

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. TINJAUAN PUSTAKA

1. Perkembangan kosa kata anak

a. Pengertian Kosa Kata

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pula ide dan gagasan yang dikuasai seseorang. Groys Keraf (2009 : 64) Kosa kata adalah unsur bahasa yang memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi berbicara, mendengar, membaca dan menulis yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan fikiran yang dapat digunakan dalam penggunaannya.

Menurut Surawan Mautinus (2011 : 3) “Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya”. Kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata. Adapun jalan yang ditempuh untuk menguasai kosa kata secara luasa, secara jujur muaranya adalah metode menghafal. Namun, tanpa strategi yang tepat, kegiatan menghafal membuat para pelajar frustrasi dan menyerah kalah di langkah awal sebelum mereka menguasai beberapa puluhan kata, yang tentu belum sebanding dengan tuntutan sejumlah kosakata yang seharusnya dikuasai oleh pelajar sesuai dengan tingkat pendidikan mereka.

Mempelajari kosa kata adalah aspek penting dari perkembangan bahasa. Pengetahuan kosa kata sangat berkaitan dengan kecakapan membaca, dan lagi pula pengetahuan kosa kata bisa membantu mencapai kesuksesan belajar di sekolah.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kosa kata adalah keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang anak dalam suatu lingkungan.

b. Cara memperluas kosa kata

Cara memperluas kosa kata di bagi menjadi 3 bagian yaitu :

a) Proses belajar

Perluasan kosa kata melalui proses belajar dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan. Peranan yang aktif adalah pendidikannya. Para pendidik, melalui pelajaran bahasa dan mata pelajaran lainnya memperkenalkan bermacam-macam istilah yang baru.

b) Konteks

Yang dimaksud dengan konteks adalah lingkungan yang dimasuki sebuah kata. sesungguhnya, dalam banyak hal kosa kata diperluas melalui sebuah konteks, baik lisan maupun tulisan. Pengertian kata yang diperoleh dengan cara itu tergantung dari ketajaman orang yang mengamati teks itu, atau bermacam-macam teks lainnya yang juga mengandung kata yang sama.

c) Menganalisa Kata

Salah satu cara lain untuk memperluas perbendaharaan kata adalah menganalisa kata. Pada waktu membicarakan persoalan etimologi kata, telah disinggung pula persoalan analisa kata itu. Namun yang khusus akan dibicarakan di sini adalah analisa terhadap bagian-bagian kata yang selalu muncul dalam bentuk-bentuk gabungan sehingga dengan mengingat dasar katanya, maka semua kata yang mempergunakan dasar tadi, dapat diduga maknanya secara tepat.

Dari uraian cara memperluas kosa kata tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa cara memperluas kosa kata sangatlah tergantung dengan proses belajar dimana pada proses ini dilakukan dilembaga-lembaga pendekatan yang melibatkan pendidik dan mata pelajaran, sedangkan konteks merupakan cara memperluas kosa kata yang sangat tergantung dengan cara seseorang mengamati konteks tersebut. Selain itu menganalisa kata merupakan cara untuk memperluas kosa kata melalui persoalan ilmu mengenai kosa kata.

c. Manfaat Mempelajari Kosakata

Berikut ini adalah pentingnya perbendaharaan kata yang memiliki beberapa manfaat antara lain:

- a) Membantu dalam menyampaikan maksud hati atau berkomunikasi
- b) Jumlah perbendaharaan kata secara langsung berhubungan dengan kefasihan membaca

- c) Penilaian terhadap intelegensi seseorang dapat dinilai jumlah perbendaharaan kata yang dimiliki.
- d) Mendukung pengembangan kemampuan verbal dan spasial.

d. Karakteristik Bahan Ajar (kosakata) Untuk Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2008: 78) bahan ajar yang diberikan pada anak usia dini memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

- a) Tata bahasa sederhana sekali.
- b) Jenis dan kelengkapan kosakata perlu diberikan karena hampir tidak ada pelajaran bahasa di luar kelas.
- c) Kosakata terbatas, oleh karena itu perlu disertai gambar – gambar.
- d) Siswa hampir tidak mendengar bahasa Inggris di sekitarnya maka perlu latihan pelafalan yang diulang – ulang.
- e) Kosakata yang dipakai adalah bahasa sehari – hari dan sederhana untuk komunikasi

e. Standar Kompetensi Kosa Kata Anak

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Indikator pencapaian perkembangan anak usia lima sampai enam tahun yaitu:

- 1) Mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa;
- 2) Menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali;
- 3) Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi;
- 4) Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis dapat menggunakan dua indikator tingkat pencapaian perkembangan untuk mengembangkan perkembangan kosa kata dasar anak. Dalam hal ini disesuaikan dengan film animasi yang ditonton dan dipilih karena lebih mudah diukur dibandingkan dengan indikator yang lain yaitu,

mengungkapkan pendapat dengan kalimat sederhana dan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich (Eliyawati, 2005: 4.4) “media merupakan alat saluran komunikasi yang berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)”. Hal serupa dikemukakan oleh Sudono (2004) “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Dapat dikatakan bahwa media memiliki peranan yang sangat penting karena merupakan suatu sarana yang berisi informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari oleh anak melalui peralatan yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan.

Yusufhadi (Fadlillah, 2012: 206), menyatakan bahwa:

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Selain itu, Arsyad (2011: 4) mengemukakan bahwa “media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran”. Sedangkan Fadlillah (2012: 206)

“menyebutkan media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran”.

Seringkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 2012: 4) “hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut alat komunikasi”. Pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Briggs (Sujiono, 2011) yaitu :

“media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan dapat diterima serta dipahami sebagaimana mestinya. Dalam lingkungan pendidikan, yang menjadi penerima pesan ialah peserta didik yang melakukan interaksi pembelajaran dengan kata lain akan tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rosyada (2012) media pembelajaran memiliki banyak fungsi yaitu “media sebagai sumber belajar, media sebagai fungsi semantik, media sebagai fungsi manipulatif, media sebagai fungsi psikologi dan media sebagai fungsi sosio kultur”.

Adapun media pembelajaran akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) **Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar**
Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna kearifan, yakni sebagai penyalur, penyampaian, penghubung dan lain-lain.
- 2) **Media sebagai Fungsi Semantik**
Yakni kemampuan media dalam menambahkan perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik)
- 3) **Media sebagai Fungsi Manipulatif**
Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya.
- 4) **Media sebagai Fungsi Psikologi**
Fungsi ini dibagi menjadi lima bagian yaitu: Fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan media motivasi.
- 5) **Media sebagai Fungsi Sosio-kultural**
Yakni, mengatasihambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran.

Sedangkan menurut Eliyawati (2005: 4.11) fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bentuk untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral atau komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan selalu melihat kepada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak atau bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar.

- 5) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Dari beberapa fungsi media pembelajaran yang dipaparkan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sebagai pengaruh dalam pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana (Arsyad, 2011: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sedangkan Eliyawati (2011: 4.11) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran untuk anak usia dini secara khusus yaitu:

- 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Beberapa pendapat diatas telah dipaparkan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak usia dini seperti yang diharapkan. Sebagai seorang pendidik harus memahami manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, agar pendidik menyadari betapa pentingnya media pendidikan tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran yang optimal dalam proses pembelajaran akan menghasilkan pendidikan yang bermakna dan berkualitas.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dikaitkan dengan pembelajaran anak usia dini, media dimaksud sebagai alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini. Dalam konteks pembelajaran, terdapat banyak media yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini. Prinsipnya, media yang akan digunakan tersebut dapat memberikan rangsangan semangat atau motivasi anak usia dini untuk dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan sehingga mereka tidak merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Fadlillah (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran untuk anak usia dini dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu: “media audio, media visual dan media audiovisual”. Adapun ketiga media tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio adalah sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (pendengaran), serta hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan kaset. Untuk pendidikan anak usia dini media ini dapat digunakan untuk memutarakan sebuah cerita ataupun lagu-lagu untuk anak-anak. Manfaat media audio untuk anak usia dini ialah dapat merangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasanya.

2) Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera pengelihatan. Contoh untuk media ini ialah media grafis dan media proyeksi. Yang dimaksud media grafis adalah media yang visual yang mengkomunikasikan antara fakta dan data yang berupa gagasan atau kata-kata verbal dengan gambar, seperti poster, kartun, dan komik. Sedangkan media proyeksi adalah media proyektor yang mempunyai unsur cahaya dan lensa atau cermin, misalnya OHP, slide, dan film strips.

3) Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara atau unsur gambar.

Sama halnya dengan pendapat Latif, dkk (2013) jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran, yaitu “media visual/media grafis, media audio dan media proyeksi diam (audio-visual)”. Selanjutnya akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Media Visual/media grafis, adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media grafis termaksud media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indera pengelihatatan.
- 2) Media Audio, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun nonverbal. Ada beberapa media yang dikelompokkan dalam media audio, yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- 3) Media Proyeksi diam (audio-visual), media ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis, yakni 1) Media audio yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang hanya dapat didengar, 2) Media visual yang berupa media yang hanya dapat dilihat, selanjutnya jenis media yang ke 3) adalah jenis media audiovisual yang dapat diartikan sebagai media yang dapat didengar dan dilihat (pandang-dengar).

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar anak didik. Kegiatan perencanaan dan pemilihan media merupakan bagian integral dari penggunaan media pendidikan untuk anak usia dini. Jadi dalam pemilihan dan merencanakan penggunaan media pembelajaran, harus berdasarkan pada maksud dan tujuan yang jelas, sebab jika salah memilih media akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pendidikan dan hasil belajar yang dicapai anak.

3.Film Animasi

a. Pengertian film animasi

Film animasi berasal dari dua disiplin, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Kata film berasal dari bahasa Inggris yang telah di Indonesiakan, maknanya dapat dilihat pada kamu umum Bahasa Indonesia: Menurut Daryanto (1997: 203) “barang tipis seperti selaput yang dibuat dari seluloid empat gambar potret negatif (yang akan dibuat potret atau dimainkan dalam bioskop; 2 lakon (cerita) gambar hidup”

Film animasi termasuk media audio-visual. Film dianggap efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, film yang diputar didepan anak harus merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Film mampu menyenangkan anak dengan membawa mereka ke dunia baru manusia dan hewan, serta melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya. Secara mendasar pengertian film yang menyeluruh sulit dijelaskan, baru dapat diartikan dengan melihat dari konteksnya; misalnya dipakai untuk potret negatif atau plat cetak, film mengandung pengertian suatu lembaran pita seluloid yang diproses secara kimia sebelum dapat dilihat hasilnya, atau yang berhubungan dengan cerita atau lakon, 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.

Animasi, sebuah film yang terdiri dari serangkaian sketsa yang digambar tangan individu, dimana posisi atau gerakan dari tokoh-tokoh yang bervariasi sedikit dari satu sketsa yang lain. Umumnya, seri film ini ketika diproyeksikan di layar, menunjukkan bahwa gambar bergerak. Animasi merupakan salah satu teknik dalam film yang menggunakan gambar hasil sketsa tangan diposisikan bervariasi dan berurutan sehingga menghasilkan suatu film yang akurat layaknya film hasil *camera shooting* atau sering disebut dengan *frame by frame*.

Animasi merupakan media komputasi multimedia berbentuk software dimana terdapat penggabungan antara teks, audio, gambar, dan video. Menurut Fatakh (2010: 6), menyatakan bahwa :

Animasi adalah untuk menciptakan banyak gambar yang stabil yang menunjukkan obyek dalam gerakan dan untuk mengarahkan kita untuk berpikir seolah-olah gambar-gambar ini satu demi satu bergerak dengan bantuan bermain. Animasi komputer dalam pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.

Film animasi menurut Effendy (2000) berpendapat bahwa :

Film dalam bentuk apapun merupakan media komunikasi yang bersifat audio-visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul pada suatu tempat tertentu, pesan tersebut disampaikan melalui apa yang diceritakan dan dengan berbagai tujuan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa film animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

b. manfaat media film animasi

Media film disajikan sebagai media pengajaran untuk mengambil pesan dari alur cerita sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga anak didik akan mudah memahami dan mengambil pelajaran dari film yang di tonton.

Menurut munadhi (2008, 116) mengemukakan bahwa terdapat karakteristik dalam media film animasi, diantaranya :

- 1) Kelebihan film animasi :
 - a) Mengatasi keterbatasa jarak dan waktu
 - b) Film dapat diulangi bila perlu, untukmenambah kejelasan
 - c) Pesan yang disampikan cepat dan mudah di terima
 - d) Mengembangkan imajinasi peserta didik
 - e) Memperjelas hal-halyang abstrak dan menggambarkan gambaran yang lebih realistis
 - f) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

2) Kelemahan film animasi

- a) Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi.
- b) Penggunaan film dianggap menggunakan biaya yang tinggi

Selain karakteristik yang dikemukakan di atas, arsyad (2014, 49) juga menjabarkan beberapa kelebihan dan kelemahan media film animasi, diantaranya :

1) Kelebihan film animasi

- a) Melengkapi kelengkapan dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, dan berpraktik. Misal pengalaman menyaksikan cara kerja denyut nadi.
- b) Menggambarkan suatu proses dan dapat disaksikan berulang-ulang
- c) Meningkatkan motivasi dan segi efektif lain
- d) Film dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa
- e) Dapat menyajikan peristiwa berbahaya yang jika dilihat secara langsung
- f) Bisa digunakan untuk kelompok besar maupun kelompok kecil.
- g) Dengan kemampuan dan tekniknya, film yang dalam kecepatan normal membutuhkan waktu seminggu dapat dengan beberapa menit saja. Misal proses mekar bunga.

2) Kelemahan film animasi

- a) Umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu banyak.
- b) Pada waktu film yang dipertunjukkan dan gambar bergerak terus-menerus, tidak semua siswa dapat mengikuti informasi yang ingin disampaikan tersebut.
- c) Film yang tersedia tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film tersebut memang dirancang khusus untuk media belajar.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa media film animasi memiliki beberapa kelebihan dalam merekam suatu proses yang memiliki nilai hiburan tersendiri bagi peserta didik. Media animasi di atas diklasifikasikan berdasarkan kelebihan dan kelemahannya. Secara garis besar, media animasi memiliki kelebihan yang berkaitan dengan kemampuannya dalam menarik perhatian siswa. Karena

kemampuannya yang dapat menekankan bagian-bagian tertentu dalam suatu konsep dengan perubahan gerakan. Selain itu media animasi juga menarik karna mampu menjadi jembatan visual bagi konsep-konsep abstrak dengan fleksibilitasnya. Sedangkan kelemahan media animasi secara garis besar, lebih ditekankan kepada proses pembuatannya yang hanya dapat dibuat oleh tenaga ahli/ profesional dengan alat khusus dan waktu pembuatan yang lama.

c. Pengaruh Penggunaan Film Animasi Terhadap perkembangan kosa kata Anak

Ada beberapa banyak media yang dapat digunakan di Lembaga PAUD, film animasi merupakan salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam perkembangan kosa kata anak. Film animasi merupakan media yang menyajikan pesan audio-visual dan gerak. Oleh sebab itu, film animasi memberikan kesan yang impresif bagi penontonnya. Media film ini pada umumnya disenangi oleh anak-anak karena karakter gambar animasi yang menarik. Hamalik (Arsyad, 2015) mengemukakan bahwa kelebihan penggunaan film animasi dalam proses pembelajaran dapat dilengkapi pengalaman-pengalaman dasar bagi anak ketika bercakap-cakap, tanya jawab dan lain-lain, menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang bila dipandang perlu.

Gambar-gambar dan suara-suara yang muncul pada film yang menampilkan tayangan cerita dalam bentuk animasi kartun juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak mengetahui lebih jauh lagi serta anak-anak didorong untuk mengenal dan mengetahui manfaat teknologi, sekaligus merangsang minat mereka untuk belajar dan antusias terhadap isi cerita yang ditayangkan pada film

animasi khususnya pada proses pembelajaran yang menunjang pada perkembangan kosa kata anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa digunakannya media film animasi dalam proses pembelajaran dikarenakan film animasi sangat menarik dan menyenangkan sehingga anak dengan mudah menerima pengetahuan yang diperolehnya. Penggunaan media film animasi oleh pendidik dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan yang banyak digemari oleh anak sekaligus dapat melatih mengembangkan imajinasi dan kemampuan bahasa anak khususnya dalam hal perkembangan kosa kata anak.

d. Metode Konvensional

Metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu alat komunikasi antara guru dan anak. Menurut Elizabeth (2013: 40) mengungkapkan bahwa “pembelajaran dengan metode konvensional merupakan keterlibatan guru secara aktif dalam menyajikan pengetahuan kepada anak sementara anak berperan pasif dalam melakukan aktivitas pembelajaran”. Aktivitas anak yang dimaksudkan disini tidak hanya sekedar menyelesaikan soal-soal sesuai contoh yang diberikan oleh guru, tetapi perlu melibatkan berbagai aktivitas aktif yang dapat merangsang kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah yang mencapai tujuan dari pembelajaran. Pada intinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru tersebut merupakan aktivitas yang hanya menyimpan informasi dalam pikiran anak. Anak hanya menerima informasi verbal, buku-buku dari guru. Penyelenggaraan pembelajara konvensional lebih sering menggunakan modus *telling* (pemberian

informasi), ketimbang modus *demonstrating* (memperagakan) dan *doing direct performance* (memberikan kesempatan untuk menampilkan unjuk kerja secara langsung).

Menurut Zaim (2010: 99) langkah-langkah metode konvensional yang sering digunakan oleh guru di taman kanak-kanak, yaitu sebagai berikut :

- 1) Menciptakan kondisi belajar anak
- 2) Penyajian, guru menyampaikan bahan pembelajaran
- 3) Memberikan kesempatan pada anak untuk menghungkan dan membandingkan materi pembelajaran yang diterima melalui Tanya jawab
- 4) Memberikan tugas kepada anak untuk membuat kesimpulan dari hasil pembelajaran
- 5) Mengadakan penilaian terhadap pemahaman anak.

Langkah-langkah metode konvensional tersebut merupakan metode yang menggambarkan bahwa guru berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar sementara anak sebagai penerima pasif dalam kegiatan belajar mengajar itu sendiri.

B. KERANGKA PIKIR

Di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu wadah bagi anak-anak berusia 2 sampai 6 tahun untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada, salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu kemampuan kosakata anak membutuhkan stimulasi yang tepat. Namun yang menjadi permasalahan adalah pada umumnya guru mengajar secara konvensional yang cara mengajarnya monoton dan guru hanya terpaku pada majalah TK. Media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata anak di kelompok B kurang bervariasi, selain itu anak tidak tertarik untuk melakukan kegiatan untuk mengembangkan kosakata karena guru kurang memiliki kreativitas dalam memilih metode dan media sebagai bahan ajar. Ditambah lagi penggunaan model pembelajaran konvensional guru hanya menciptakan kondisi belajar, menyajikan materi pembelajaran, mengadakan tanya jawab, memberi tugas dan mengadakan penilaian.

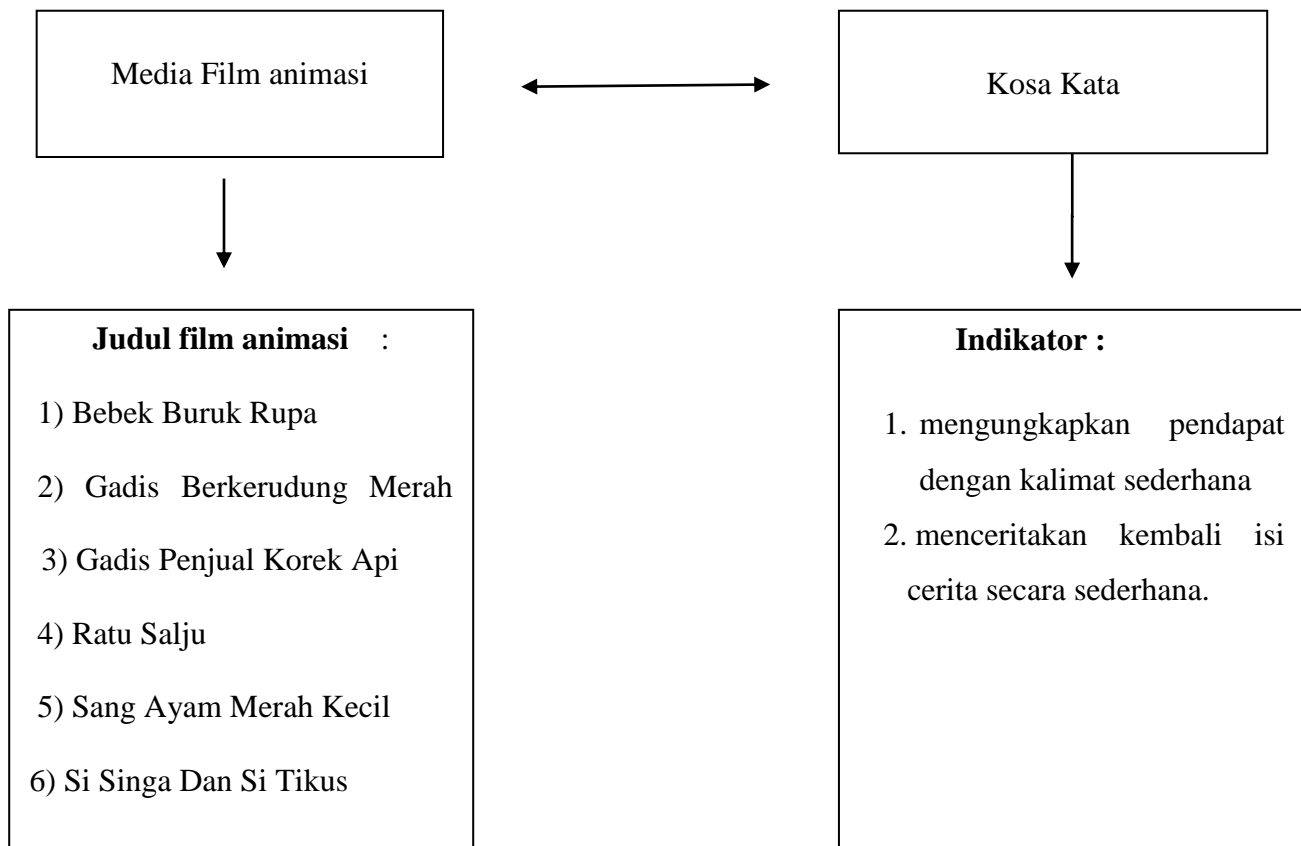
Dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak salah satu media yang berkembang saat ini adalah media audiovisual. Penggunaan media audiovisual yaitu, suatu alat perantara/ penyampai pesan yang terdiri dari suara dan gambar. Media audiovisual juga berkemampuan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Salah satu media audiovisual yang dapat digunakan adalah dengan pemanfaatan media film animasi LCD karena dengan melalui LCD guru dapat menampilkan berbagai materi pengajaran secara jelas dan mempunyai ukurannya besar.

Kehadiran media film animasi sangat mendukung proses pembelajaran anak didik dalam mengembangkan kosakata dasar, film animasi juga diketahui dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan berfikir anak didik, hal ini disebabkan film animasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar. Dengan

demikian pemanfaatan media film animasi diduga berpengaruh terhadap pemahaman konsep anak.

Berikut ini merupakan skema kerangka pikir yang menjadi acuan dalam melakukan penelitian :



Gambar 2.skema Kerangka Pikir

C. HIPOTESIS

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media film animasi terhadap perkembangan kosa kata anak.