

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang mempunyai keunikan tersendiri dari setiap diri mereka, keunikan yang anak miliki membuat anak berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini merupakan individu yang tertarik dengan apa yang belum mereka lihat dan pelajari baik dilingkungan sekitar maupun didunia pendidikan.

Anak usia dini adalah individu yang mempunyai keunikan masing-masing dan tidak bisa dibanding-bandingkan. Anak usia dini juga 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 pada usia anak yang sangat luar biasa.

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini mengalami akumulasi yang sangat pesat baik secara fisik maupun psikisnya. Menurut Piaget pada rentang usia 0-2 tahun anak berada dalam tahap sensori (sensory motor) pada tahap ini anak sudah mampu untuk menangkap segala sesuatu melalui inderanya. Pada usia 2-7 tahun anak

memasuki tahap praoperasional yang dimana pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata yang mereka dapatkan.

Anak terlahir seperti kertas suci dan masih kosong, maka sebagai orangtua sudah seharusnya berperan penting dalam mendidik anak-anaknya agar menjadi insan yang taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, salah satu cara yang bisa dilakukan oleh orangtua adalah dengan memberikan pendidikan yang baik yaitu melalui jalur sekolah baik di Taman Kanak-kanak, Raudhatul Athfal, Pendidikan Anak Usia Dini sejenisnya.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu jenjang pendidikan yang dilaksanakan sebelum memasuki jenjang pendidikan sekolah 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

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

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

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam penyesuaian diri dan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.³

Perkembangan pada anak usia dini yaitu: perkembangan nilai moral dan agama, kecerdasan/kognitif (daya pikir dan daya cipta), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi, fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus) dan seni (segala sesuatu yang berbentuk karya anak). Salah satu aspek perkembangan yang berkembang dengan pesat yaitu aspek bahasa dan komunikasi.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang penting untuk pertumbuhan anak, karena pada dasarnya anak-anak melakukan aktifitas sehari-hari dengan menggunakan bahasa. Maka dari itu dalam aspek bahasa ada empat macam bentuk yaitu menyimak, berbicara,

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

³ Moh Fauziddin, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang'. *Jurnal Obsesi* Vol.1, (2017), p.43.

membaca dan menulis. Salah satunya adalah mengenalkan kosakata pada anak, karena kosakata menjadi bahasa kedua untuk anak.

Kosakata merupakan perbendaharaan atau himpunan kata yang dimiliki oleh seseorang dalam proses berbahasa atau berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Dalam proses berbahasa terdapat kosakata yang sering digunakan oleh seseorang dalam kegiatan sehari-hari disebut dengan (kosakata aktif) dan kosakata yang jarang atau tidak pernah digunakan oleh seseorang dalam berkomunikasi disebut dengan (kosakata pasif).

Kosakata bisa diartikan dengan semua kata yang terdapat dalam bahasa, selain itu kosakata juga merupakan semua kata-kata yang dimiliki seseorang yang didalamnya memuat suatu informasi baik itu tentang suatu makna ataupun pemakaian kata-kata dalam berbahasa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia definisi “berbahasa” yaitu menggunakan bahasa. Bahasa artinya kata yang digunakan untuk menghubungkan bagian ujaran, dan berbahasa adalah proses menyampaikan kata-kata. Bahasa anak adalah simbol lisan yang digunakan anak. Sistem tersebut digunakan anak berkomunikasi dengan orang lain yang mengacu pada bahasa tertentu, seperti Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa. Selain itu bahasa juga mencakup setiap sarana komunikasi yang sangat penting karena dengan bahasa bisa

menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain agar dapat dimengerti dengan baik.

Bahasa adalah alat yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, selain itu bahasa juga digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang terdapat dalam isi hati. Dan dalam studi sosiolinguistik bahasa diartikan sebagai sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawai.

Menurut Syindi Novelia dan Nur Hazizah dalam Jurnal Penggunaan Video Animasi Dalam Mengenal Dan Membaca Huruf Hijaiyah Dikutip Dari Hurlock bahwa perkembangan bahasa anak usia dini berkembang dengan penambahan usianya. Semua anak memiliki tahapan perkembangan yang sama, hanya beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini yaitu seperti faktor sosial, faktor keluarga, faktor kecerdasan dan kesehatan, maka dari itu orangtua perlu memberikan stimulus bahasa sejak dini.⁴

Perkembangan bahasa pada anak harus distimulus secara optimal, salah satunya dengan pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini. Kegiatan atau proses pembelajaran yang dilakukan saat belajar anak akan melakukan komunikasi dengan teman

⁴ Syindi Novelia & Nur Hazizah, Jurnal Pendidikan Tambusai, “*Penggunaan Video Animasi Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah,*” Vol 4 No 2 Tahun 2020, p, 1037-1048.

dan gurunya, dalam komunikasi yang terjalin antara keduanya guru memberikan sebuah informasi kepada anak didik melalui media pembelajaran atau materi sehingga informasi yang disampaikan oleh guru bisa mudah dimengerti oleh anak.

Pada usia dini terutama 4 tahun anak sudah bisa membuat suatu kalimat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti subjek, predikat dan objek, dan sudah dapat memperpanjang kata menjadi sebuah kalimat, pada anak usia ini anak sudah mengerti apa yang dia sampaikan serta perbendaharaan kosakata dapat dimaksimalkan karena proses penyerapan anak terbilang sangat tinggi karena rasa ingin tahu yang timbul juga tinggi.

Dalam perkembangannya sebuah media pembelajaran berkembang dengan mengikuti teknologi zaman saat ini. Salah satunya adalah teknologi audio-visual yang menghasilkan suara dan gambar yang menarik untuk dikembangkan. Contoh media Audio-Visual yaitu Video Animasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan kosakata terutama pada anak usia dini. Video animasi yang artinya sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus dan teratur rapi sehingga bergerak sesuai alur yang ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud bisa

gambar manusia, gambar hewan, tulisan atau teks, gambar tumbuhan dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran yang diterapkan di Paud Cendrawasih menggunakan model pembelajaran klasikal dan kelompok. Model pembelajaran klasikal adalah pola pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak sama dalam satu kelas (secara klasikal). Model pembelajaran ini merupakan model yang paling awal digunakan di Paud, dengan sarana pembelajaran yang pada umumnya sangat terbatas, serta kurang memperhatikan minat individu anak.

Sedangkan model pembelajaran berdasarkan kelompok adalah dengan kegiatan pengaman, adalah pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, biasanya anak dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok, dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Biasanya dalam satu kali pertemuan, anak harus menyelesaikan 2 – 3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian.

Pada pra penelitian di Paud Cendrawasih peneliti sedikit bertanya kepada kepala sekolah bahwa dalam pengenalan kosakata di Paud Cendrawasih terbilang masih kurang menarik perhatian dalam pembelajaran mengenalkan kosakata pada anak. Di Paud Cendrawasih

menggunakan tiga media pembelajaran yang terbilang sama dengan paud pada umumnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Buku cerita
- b. Poster angka
- c. poster huruf
- d. Buku paket

Peneliti sedikit bertanya kepada Kepala Sekolah yaitu Ibu Jamiatun Nasitoh atau yang akrab disapa Ibu Neneng. Beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran mengenalkan kosakata yang bisa diberikan kepada anak didik yaitu dengan kegiatan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) pada buku paket saja, sehingga pemahaman anak didik masih kurang dan mereka merasa lebih cepat bosan dengan kegiatan yang diberikan oleh guru.

Menurut Ibu jamiatun Nasitoh selaku Kepala Sekolah menyatakan bahwa dalam mengenalkan kosakata pada anak 4-5 tahun mengalami berbagai kendala karena anak diusia ini masih sukar diarahkan untuk memperhatikan apa guru sampaikan. Anak-anak masih menikmati dunianya sendiri yaitu senang bermain dengan teman sebayanya dan melakukan hal-hal yang mereka suka serta melakukan hal-hal yang mereka ingin tahu dan untuk menjawab rasa penasaran anak.

Di Paud Cendrawasih pengenalan kosakata pada anak menggunakan media pembelajaran seperti buku paket, buku cerita, poster angka dan huruf saja. Buku paket biasanya digunakan oleh guru ketika anak diberikan tugas untuk menyelesaikan sebuah kegiatan yang sesuai dengan rencana pembelajaran mingguan dan rencana pembelajaran harian. Buku cerita biasanya digunakan guru untuk bercerita kepada peserta didik. Poster angka dan huruf biasanya ditempelkan pada dinding kelas agar anak bisa melihat setiap hari dan terbiasa dengan angka dan huruf yang ada disekitarnya.

Dalam pembelajaran di Pendidikan anak usia dini belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar adalah salah satu pembiasaan yang dilakukan dikelas ketika pembelajaran sedang berlangsung karena hal ini ditujukan untuk menarik perhatian anak. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu buku cerita dan kisah-kisah teladan dan menggunakan metode cerita, karena dengan bercerita anak akan tertarik untuk mendengarkan isi cerita tanpa harus membacanya dan bisa menambah kosakata pada anak usia 4-5 tahun.

Di Paud Cendrawasih sebelum pandemi guru dibiasakan untuk membacakan cerita dan kisah teladan kepada anak didik dengan tujuan agar anak mengenal kosakata dan menambah perbendaharaan kata, sayangnya setelah adanya pandemi membuat pembelajaran dilakukan

secara daring (*online*) juga memberikan dampak yang kurang baik pada pendidikan salah satunya yaitu guru tidak bercerita di kelas, ditambah lagi dengan buku cerita, buku paket dan poster angka serta huruf yang kurang memadai di Paud Cendrawasih, karena dalam mengenalkan kosakata pada anak usia dini pendidik dituntut untuk kreatif dalam melakukan pembelajaran agar anak merasa tertarik dengan kegiatan yang diberikan dan diharapkan guru dapat membuat anak mempunyai rasa ingin tahu apa yang disampaikan oleh guru.

Selain itu media untuk mengenalkan kosakata pada anak di Paud Cendrawasih masih terbilang sedikit dan juga kurang bervariasi serta monoton untuk anak usia dini. Kepala sekolah juga menyampaikan bahwa belum ada guru yang menerapkan Media Pembelajaran seperti Video Animasi untuk mengenalkan kosakata baik pada kelompok A maupun B.

Faktanya di zaman yang serba digital saat ini anak usia dini lebih tertarik dengan hal baru terutama animasi yang ada di handphone, mereka tertarik untuk melihat sesuatu yang sebelumnya belum mereka lihat, anak usia dini biasanya tertarik dengan gambar yang memiliki warna cerah dan juga bergerak dan anak-anak sudah terbiasa dengan teknologi yang sangat modern dan canggih saat ini, sebagai seorang tenaga pendidik diharuskan untuk mengimbangnya dengan memberikan

media pembelajaran yang berbasis digital juga, agar kedepannya dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dan tidak termakan oleh waktu. Maka dari itu peneliti ingin menggunakan alternatif yaitu Mengembangkan Produk Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Kosakata Pada Anak Usia 4 -5 tahun.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran yang dilakukan masih monoton dan kurang bervariasi
2. Kurangnya media pengembangan dan pembelajaran kosakata
3. Belum adanya pengembangan Media Video Animasi pada pembelajaran kosakata di Paud Cendrawasih.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka peneliti memberi batasan pada penelitian yaitu pada Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengenalkan Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Cendrawasih Kota Cilegon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran mengenalkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun pada PAUD?
2. Bagaimana kelayakan Video Animasi digunakan untuk mengenalkan kosakata di PAUD?
3. Bagaimana efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kosakata pada PAUD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran mengenalkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun pada PAUD
2. Untuk mengetahui kelayakan video animasi sebagai media pembelajaran mengenalkan kosakata pada anak.
3. Untuk mengetahui efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran mengenalkan kosakata pada anak.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat yang 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.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi tentang cara mengenalkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun, serta sebagai tindak lanjut penyempurnaan media pembelajaran sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai informasi bagi peneliti-peneliti selanjutnya.
3. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kosakata pada anak usia dini dan memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran dan diharapkan menjadi salah satu sumbangan produk pembelajaran yang positif bagi Paud Cendrawasih Desa Tegalratu Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon-Banten terutama dalam rangka mengenalkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun.

G. Spesifikasi Produk

1. Produk yang dihasilkan berupa video animasi
2. Gambar video animasi didesain dengan semenarik mungkin agar anak tertarik dan menggunakan objek gambar yang bersumber dari internet.

3. Video animasi memiliki gambar dan warna yang menarik perhatian anak.
4. Video animasi berisikan pendidikan anak usia dini dalam mengenalkan kosakata pada anak.
5. Video animasi didesain agar memiliki suara dan menghasilkan kosakata tentang binatang agar anak mudah untuk memahami isi dan makna dari video animasi tersebut.

H. Sistematika Penulisan

Pada BAB I membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk dan sistematika penulisan.

Pada BAB II membahas landasan teori berisi tentang media pembelajaran anak usia dini, video animasi, penguasaan bahasa anak usia dini, kerangka berpikir dan penelitian relevan.

Pada BAB III membahas tentang metodologi penelitian yang berisi jenis penelitian, tempat penelitian, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV membahas tentang hasil pengembangan produk yaitu berupa video animasi dan pembahasan.

BAB V yaitu penutup membahas tentang simpulan yang diperoleh dari pembahasan bab sebelumnya dan saran kepada pihak yang berkepentingan terhadap hasil penelitian ini.