, Pameran, papan info, papan bulu
- c. Audio
 - Rekaman piringan, pita, kaset, reel, cartridge
- d. Penyajian multimedia
 - Slide plus suara (tape), multi-image
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan
 - Film, televise, video
- f. Cetak
 - Buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (hand-out)
- g. Permainan
 - Teka-teki, simulasi, permainan papan
- h. Realita
 - Model. Specimen (contoh), manipulative (peta, boneka)

2. Pilihan media teknologi mutakhir

a. media berbasis telekomunikasi

- telekonferen, kuliah jarak jauh

b. media berbasis mikroprosesor

- computer-assisted instruction, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton fungsi media pembelajaran yaitu:¹²

1. Memotivasi minat atau tindakan
2. Menyajikan informasi
3. Memberi intruksi

dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa Fungsi media pembelajaran yaitu, dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

¹²Azhar Arsyad, Ibid h. 23

b. Manfaat media pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton manfaat media pembelajaran yaitu:¹³

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Dapat mempersingkat waktu pembelajaran
5. Dapat meningkatkan kualitas hasil belajar
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja
7. Sikap positif siswa terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Manfaat media pembelajaran

1. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motifasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan

¹³ Azhar Arsyad , Ibid, h. 25-27

lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.

3. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, video radio atau model.
 - b. Objek atau benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan slide, gambar dan video.

Untuk meningkatkan kosakata anak usia dini disini peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi, dimana video animasi jika dilihat dari jenis media pembelajaran termasuk jenis media berbasis audio visual. Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. video merupakan gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai mata pelajaran. Benda-benda yang terlalu kecil, terlalu besar dan bahaya atau bahkan tidak

dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya yang jauh, dapat dihadirkan melalui media video pembelajaran.

B. Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

a. Pengertian video

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan anak secara langsung. Disamping itu video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, anak merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti anda ketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) anak terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Pengertian video itu sendiri adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar

bergerak secara sekuensial.¹⁴ Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemotrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

b. Keuntungan dan kelemahan media video:

1. Keuntungan

Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai hadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

2. Kelemahan

1. Fine details artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna
2. Size information artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya

¹⁴ Daryanto, Media Pembelajaran, (Yogyakarta, Gava Media, 2013), h. 88

3. Third dimension artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi
4. Opposition artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya
5. Setting artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, di stasiun, atau tempat keramaian lain.
6. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
7. Budget artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

c. Pengertian animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Menurut Mayer dan Morene animasi memiliki tiga fitur utama:

1. Gambar, animasi merupakan sebuah penggambaran
2. Gerakan, animasi menggambarkan sebuah pergerakan

3. Simulasi, animasi terdiri atas obyek-obyek yang dibuat dengan digambar atau dengan metode simulasi lain.

d. Peran animasi dalam pembelajaran

Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan:

1. Untuk menarik perhatian anak dan memperkuat motivasi, animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh, yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada anak.
2. Sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada anak atas materi yang akan diberikan.

Peneliti lebih memfokuskan pada fungsi yang kedua.

Dari paparan diatas penulis simpulkan bahwa video animasi adalah video dari pengolahan gambar diam menjadi gambar bergerak. Video animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak.

2. Jenis Video Animasi

1. Animasi 2 Dimensi (2D), 2) Animasi 3 Dimensi (3D), 3) Animasi Tanah Liat (Clay Animation), 4) Animasi Jepang (Anime).

3. Manfaat Video Animasi

Dari penayangan Video animasi adapun manfaat yang diperoleh:

1. Untuk anak usia dini

- Dapat meningkatkan kosakata anak
- Dapat meningkatkan perkembangan anak
- Dapat meningkatkan pengetahuan anak
- Anak dapat berimajinasi melalui tayangan-tayangan di dalamnya

2. Untuk guru

- Dapat menjadi media pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- Dapat menjadikan pelaksanaan pembelajaran yang menarik agar anak-anak semangat belajar. Juga dapat menjadi salah satu alternative atau upaya untuk meningkatkan kosakata anak usia dini.

4. Segi Positif dan Negatif untuk anak

1. Positif

- a. Anak dapat memperoleh imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak
- b. Anak merasa senang dan terhibur

2. Negative

1. Anak bersifat pasif, karena anak hanya dapat melihat dan mendengarkan saja

5. Gambar animasi sayuran yang ada pada pengembangan video animasi

Dilihat dari sisi positif dan negative penulis akan mengembangkan video animasi guna untuk meningkatkan kosa kata dasar anak usia dini dengan jenis video animasi pengenalan nama-nama sayuran. Sehingga dalam video ini tidak menayangkan percakapan atau pun memperlihatkan karakter-karakter, sehingga anak hanya dapat memperoleh segi positifnya saja karena anak memperoleh pengetahuan dari video animasi yang akan peneliti kembangkan.

Adapun jenis dan nama sayuran yang ada pada video animasi yang peneliti kembangkan yaitu:

Gambar 2. 1

Gambar animasi sayuran yang ada pada video



C. Kosakata

1. Pengertian Kosakata

Kosakata dapat diartikan sebagai semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kata-kata yang dikuasai oleh seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dalam lingkungan yang sama dan daftar sejumlah kata dan frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangannya.

Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, kosakata adalah kumpulan dari beberapa huruf yang diucapkan dan mengandung makna sebagai ungkapan perasaan. Diungkapkan oleh Soedjito bahwa kosakata sama dengan pembendaharaan kata, leksikon, vokabuler, yaitu:¹⁵

- a. Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa
- b. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis
- c. Semua kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan
- d. Semua kata yang biasa digunakan oleh sekelompok orang dalam lingkungan yang sama

¹⁵ Nila Rahmawati, Pengaruh Media POP-UP Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK putera Harapan Surabaya, (Prodi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) h. 3

- e. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Dari paparan diatas penulis simpulkan bahwa kosa kata adalah kata-kata yang memiliki makna sehingga dapat dimengerti dan dapat digunakan untuk menyusun kalimat baru yang akan disampaikan kepada orang lain.

Sedangkan menurut Tarigan Kosakata atau basic vokabulery adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Dibawah ini yang termasuk kosa kata dasar yaitu:¹⁶

- a. Istilah kekerabatan, misalnya: ayah, anak, adik, kakak, nenek, kakek, paman dan bibi.
- b. Nama-nama bagian tubuh, misalnya: kepala, rambut, telinga, hidung, mulut, bibir, gigi, lidah, pipi, leher,, dagu, bahu, tangan, jari, dada, perut, dan pinggang.
- c. Kata ganti (diri, penunjuk), misalnya: saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sini, situ dan sana.
- d. Kata bilangan pokok, misalnya, satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapa, Sembilan, dan sepuluh.

¹⁶Nilia Rahmawati, Ibid, h.3

- e. Kata kerja pokok, misalnya: makan, minum, tidur, bangun, berbicara, melihat, mendengar, menggigit, berjalan, bekerja, menangkap, mengambil, dan lari
- f. Kata keadaan pokok, misalnya, lapar, kenyang, haus, sakit, bersih, kotor, jauh, dekat, besar, kecil, banyak dan sedikit.
- g. Benda-benda universal misalnya, tanah, air, api, udara, langit, bulan, bintang, matahari, hewan, dan tumbuh-tumbuhan.

2. Cara Memperoleh Kosakata

Kosakata harus terus menerus diperbanyak dan diperluas sesuai dengan tuntutan usia. Tarigan berpendapat ada dua cara bagi anak untuk mempelajari kosakata, diantaranya:

- a. Kosakata diperoleh dari mendengarkan dari orang lain yaitu orang tua, teman sepermainan, televisi, radio, tempat bermain, toko, pusat perbelanjaan, dan anak-anak yang lebih tua.
- b. Kosakata diperoleh dari pengalaman anak sendiri, misalnya mengatakan benda-benda, memakannya, merabanya, menciumnya, dan meminumnya.

Sesuai dengan pendapat Tarigan di atas maka penulis memakai media pembelajaran berupa video animasi untuk memperoleh dan mengembangkan kosakata anak usia dini. Karena melalui video animasi anak bukan hanya melihat bahkan anak dapat mendengar,

berimajinasi dengan menonton video animasi, anak dapat memperoleh kosakata bahkan pengetahuan yang lebih melalui video animasi seperti nama-nama sayuran, buah-buahan dan kendaraan yang terdapat pada video animasi yang penulis kembangkan di penelitian ini.

3. Karakteristik kemampuan bahasa anak usia dini

1. Menurut Jamaris dalam Susanto karakteristik bahasa anak usia 5-6 tahun adalah:¹⁷

1. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata
2. Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus)
3. Anak sudah dapat melakukan peran sebagai bendegar yang baik
4. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut
5. Percakapan yang dilakukan oleh anak telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak

¹⁷ Nur Azizah, Tingkat Keterampilan Berbicara ditinjau dari metode bermain peran pada Anak Usia 5-6 Tahun, 2013 – lib.unnes.ac.id, H. 40-41

pada usia ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan berpuisi.

2. Menurut Yukha Fiqi Nur Hidayah dalam jurnalnya bahwa kosakata yang dimiliki anak usia 3-6 tahun diantaranya:¹⁸

1. Usia 3 tahun 488 kosakata, Usia 4 tahun 545 kosakata, Usia 5 tahun 1.043 kosakata, Usia 6 tahun 1.414 kosakata

4. Teori Belajar Bahasa

Dalam belajar bahasa merujuk beberapa teori belajar yang merupakan penjelasan sistematis tentang fakta belajar sesuai dengan asumsi, penalaran, dan bahan bukti yang diberikan. Ada beberapa teori belajar bahasa yang dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Teori Behaviorisme

Behaviorisme dikembangkan oleh Ivan Pavlov teori ini berangkat dari pemahaman bahwa stimulus yang dapat dilihat juga dapat menyebabkan adanya respon yang dapat dilihat. Stimulus yang bermakna dapat menghasilkan respon yang bermakna pula. Untuk memperoleh respon yang bermakna dibutuhkan kondisi tertentu. Pemberian kondisi tersebut perlu memperhitungkan kesesuaian antara stimulus dengan gambaran pembiasaan yang dihasilkan.

2. Teori Mentalisme

Teori mentalisme sering dilawan oleh teori behaviorisme. Bila behaviorisme sangat berat pada fokus yang sifatnya lahiriah, sedangkan mentalisme lebih

¹⁸ Yukha Fiqi Nur Hidayah, Pemerolehan Kosakata anak usia 3-6 tahun di PG-TK Aisyiah Bhustanul Atfhal 25 Wage-Sidoarjo, jurnal Skriptorium, 2013 – journal.unair.ac.id, H.150

cenderung pada pembahasan yang batiniah. Mentalisme ini dipelopori oleh Noam Chomsky. Dijelaskan bahwa pemerolehan bahasa tidak dapat dicapai melalui pembentukan kebiasaan karena bahasa terlalu sulit untuk dipelajari dengan cara seperti itu apalagi dalam waktu singkat. Menurut Chomsky, bahasa bukanlah salah satu bentuk perilaku. Sebaliknya, bahasa merupakan sistem yang didasarkan pada aturan dan pemerolehan bahasa. Dari teori pemerolehan bahasa yang telah dipaparkan di atas, dalam penelitian ini mengacu pada teori pembelajaran bahasa behaviorisme, dimana dalam teori ini menjelaskan tentang adanya stimulus dan respon yang diberikan dalam perkembangan bahasa. Dalam hal ini perkembangan bahasa yang dimaksud adalah kemampuan membaca anak usia dini. Kemampuan membaca anak usia dini di dalam penelitian ini dapat dilihat dari adanya pemberian stimulus dengan menonton video animasi, dan akan dilihat bagaimana respon yang terjadi pada kemampuan membaca anak setelah diberikan stimulus.

D. Penelitian Relevan

1. Norma Lukito Evyas, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan film Dora The Explorer dalam meningkatkan kosakata anak di Kelompok Bermain Tamanku. Jenis penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan desain one group pretest-pretest. Penelitian ini dilakukan dalam 10 kali pertemuan, subjek penelitian berjumlah enam anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes lisan. Instrumen yang digunakan yang digunakan berupa kartu bergambar kosakata benda. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini menggunakan media Film Dora The

Explorer yang terdiri dari episode baby dino, berry hunt, super spies, dan missing piece. Data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan ditampilkan dalam table dan diagram batang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan film Dora The Explorer efektif dalam meningkatkan kosakata anak. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kenaikan skor rata-rata perolehan pre-test dan post-test yaitu sebesar 22,26 (44,25%). Adapun bukti lain yaitu, anak dapat menjawab, mengucapkan dan mengetahui kegunaan kata benda dengan benar seperti jaket penyelamat, sabuk pengaman, perahu, dayung dan ransel. Penerapan media dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pada penyajian isi film, yang mengajak anak tidak hanya menonton tetapi juga aktif terlibat dalam film tersebut. Anak ikut membantu menemukan jalan keluar dan ikut menjawab pertanyaan atau teka-teki yang disampaikan pada film tersebut.¹⁹

2. Noni Marlia Ningsih, tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pengenalan penguasaan kosakata bahasa inggris melalui penggunaan media audio visual pada anak usia 4-6 tahun di perumahan Graha Pandak kabupaten Bogor tahun 2014-2015. Metode penyuluhan kali ini menggunakan media audio visual berupa animasi. Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berupa media animasi adalah sebagai berikut: menyiapkan dan

¹⁹ Norma Lukito Evyas, Keefektifan Penggunaan Media Film Dora The Explorer Dalam Meningkatkan Kosakata Anak di Kelompok Bermain Tamanku Yogyakarta. (PG-PAUD FIF UNY).

melakukan uji coba perangkat media sebelum kegiatan pembelajaran, menjelaskan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilakukan beserta aturan mengikuti kegiatan, menyiapkan suasana tempat belajar agar anak merasa senang, menghidupkan TV dan DVD, mengajak anak untuk melihat dan memperhatikan tampilan, mengajak anak untuk menyebutkan kata secara bersama-sama, menugaskan anak satu persatu untuk mengulang dan meniru kata-kata yang ada di audio visual berupa animasi.²⁰

3. Trisnawaty Br Ginting, I Ketut Adnyana Putra, I Gusti Agung Okta Negara, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kosakata setelah diterapkannya model pembelajaran quantum menggunakan media film animasi dan kelompok anak yang dipelajarkan melalui model pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan rancangan penelitian adalah rancangan kelompok non-ekuivalen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Gugus Jempiring Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2016-2017. Pengambilan sampel dilakukan dengan random sampling. Data hasil pre-test dianalisis untuk menguji kesetaraan kelompok sehingga didapat dua kelas yakni PAUD Kusuma 2 Denpasar sebagai kelompok eksperimen dan TK Buana Kumara Asih sebagai kelompok control.

²⁰ Noni Marlianingsih, Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud, (Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 3 No. 2 Juli 2016, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI), h 133-140

Pada akhir penelitian kelompok eksperimen dan control diberikan post-test perkembangan kemampuan kosakata menggunakan instrumen penelitian observasi. Data hasil post-test dianalisis menggunakan analisis statistic deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. berdasarkan hasil yang didapat t (hitung) = 4,820 dan t (tabel)=2,021 (pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 38$). Oleh karena t (hitung) 4,820 > t (tabel) 2,021 maka terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan kemampuan kosakata antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui model pembelajaran quantum menggunakan media film animasi dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional. Rata-rata perkembangan kemampuan kosakata yang diperoleh antara kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok control (85,59 > 76,81). Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran quantum menggunakan media film animasi berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kosakata pada anak kelompok B TK Gugus Jempiring Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2016/2017.²¹

²¹ Trisnawaty Br Ginting, I Ketut Adnyana Putra, I Gusti Agung Okta Negara, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quantum Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kemampuan Kosakata Pada Anak Kelompok B, (e-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 1 – Tahun 2017))

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)
- , Helda Silvia. *Pengembangan Media Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, 2016.
- Azizah Nur, *Tingkat Keterampilan Berbicara ditinjau dari metode bermain peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*, 2013 – lib.unnes.ac.id
- Br Ginting Trisnawaty, I Ketut Adnyana Putra, I Gusti Agung Okta Negara, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quantum Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kemampuan Kosakata Pada Anak Kelompok B*, (e-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 1 – Tahun 2017))
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta, Gava Media, 2013)
- Evyas Norma Lukito, *Keefektifan Penggunaan Media Film Dora The Explorer Dalam Meningkatkan Kosakata Anak di Kelompok Bermain Tamanku* Yogyakarta. (PG-PAUD FIF UNY).
- Fiqi Nur Hidayah Yukha, *Pemerolehan Kosakata anak usia 3-6 tahun di PG-TK Aisyiah Bhustanul Atfhal 25 Wage-Sidoarjo*, jurnal Skriptorium, 2013 – journal.unair.ac.id
- Haviz M, *Research And Development Penelitian Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*, Program Studi Pendidikan Biologi STAIN Batusangkar, Program Studi Doktor Ilmu Pendidikan, dan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang,
- <https://tafsirweb.com/7497-Surat-luqman-Ayat-13.html>. Diakses Senin, 27 Mei 2019
- <https://tafsirweb.com/4392-Surat-An-Nahl-Ayat-44.html>, diakses 14 Juli 2019, jam 20.30
- <https://tafsirweb.com/4473-Surat-An-Nahl-Ayat-125.html>, diakses 14 juli 2019, jam 20.33
- Indhaka Willy Alif, E Suprpto, N Sugiarti, jurnal penelitian Tindakan Kelas, 2016-i-rpp.com.

- Madyawati Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta, PT Kharisma Putra Utama, 2017)
- Mardika IN, *Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*, <http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia>, 2008-academia.edu.
- Marlianingsih Noni, *Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud*, (Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 3 No. 2 Juli 2016, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI)
- Rahayublogspot.blogspot.com/2017/06/dokumen-standar-tingkatpencapaianhtml
- Rahmawati Nila, *Pengaruh Media POP-UP Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK putera Harapan Surabaya*, (Prodi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
- Sudrajat A, *Media Pembelajaran*, On Line at <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>, 2008-blog.uny.ac.id.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2012)
- Syafrudin Chabib, Wahyu Pujiono, *Pembuatan Film Animasi Pendek "ahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation dengan Pemanfaatan Graphik* (Jurnal Sarjana Teknik Informatika : 2013)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: CV, Medya Jakarta)
- Usman M Basyiruddin, H Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Ciputat Pers 2002)
- Yuliandari Sintia, Eko Wahyudi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*, (Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya)