



Penggunaan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia Dini

Novita Widiyaningrum^{1*}, Fitrianti Wulandari², Umi Masturoh³

[*novita@istaz.ac.id](mailto:novita@istaz.ac.id)

*Institut Al-Azhar Menganti Gresik

*Jawa Timur, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kosakata anak usia dini pada anak taman kanak-kanak Aisyah 3 Sidoarjo dengan penggunaan media visual. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan jumlah 11 siswa. Pada penelitian ini untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes. Teknik analisis data dengan hasil pengamatan serta hasil tes siswa secara individu. Penelitian ini dilakukan 3 siklus, siklus I diperoleh rata-rata guru sejumlah 2,75 dengan jumlah persentase 68,75%, pada siklus II memperoleh rata-rata 3,7 dengan jumlah persentase 92% dan pada siklus III meningkat dengan memperoleh rata-rata 4 dengan jumlah persentase 100%. Aktivitas siswa pada siklus I jumlah rata-rata yang diperoleh sebesar 2,7 dengan jumlah persentase 66%, pada siklus II diperoleh rata-rata 3,2 dengan jumlah persentase sebesar 79% dan meningkat pada siklus III dengan perolehan rata-rata 4 dan jumlah persentase 100%. Sedangkan hasil tes lisan rata-rata siswa memperoleh 2,77 dan perolehan persentase sebesar 69,25%, pada siklus II sebesar 3,10 dan perolehan persentase sebesar 77,5%. Dan meningkat pada siklus III perolehan rata-rata siswa 3,63 dan perolehan persentase sebesar 90,75%. Dapat disimpulkan dari hasil diatas, bahwa dengan penggunaan media video dapat meningkatkan kosakata anak usia dini.

Kata Kunci: Media, Video, Kosakata

Abstract

The aim of this research is to increase early childhood vocabulary in kindergarten children at Aisyah 3 Sidoarjo by using visual media. This type of research uses Classroom Action Research with a total of 11 students. In this research, data collection techniques used observation of teacher activities, student activities and tests. Data analysis techniques using observation results and individual student test results. This research was conducted in 3 cycles, cycle I obtained an average of 2.75 teachers with a total percentage of 68.75%, in cycle II obtained an average of 3.7 with a total percentage of 92% and in cycle III it increased by obtaining an average of average 4 with a total percentage of 100%. Student activities in cycle I obtained an average of 2.7 with a total percentage of 66%, in cycle II obtained an average of 3.2 with a total percentage of 79% and increased in cycle III with an average of 4 and a total of present 100%. Meanwhile, the students' average oral test results were 2.77 and the percentage gain was 69.25%, in cycle II it was 3.10 and the percentage gain was 77.5%. And it increased in cycle III, the average student gain was 3.63 and the percentage gain was 90.75%. It can be concluded from the results above that using video media can increase the vocabulary of early childhood.

Keywords: Media, Video, Vocabulary

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang lebih fokus pada pengembangan kognitif serta kemampuan keterampilan anak (Annisa & Muryanti, 2022). Selain itu jenjang anak usia dini masih perlu dalam pemberian stimulus untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan pada anak agar mempunyai kesiapan dalam melanjutkan pendidikan lebih lanjut.

Bahasa adalah salah satu indikator dalam perkembangan pada anak usia dini. Bahasa pada anak berkembang sejalan dengan pertumbuhan dan bertambahnya usia anak. Indikator dalam kemampuan bahasa diantaranya yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis berkembang sesuai tahap pertumbuhan anak. Dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak diperlukan rangsangan, dan rangsangan itu tidak hanya didapat dari guru di sekolah namun dari lingkungan sekitar juga penting (Isna, 2019).

Usia anak dalam uji kosa kata di usia 2 tahun. Anak mempunyai 300 kata melalui kegiatan menirukan dan mendengarkan orang lain berbicara, dan perbendaharaan kosa kata kurang lebih 1.500 kata dalam waktu dua tahun (Musli, 2023). Dalam meningkatkan atau menambah kemampuan kosa kata pada anak dapat dengan memberikan melalui tayangan video animasi atau penggunaan media video dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan atau menambah kosa kata. Dengan melalui penggunaan media video dapat memberikan kesempatan pada anak dalam menunjukkan kemampuan anak untuk bercerita.

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video yang dapat memuat pesan atau informasi terkait pembelajaran yang dapat menyimpan dalam memori ukuran besar. Media video dapat disajikan berupa animasi, gambar, dan suara.

Media video mempunyai kelebihan yaitu salah satu media yang diminati siswa, hal tersebut dikarenakan media video salah satu media yang bervariasi dalam pembelajaran, tidak membosankan, dan siswapun dapat berimajinasi dengan menyaksikan tayangan video (Pebriani, 2017). Media audio visual adalah media yang menggabungkan dari gambar dan suara yang dapat disebut sebagai media penglihatan dan pendengaran (Limarga, 2017).

Video animasi adalah sebuah jenis gambar yang dapat disajikan dalam presentasi yang berbentuk gambar yang dapat bergerak dan bisa diisi dengan suara. Media video animasi masuk dalam kategori sebagai media audio visual yang terlihat, seperti video, film, serta slide. Media ini dianggap lebih atraktif untuk mencuri perhatian anak karena terdapat dua unsur jenis media, yaitu audio (suara) dan visual (gambar) (Mayer & Moreno, 2002).

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru di TK Aisyah 3 Sidokare Sidoarjo, pada kelas TK A siswa sejumlah 11 anak hanya 34 siswa yang mampu berbicara atau bercerita dengan kosa kata jelas dan lancar. Sebelumnya guru hanya menggunakan metode bercerita atau mendongeng, yang mengakibatkan anak menjadi mengantuk karena tidak diukung oleh gambar-gambar yang menarik dan anakpun tidak dapat melihat secara real. Dengan penerapan media video kepada anak, siswa akan lebih senang dalam menyimak dan lebih antusias serta menambah kosa kata.

Adapun penelitian sebelumnya yang dapat memperkuat penelitian ini, (Mahardhika et al., 2023) dengan judul Pengaruh Media Youtube Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka perlu adanya pembelajaran yang bermakna dengan memilih media yang

inovatif dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dengan melihat karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan dan pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa dalam mengatasi permasalahan di kelas.

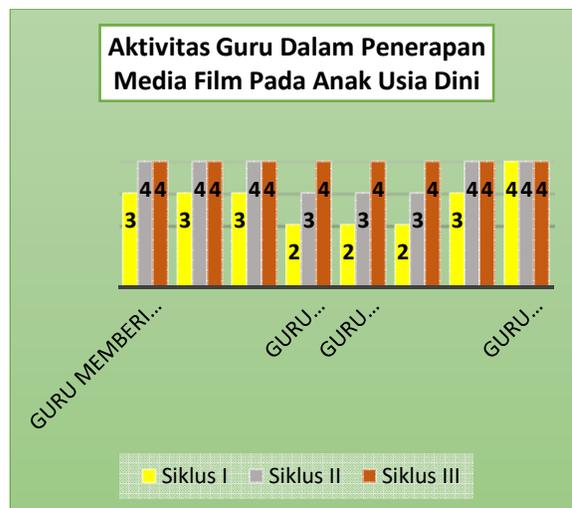
METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian dilaksanakan dikelas dengan melalui empat tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaa, pengamatan, dan refleksi. PTK merupakan penelitian yang dilaksanakan melalui pengamatan, yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung (Mu'alimin & Hari, 2014, n.d.)

Objek penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Aisyah 3 Sidokare Sidoarjo. Jumlah siswa yang diamati sejumlah 11 siswa yang terdiri dari 6 laki-laki dan 5 perempuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan. dokumentasi, dan tes. Tes dilakukan dengan menyebutkan kosa kata yang diingat dari video yang sudah ditonton siswa. Pengamatan digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu ada dokumentasi berupa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pada siklus I, II dan III dengan penerapan media Film Animasi untuk meningkatkan kosa kata pada anak usia dini di TK Aisyah 3 Sidokare-Sidoarjo, dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:



Gambar Grafik. 1

Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa pada aspek (1) Guru memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, diperoleh skor 3 kategori baik, Guru hanya mengajak siswa berdo'a namun tidak melakukan pendampingan ketika berdo'a bersama, (2) Guru mengabsensi kehadiran siswa dengan Skor 3 kategori baik, Guru melakukan absensi kepada siswa tanpa memperhatikan atau melihat wajah siswa (3) Guru mengajak siswa bernyanyi bersama-sama dengan skor 3 kategori baik, Guru mengajak bernyanyi dengan duduk (4) Guru memutar video Nussa dan Rara, diperoleh skor 2 dengan kategori cukup, Guru memutar video Nussa dan Rara tanpa memberikan petunjuk aturan dalam menyimak video, (5) Guru melakukan tanya jawab terkait kosa kata yang diingat ketika pemutaran video, diperoleh skor 2 dengan kategori cukup, Guru memberikan pertanyaan tanpa memotivasi siswa terlebih dahulu, (6) Guru memberi reward berupa bintang kepada siswa, dengan skor 2 kategori cukup, Guru memberikan reward bintang hanya kepada siswa yang mendapat

ponint kosa kata paling banyak (7) Guru memberikan motivasi kepada siswa, dengan skor 3 kategori baik, Guru memotivasi siswa tanpa pujian (8) Guru mengajak siswa berdo'a bersama diperoleh skor 4 katgeori sangat baik, Guru mengajak siswa berdo'a bersama dengan penuh perhatian.

Dari hasil perolehan skor pada masing-masing aspek aktivitas guru, rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 2,75 dengan jumlah persentase 68,75% . Hasil dari siklus I menunjukkan hasil presentase yag diperoleh belum mencapai ketuntasan maksimal pada aktivitas guru dalam penerapan media Film Animasi Nussa dan Rara anak usia dini.

Data dari hasil siklus II pada aspek (1) Guru memberi salam dan mengajak siswa berdo'a bersama, diperoleh skor 4 kategori sangat baik, Guru mengajak siswa berdo'a dengan melakukan pendampingan (2) Guru mengabsensi kehadiran siswa dengan Skor 4 kategori sangat baik, Guru melakukan absensi kepada siswa dengan memperhatikan atau melihat wajah siswa (3) Guru mengajak siswa bernyanyi bersama-sama dengan skor 4 kategori sangat baik, Guru mengajak bernyanyi dengan berdiri dan penuh semangat (4) Guru memutar video Nussa dan Rara, diperoleh skor 3 dengan kategori baik, Guru memutar video Nussa dan Rara dengan memberikan penjelasan menyimak video, (5) Guru melakukan tanya jawab terkait kosa kata yang diingat ketika pemutaran video, diperoleh skor 3 dengan kategori baik, Guru memberikan pertanyaan tanpa memotivasi dengan reward terlebih dahulu, (6) Guru memberi reward berupa bintang kepada

siswa, dengan skor 3 kategori baik, Guru memberikan reward bintang kepada siswa yang mampu mengumpulkan point kosa kata 3 (7) Guru memberikan motivasi kepada siswa, dengan skor 4 kategori sangat baik, Guru memotivasi siswa dengan memberikan pujian dan ajuangan jempol (8) Guru mengajak siswa berdo'a bersama diperoleh skor 4 katgeori sangat baik, Guru mengajak siswa berdo'a bersama dengan penuh perhatian.

Dari hasil perolehan skor pada masing-masing aspek aktivitas guru, rata-rata yang diperoleh pada siklus II sebesar 3,7 dengan jumlah persentase 92% masuk kategori sangat baik.

Dari hasil siklus II, menunjukkan adanya kenaikan rata-rata dan persentase pada aktivitas guru. Namun masih ada beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan lagi dalam kegiatan pembelajaran pada siklus III diantaranya yakni aspek ke (4) Guru memutar video Nussa dan Rara pada siklus ke II mengalami peningkatan, dengan skor 4s dengan kategori sangat baik, (5) Guru melakukan tanya jawab terkait kosa kata yang diingat ketika pemutaran video, diperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik, Guru memberikan pertanyaan dengan memotivasi dengan reward terlebih dahulu, (6) Guru memberi reward berupa bintang kepada siswa, dengan skor 4 kategori sangat baik, Guru memberikan reward bintang ke semua siswa yang mampu mengumpulkan point kosa kata.

Dari ke tiga aspek yang ditingkatkan pada suklus III, mendapat rata-rata skor 4 dengan persentase 100% dengan kategori

sangat baik sekali. Dengan hasil yang dicapai pada siklus III, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penerapan media Film Animasi Nussa dan Rara pada anak usia dini berhenti pada siklus III, dengan kesesuaian ketuntasan persentase indikator keberhasilan.

Data hasil aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III dengan penerapan media Film Animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan kosa kata pada anak usia dini di TK Aisyah 3 Sidokare-Sidoarjo, dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:



Gambar Grafik.2

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa data dari aspek (1) Siswa mengucapkan salam dan berdo'a bersama, dengan skor 3 kategori baik. Siswa berdo'a dengan bermain-main, (2) Siswa bernyanyi bersama, siswa bernyanyi memperoleh skor 3, dengan katgeori baik. Siswa bernyanyi dengan bertepuk tangan (3) Siswa mendengarkan penjelasan guru, dengan skor 4 dengan kategori sangat baik. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan tertib (4) Siswa mendengarkan dan memperhatikan video, memperoleh skor 2 dengan kategori cukup. Siswa mendengarkan dan memperhatikan video

dengan bermain. (5) Siswa menjawab pertanyaan guru, diperoleh skor 2 kategori cukup. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan wajah kebingungan (6) Siswa menerima reward gambar bintang, dengan perolehan skor 2 kategori cukup. Siswa menerima reward dengan sikap tidak bersemangat.

Dari hasil aktivitas siswa pada siklus I, menunjukkan perolehan data yang masih kurang atau belum mencapai ketuntasan indikator keberhasilan. Dari data diatas rata-rata yang diperoleh sebesar 2,7 dengan jumlah persentase 66%. Dari hasil tersebut, maka penelitian dilakukan kembali pada siklus II.

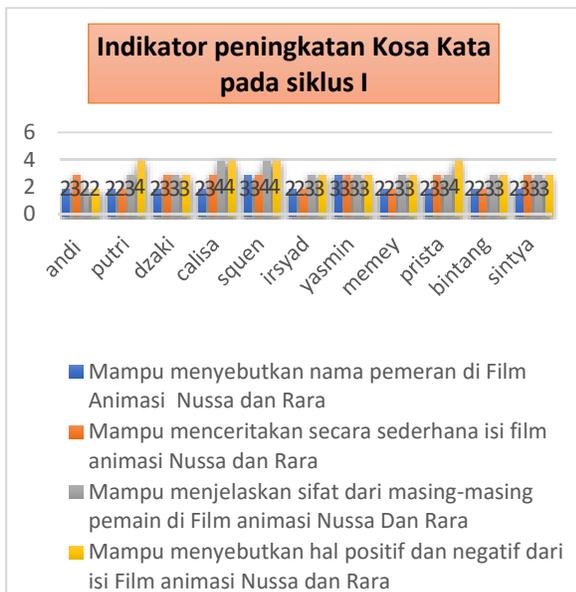
Dari data siklus II pada beberapa aspek meningkat diantaranya, aspek (4) Siswa mendengarkan dan memperhatikan video, memperoleh skor 3 dengan kategori baik. Siswa mendengarkan dan memperhatikan video dengan tanpa bermain dengan dampingan guru. (5) Siswa menjawab pertanyaan guru, diperoleh skor 3 kategori baik. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan pendampingan (6) Siswa menerima reward gambar bintang, dengan perolehan skor 3 kategori baik. Siswa menerima reward dengan tertib.

Dari ke tiga aspek diatas, telah mengalami peningkatan pada siklus II. Perolehan rata-rata pada siklus II yaitu 3,2 dengan jumlah persentase sebesar 79%. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II belum tuntas dan perlu diperbaiki lagi pada tindakan siklus III.

Hasil pada siklus III hanya memperbaiki pada aspek yang kurang, dan diantaranya ada aspek, (4) Siswa mendengarkan dan

memperhatikan video, memperoleh skor 3 dengan kategori baik. Siswa mendengarkan dan memperhatikan video dengan tanpa bermain dengan dampingan guru. (5) Siswa menjawab pertanyaan guru, diperoleh skor 3 kategori baik. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan pendampingan (6) Siswa menerima reward gambar bintang, dengan perolehan skor 3 kategori baik. Siswa menerima reward dengan tertib. Rata-rata perolehan sejumlah 4 dan presentase 100%, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus III masuk kategori sangat baik sekali.

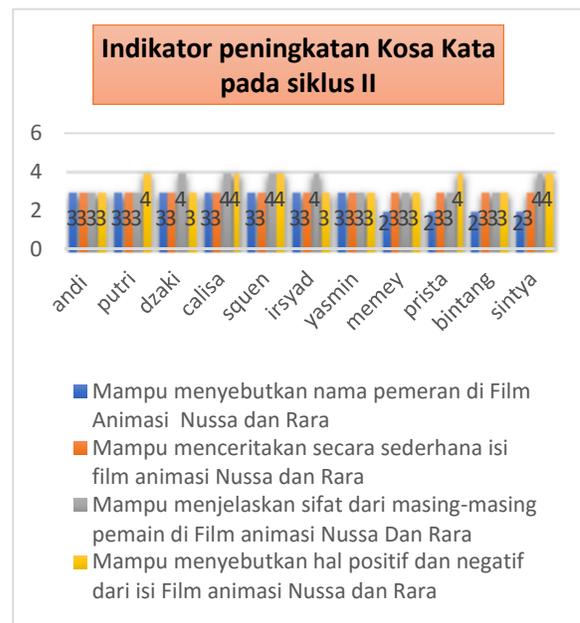
Hasil Tes lisan secara individu kepada siswa TK Imajinatif 1 pada siklus I dengan penerapan media film animasi untuk meningkatkan kosa kata pada anak usia dini di TK Aisyah 3 Sidokare-Sidoarjo, dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:



Pada indikator (1) mampu menyebutkan nama pemeran di Film Animasi Nussa dan Rara rata-rata yang diperoleh 2,1 dengan presentase 52,5%.

Indikator (2) mampu menceritakan secara sederhana isi film animasi Nussa dan Rara memperoleh rata-rata 2,63 dengan persentase 65,75%. Indikator (3) mampu menjelaskan sifat dari masing-masing pemain di Film animasi Nussa Dan Rara dengan rata-rata 2,81 dan persentase sebesar 70,25% dan indikator (4) mampu menyebutkan hal positif dan negatif dari isi Film animasi Nussa dan Rara dengan jumlah rata-rata 2.9 dan jumlah persentase sebesar 72,5%.

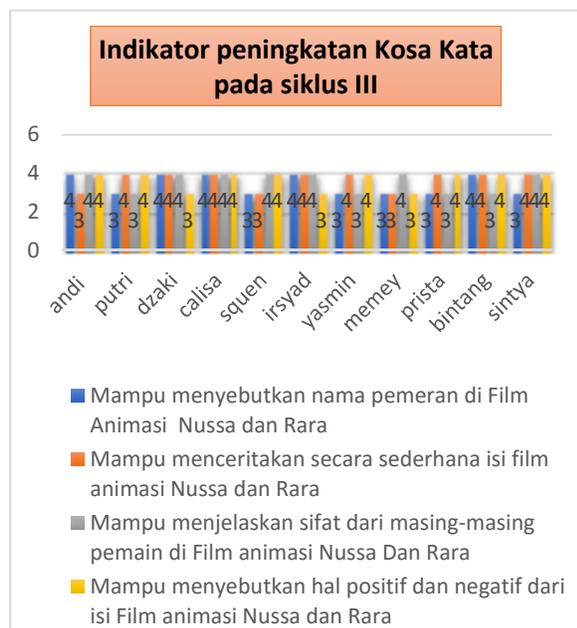
Maka diperoleh rata-rata siswa pada setiap indikator kosa kata dengan rata-rata sebesar 2,77 dan perolehan presentase sebesar 69,25%. Dari hasil siklus I terlihat indikator peningkatan kosa kata belum mencapai indikator keberhasilan atau ketuntasan maksimal. Dari hasil tersebut, maka perlu dilakukan tindakan pada siklus II.



Pada indikator (1) mampu menyebutkan nama pemeran di Film Animasi Nussa dan Rara rata-rata yang

diperoleh 2,90 dengan presentase 72,5%. Indikator (2)mampu menceritakan secara sederhana isi film animasi Nussa dan Rara memperoleh rata-rata 3 dengan persentase 75%. Indikator (3)mampu menjelaskan sifat dari masing-masing pemain di Film animasi Nussa Dan Rara dengan rata-rata 3,45 dan persentase sebesar 86,25% dan indikator (4)mampu menyebutkan hal positif dan negatif dari isi Film animasi Nussa dan Rara dengan jumlah rata-rata 3,45dan jumlah persentase sebesar 75%.

Maka diperoleh rata-rata siswa pada setiap indikator kosa kata sebesar 3,10 dan perolehan presentase sebesar 77,5%. Dari hasil siklus I terlihat indikator peningkatan kosa kata belum mencapai indikator keberhasilan atau ketuntasan maksimal. Dari hasil tersebut, maka perlu dilakukan tindakan pada siklus III.



Gambar.5

Pada indikator (1) mampu menyebutkan nama pemeran di Film Animasi Nussa dan Rara rata-rata yang

diperoleh 3,45 dengan presentase 86,25%. Indikator (2)mampu menceritakan secara sederhana isi film animasi Nussa dan Rara memperoleh rata-rata 3,72 dengan persentase 93%. Indikator (3)mampu menjelaskan sifat dari masing-masing pemain di Film animasi Nussa Dan Rara dengan rata-rata 3,63 dan persentase sebesar 90,75% dan indikator (4)mampu menyebutkan hal positif dan negatif dari isi Film animasi Nussa dan Rara dengan jumlah rata-rata 3,72 dan jumlah persentase sebesar 93%.

Maka diperoleh rata-rata siswa pada setiap indikator kosa kata sebesar 3,63 dan perolehan presentase sebesar 90,75%. Dari hasil siklus I terlihat indikator peningkatan kosa kata sudah mencapai ketuntasan maksimal, dan dinyatakan siklus penelitian sudah selesai.

PUSTAKA

- Al Umairi, M., Suyadi, S., & Naimah, N. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak melalui Media Gadget Berbasis Aplikasi (Games Music). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 44-53.
- Annisa, P., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 216-221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>
- Isna, A. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. 2(2).
- Limarga, D. M. (2017). *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*.

- Mahardhika, F., Kusumawardani, R., & Asmawati, L. (2023). Pengaruh Media Youtube Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 7–21. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1085>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87–99. <https://doi.org/10.1023/A:1013184611077>
- Mu'alimin & Hari, 2014. (n.d.). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. *Ganding*, 44(8), 1–87. http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf
- Musi, M. A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Menggunakan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kosakata Di Taman Kanak-Kanak Pusat Padu Lino. 1.*
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>