Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
e-ISSN : 2986-058X
https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/anakta_piaud

| ARTIKEL **Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2023**

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA DI TAMAN KANAK-KANAK PUSAT PADU LINO

Wina[1], Muhammad Akil Musi[2], Rusmayadi[3], Rika Kurnia R[4], Fitriani Dzulfadhilah[5]
[1]*Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNM, Indonesia,winamustamin0607@gmail.com*
[2]*Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNM,, Indonesia, m.akil.musi@unm.ac.id*
[3]*Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNM, Indonesia rusmayadi@unm.ac.id*
[4] *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNM, Indonesia, rika.kurnia@unm.ac.id*
[5] *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNM, Indonesia, fitriani.dzulfadhilah@unm.ac.id*
Email Korespondensi : m.akil.musi@unm.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan terdapat 12 anak yang penguasaan kosa katanya belum berkembang optimal, dapat dilihat saat guru menanyakan masalah warna. Anak belum mengerti esensi dari pertanyaan yang diberikan, misalnya saat anak diberikan pertanyaan mengenai warna bunga mawar ada anak yang menjawab merah, putih, kuning dan ada anak yang sama sekali tidak menjawab. Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh media audiovisual melalui video animasi untuk meningkatkan kosakata di TK Pusat Padu Lino Tanah Towa Kajang Kabupaten Bulukumba. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimental Adapun populasinya sebanyak 19 anak di TK Pusat Padu Lino Tanah Towa Kajang Kabupaten Bulukumba. Pengambilan sampel dilakukan dengan Teknik purposive sampling. Sampel penelitian terdapat 12 anak yaitu 6 anak di kelompok kontrol dan 6 anak di kelompok eksperimen. Teknik analisis data deskriptif dan analisis statistik non-parametrik yaitu uji wilcoxon sign rank test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 24,67 dan kelompok kontrol sebesar 21,00. Nilai signifikan dapat dilihat pada hasil pengujian kelompok eksperimen yaitu (2-tailed), 0,027<0,05 yaitu H0 ditolak dan H1 diterima. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual menggunakan video animasi dapat memberikan peningkatan kosakata anak di TK Pusat Padu Lino Tanah Towa Kajang Kabupaten Bulukumba.

***kata kunci**: Media Audio Visual, Video Animasi, Kosakata Anak*

ABSTRACT

Based on the search conducted, there are 12 children whose vocabulary mastery has not developed optimally, it can be seen when the teacher asks about color problems. Children do not understand the essence of the questions given, for example when children are asked questions about the color of roses there are children who answer red, white, yellow and there are children who do not answer at all. This study aims to see the effect of audiovisual media through animated videos to improve vocabulary in kindergarten Pusat Padu Lino Tanah Towa Kajang Bulukumba Regency. The research method used is quantitative with a quasi-experimental type. The population was 19 children in the kindergarten of Pusat Padu Lino Tanah Towa Kajang Bulukumba Regency. Sampling was done by purposive sampling technique. The research sample was 12 children, namely 6 children in the control group and 6 children in the experimental group. Descriptive data analysis technique and non-parametric statistical analysis, namely the Wilcoxon sign rank test. The results showed that the experimental group experienced an average increase of 24.67 and the control group of 21.00. The significant value can be seen in the experimental group test results, namely (2-tailed), 0.027 <0.05, namely H0 is rejected and H1 is accepted. Therefore, it can be concluded that the use of audio-visual media using animated videos can provide an increase in children's vocabulary at TK Pusat Padu Lino Tanah Towa Kajang Bulukumba Regency.

Keywords : audio visual media, animated video, children's vocabulary

*All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial ShareAlike 4.0 International LicenseLicensed under a **Creative Commons Attribution 4.0 International License***

DOI	:	
Submit	:	**16 Juli 2023**
Diterima	:	**17 Juli 2023**
Terbit	:	**28 Juli 2023**

Copyright Notice	:	**Authors retain copyright and grant the journal right of first publication** with the work simultaneously licensed under a **Creative Commons Attribution 4.0 International License** that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.

1. Pendahuluan

Suatu bahasa termasuk instrumen penting untuk setiap orang, dengan bahasa anak dapat mengembangkan keterampilan sosial. Hasanah, L dalam Zahro & Dkk (2020), mengatakan bahwa kosakata merupakan unsur material yang sangat penting, sebab ide individu dapat dipahami dengan jelas oleh orang lain jika individu tersebut dapat mengekspresikan diri melalui kosa kata. Menurut Poerwadarminta dalam Iqbalullah, (2018: 17), menyatakan bahwa kosakata merupakan koleksi kata-kata atau segala sesuatu yang dimiliki oleh suatu bahasa. Adapun macam-macam kosakata menurut Tarigan (Febrisma, 2013) : 1) kosakata dasar, 2) kosakata aktif dan pasif, 3) pembentukan kosakata baru, 4) kosakata umum dan khusus, 5) makna denotatif dan konotatif, 6) pengertian kata, 7) kata benda.

Kosa kata normal anak diuji pada usia 2 tahun. Anak-anak memperoleh 300 kata dengan meniru atau mendengarkan orang tua. Kosakata seorang anak tumbuh sekitar 1.500 kata dalam dua tahun. Menurut Fadillah, et.al (Lestariningsih & Parmiti, 2021), mengatakan semakin banyak kata yang dimiliki anak maka lebih baik pemahaman anak terhadap tuturan guru, orang tua, dan lingkungan sekitarnya. Tingkat perkembangan bahasa anak biasanya dinyatakan dalam ketepatan kosakata anak saat berbicara atau berdiskusi.

Memiliki kosakata membuat seseorang berbicara dengan bahasa yang benar. Didukung oleh Izzan (Inten, 2018), dikatakan bahwa ukuran kemampuan seseorang dalam menggunakan kosakata meliputi : Tahap pertama adalah membedakan bunyi huruf satu dengan huruf yang lainnya dan membedakan pengucapa huruf. Tahap kedua terdiri dari mengenali tanda-tanda tata bahasa seperti urutan kata, imbuhan dan tekanan. Tahap ketiga, aplikasi adalah penggunaan kata-kata.

Dalam usaha meningkatkan perkembangan kosa kata anak bisa diterapkan dengan berbagai metode yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kosa kata anak. Penggunaan media akan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen secara luas terhadap media tersebut. Media yang diterapkan dalam menambah kosakata pada anak yakni audio visual menggunakan video animasi. Menurut Hamdani (Limarga, 2017), mengungkapkan bahwa media audio visual merupakan penggabungan dari gambar dan suara yang dapat disebut sebagai media penglihatan dan pendengaran. Sedangkan menurut Handani, S., S, & Krismandayanti (2022), mendefinisikan bahwa media audio visual bisa menjelaskan unsur visual serta suara, kombinasi dari kedua faktor tersebut memberikan kualitas media yang optimal.

Suyahman (2019) menjelaskan beberapa manfaat media audio visual, yakni: 1) membantu untuk membuat kesan pertama atau kesan yang baik, 2) untuk membangkitkan minat anak, 3) mencapai pemahaman yang lebih bagus, 4) menyelesaikan materi pembelajaran dengan cepat, 5) menambah variasi metode pengajaran, 6) tidak memakan banyak waktu, 7) mengasah pengetahuan anak. Menurut Bachtiar & Asti (2021), menjelaskan bahwa menggunakan media audio visual bisa membantu pendidik pada peningkatan kemahiran anak dalam berkomunikasi, sedangkan menurut Muttaqien (2017), menyatakan pembelajaran pada media audio visual sebenarnya adalah pembelajaran yang mampu memfasilitasi penyajian materi, meningkatkan motivasi belajar, dan melampaui ruang dan waktu anak.

Langkah-langkah penggunaan media audio visual menurut Fitria (2018), 1) persiapkan laptop, kabel, audio dan video yang akan ditayangkan, 2) pastikan anak duduk dalam posisi yang nyaman, 3) menyampaikan tujuan dan teknis pembelajaran, 4) anak siap menonton tayangan video, 5) memberikan pertanyaan pada anak setelah menonton video. Sudah tidak dapat dipungkiri bahwa video atau sinema sangat penting pada kehidupan sehari-hari, dan penggunaan media video atau audio visual sangat cocok untuk proses pendidikan anak.

Video animasi menurut Rusmayadi et al. (2022), menyatakan bahwa animasi adalah serangkaian visual, gambar bergerak serta suara yang dilakukan pengolahan dengan cara tertentu agar dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran dengan lebih mudah. Sedangkan menurut Miranda (2019), mengemukakan bahwa video animasi adalah media audio visual diantaranya ada penggabungan suara dan gambar, yang mana video tersebut terdiri dari kumpulan gambar yang disusun sehingga menimbulkan ilusi dari gambar bergerak.

Kajian ini mengacu pada penelitian sebelumnya yang relevan mengenai dampak media audiovisual pada kosa kata anak-anak. Menurut penelitian Najamuddin & Hidayaturrahman (2017) tentang ″pengaruh penerapan media audio visual dalam menguasai kosakata″ Temuan lain yang berjudul ″upaya meningkatkan penguasaan kosakata dengan media audio visual″ oleh Fatekhah & Budi Utami (2022). Penelitian relevan juga dilakukan oleh Lubis (2014) ″dampak media audio visual dalam menambah kosakata anak berusia 4-5 tahun″. Penelitian lain juga turut dilakukan oleh Aminah (2019) ″peningkatan video animasi menjadi sarana belajar dalam menambah kosakata anak berusia 4-5 tahun″ hasilnya sama-sama menunjukkan bahwa media audio visual menggunakan video animasi mampu menambah kosakata pada anak usia dini.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Hermawan (2019), merupakan pendekatan yang bersifat induktif, objektif, dan ilmiah yaitu data yang diperoleh berupa skor atau angka yang dinilai dan dianalisis dengan statistik deskriptif. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental semu. Jenis studi membandingkan kelompok dalam mencapai kesimpulan perubahan yang diakibatkan *treatment* yang diberikan. Penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitiannya menggunakan *nonequivalent control group design.*

Populasi terdiri dari 19 anak usia 5-6 tahun di TK Pusat Padu Lino Tanah Towa Kajang Kab. Bulukumba. Sampelnya yakni 12 anak kelompok B TK Pusat Padu Lino melalui teknik *purposive sampling* sesuai dengan kriteria ketetapan peneliti yakni usia 5-6 tahun. Terdapat 6 anak pada kelompok kontrol dan 6 anak pada kelompok eksperimen. Data dikumpulkan menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis datanya menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik yaitu dengan uji *Wilcoxon sign rank test.*

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, dilakukan penerapan media audio visual menggunakan video animasi dijabarkan secara rinci. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan media audio visual dan video animasi. Setelah itu peneliti menjelaskan tentang aturan dalam proses pembelajaran. Saat selesai menonton anak akan diberikan pertanyaan mengenai video yang telah disaksikan secara bersama-sama kemudian anak bersiap untuk cuci tangan dan makan.

Penggunaan media audio visual menggunakan video animasi bisa diterapkan secara efektif untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak, pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil uji *wilcoxon sign rank test* dengan SPSS 23, terlihat perbedaan yang cukup signifikan antara kosakata anak yang diberikan kegiatan mendengarkan cerita dengan anak yang diberikan kegiatan dengan media audio visual menggunakan video animasi.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kemampuan Kosakata Anak pada Kelompok Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	6	18	21	19,50	1,378
Postest	6	19	23	21,50	1,414
Valid N (listwise)	6				

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kemampuan Kosakata Anak pada Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	6	18	21	20,00	1,265
Postest	6	23	26	24,67	1,211
Valid N (listwise)	6				

Berdasarkan hasil analisis perhitungan nilai rata-rata pada kegiatan *pretest* kelompok kontrol sebesar 19,50 dan *posttest* nilai rata-ratanya sebesar 21,00. Hasilnya menujukkan adanya peningkatan rata-rata 1,5. Dan pada kelompok eksperimen dengan rata-rata pada kegiatan *pretets* ada 20,00 dan *posttest* sebesar 24,67, menunjukkan adanya peningkatab rata-rata sebesar 4,67.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Kosakata Anak Pada Kelompok Kontrol

Test Statistics

	Posttest-Pretest
Z	-1,841[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,066

a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*
b. *Based on negative ranks*

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Kosakata Anak Pada Kelompok Eksperimen

Test Statistics

	Posttest-Pretest
Z	-2,214[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,027

a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*
b. *Based negative ranks*

Berdasarkan uji *wilcoxon sign rank test* kosakata anak kelompok kontrol bernilai Asymp Sig 0,066 > 0,05 H_0 diterima di mana tidak ada pengaruh kegiatan mendengarkan cerita untuk kemampuan kosakata anak. Sedangkan kemampuan kosakata anak pada kelompok eksperimen dengan nilai Asymp Sig ada 0,027 < 0,05 di mana H_0 ditolak dan H_1 diterima bisa dinilai penggunaan media audio visual menggunakan video animasi mempengaruhi pada peningkatan kosakata anak di TK Pusat Padu Lino Tanah Towa Kajang Kab. Bulukumba

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual menggunakan video animasi dalam meningkatkan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Pusat Padu Lino Tanah Towa Kajang Kab. Bulukumba. Media audio visual menggunakan video animasi terbukti memiliki pengaruh yang signifikan untuk mengembangkan kosakata anak.

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media audio visual menggunakan video animasi terbukti memiliki pengaruh yang signifikan untuk mengembangkan kosakata anak didukung dengan temuan pada penelitian terdahulu. Fatekhah & Budi Utami (2022) yang meneliti tentang upaya peningkatan kelancaran kosakata melalui media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan kosa kata pada anak. Kemudian penelitian lain juga dilakukan oleh Lubis, et.al (2014) menunjukkan hasil yang sama yakni penggunaan media audiovisual dapat mengembangkan kosa kata anak. Kajian terkait lainnya pernah dilakukan oleh Aminah (2019) tentang pengembangan video animasi untuk menambah kosakata pada anak, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa video animasi juga dapat mengembangkan kosa kata anak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan maka diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig (2-tailed) sebesar 0,027 < 0,05 dimana H_0 dan H_1 diterima bisa dinilai bahwa penggunaan media audio visual menggunakan video animasi dapat meningkatkan kosakata pada anak di TK Pusat Padu Lino. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan penggunaan media audio visual melalui video animasi dibandingkan dengan kegiatan mendengarkan cerita terhadap peningkatan kosakata anak, dimana anak dalam kelompok eksperimen dapat dikategori yang lebih tinggi, dibandingkan dengan anak dalam kelompok kontrol ada pada kategori sedang. Penelitian ini memberikan khazanah pendidikan teknologi informasi yang memanfaatkan media audio visual sebagai unsur mengembangkan video animasi untuk meningkatkan kota kata pada anak usia 5-6 tahun. Harapannya para peneliti selanjutnya dapat menciptakan media-media pengembangan dengan memiliki banding atau ciri khas keunikan untuk melatih perkembangan anak sesuai tingkat usianya.

DAFTAR REFERENSI (Kapital, Bold, Font Size 12)

Aminah, S. (2019). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun*.

Bachtiar, M. Y., & Asti, A. S. W. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL (ANIMASI TAYO) TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. *9363*.

Fatekhah, N., & Budi Utami, F. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAN KOSA KATA MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL (Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B di TK Islam Ruhama Kota Bekasi). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(4), 2859–2867. https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3997

Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, *1*(2), 109–121.

Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 57–62. https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498

Handani, S., S, & Krismandayanti, W. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi dalam Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada Mata Pelajaran IPS VIII di SMP Plus Darul Amanah Ciwidey. *RESOURCE*.

Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*.

Inten, D. N. (2018). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini melalui Puisi Lagu Anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 45–52. https://doi.org/10.29313/ga.v2i2.4437

Iqbalullah, M. (2018). Vocabulary Mastery and Grammar Mastery Skills. *Journal of English Language Teaching*, 16–22. http://eprints.uny.ac.id/39400/1/A Thesis.pdf

Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 71. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35944

Limarga, D. M. (2017). Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, *3*(1), 86–104. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=4407911&site=ehost-live

Lubis, E. (2014). *Pengaruh media audio visual terhadap peningkatan kosakata anak usia 4-5 tahun*. 1–11.

Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *11*(2), 12. https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565

Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, *8*(1), 25–41.

Najamuddin, & Hidayaturrahman. (2017). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaankosakata (Kata Kerja Dan Kata Benda) Anak Kelompok B2 Ra Alhasaniyah Nw Jenggik. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, *1*(1), 56–63.

Rusmayadi, Syamsuardi, & Wildawati. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *03*(01), 43–60.

Suyahman. (2019). *Media Pembelajaran PPKN SD*.

Zahro, U. A., & Dkk. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *1*(1), 187–198. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13675