

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Bahasa

1. Pengertian Bahasa Anak usia dini

Bahasa berperan sebagai alat untuk komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam proses menjalin interaksi dengan sesama dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan berbagai gagasan, ide, keinginan, pemikiran, maupun perasaannya. Supaya pesan yang hendak disampaikan dapat dimengerti oleh pendengar, penggunaan bahasa harus mampu merepresentasikan maksud dan perasaan pembicara secara jelas dan tepat.

Kemampuan berbahasa pada anak usia dini mencakup aktivitas mengungkapkan pendapat, mendengarkan, memahami bahasa lisan, serta mengenali makna melalui gambar. Membaca menjadi salah satu bentuk kegiatan berbahasa yang bisa dilakukan oleh anak sejak dini. Kegiatan membaca akan terasa menyenangkan apabila di dalamnya terdapat elemen yang menarik perhatian anak, seperti gambar-gambar yang mendukung. Melalui gambar, anak tidak hanya memahami isi bacaan, tetapi juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya terhadap makna dari tulisan yang disajikan.

Berdasarkan kesimpulan pendapat di atas, bahasa sendiri bagi anak usia dini berfungsi sebagai alat komunikasi dengan lingkungan.(Astriyanti & Juanda, 2023) Anak dapat mengungkapkan pikiran serta perasaannya terhadap individu lain melalui bahasa yang ekspresif atau reseptif.

Bahasa juga berperan sebagai sarana utama dalam menyampaikan dan menerima informasi serta pengetahuan. Melalui penguasaan ilmu pengetahuan, anak memiliki peluang untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan, seperti intelektual, sosial, emosional, serta keterampilan fisik dan motorik.

2. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa AUD merupakan sebuah proses yang kompleks dan dinamis yang melibatkan kemampuan anak untuk memahami, menghasilkan, dan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Melalui bahasa anak dapat memberitahu maksud serta tujuan, pemikiran, maupun perasaan individu lain. (Munawarotul Fuadah, Dkk (2022):)

Perkembangan keterampilan berbahasa pada anak dimulai dari kemampuannya berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya. Interaksi ini membantu anak untuk melatih kemampuan berkomunikasi dan berbicara secara lebih terampil. Adapun tahapan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah meliputi:

- a. Tahap Penamaan, anak mulai mampu mengujarkan urutan bunyi kata

tertentu dan belum mampu untuk memakainya.

- b. Tahap Telegrafis, yaitu ketika anak mulai mampu mengungkapkan apa yang diinginkan melalui rangkaian bunyi atau suara yang terdiri dari dua hingga tiga kata secara berurutan.
- c. Tahap Transformasional, yaitu saat anak mulai mampu memanfaatkan pemahaman dan penguasaan sejumlah kosakata untuk membentuk kalimat yang lebih kompleks dan bervariasi.

Aspek-aspek yang berhubungan dengan perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut:

- a. Kosakata

Sejalan dengan pertumbuhan anak dan meningkatnya pengalaman interaksi dengan lingkungannya, perbendaharaan kosakata anak pun mengalami perkembangan yang signifikan.

- b. Sintaksis (Tata Bahasa)

Meskipun anak belum mempelajari tata bahasa secara formal, mereka mulai memahami struktur bahasa melalui contoh-contoh yang mereka dengar dan lihat dari lingkungan sekitarnya.

- c. Semantik

Semantik mengacu pada penggunaan kata yang akurat dengan maknanya. Anak-anak di PAUD umumnya sudah mulai mampu memberitahu apa keinginannya, penolakan, maupun pendapat mereka dengan menggunakan kalimat yang tepat dan sesuai konteks.

- d. Fonem (Suatu bunyi terkecil yang membedakan kata)

Anak di Paud sudah memiliki kemampuan untuk merangkai bunyi yang di dengarkannya menjadi satu kata yang mengandung arti, misalnya i. b. u. Menjadi ibu.

3. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Kemampuan berbahasa yang dimiliki anak merupakan hasil dari proses pemahaman dan perkembangan yang terus berlangsung. Anak memperoleh pengetahuan bahasa dari berbagai sumber yang memengaruhi proses tersebut. Menurut Ahmad Susanto, terdapat tiga faktor utama yang berperan penting dalam perkembangan bahasa anak, salah satunya adalah:

a. Faktor Biologis

Faktor biologis mengacu pada perkembangan biologis menjadi tahap awal bagi pertumbuhan kemampuan bahasa anak. Setiap anak secara alami memiliki *Language Acquisition Device* (LAD), yaitu perangkat bawaan sejak lahir yang memungkinkan anak memahami struktur bahasa. LAD membantu anak mengenali kategori-kategori bahasa tertentu, yang menjadi fondasi bagi penguasaan bahasa lebih lanjut.

b. Faktor Kognitif

Faktor kognitif individu ialah aspek penting yang berhubungan erat dengan kemampuan berbahasa anak. Kognitif merujuk pada kemampuan berpikir atau kecerdasan (Nurliyah & Badroeni, 2023). Piaget menyatakan bahwa tahap awal perkembangan intelektual anak berlangsung pada rentang usia 0 hingga 2 tahun. Pada tahap ini, anak

mulai memahami lingkungan sekitarnya melalui fungsi pancaindra. Proses ini secara tidak langsung membantu membentuk simbol-simbol mental dalam pikiran anak (Sefy & Dorlina Simatupang, 2022) 4 tahun merupakan usia dimana anak seharusnya sudah memiliki kemampuan dalam mengucapkan kata-kata khususnya dalam bahasa Indonesia, biasanya anak berusia 4 tahun telah memiliki sekitar 1.500 kata dan akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya usianya anak. Anak 4 tahun umumnya sudah dapat menjelaskan sebuah cerita dengan kalimat yang kompleks atau setidaknya 8 kata perkalimat (Sukmawati, Dkk, 2021)

c. Faktor Lingkungan

Lingkungan juga memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Kemampuan berbahasa sangat dipengaruhi oleh rangsangan atau stimulasi yang diterima anak dari lingkungan sekitarnya. Anak belajar berbicara melalui proses meniru dan mengulang ucapan orang dewasa di sekelilingnya. Seiring waktu, melalui kebiasaan mendengar dan menirukan, anak akan mulai mampu menggunakan bahasa secara tepat. Selain itu, kebiasaan menonton tayangan seperti video atau film animasi, baik berbahasa Indonesia maupun asing, juga dapat membantu memperkaya kosakata yang dimiliki anak.

B. Hakikat Media

1. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat berupa penyajian pesan maupaun informasi yang dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak agar lebih terpusat pada pembelajaran. Hal tersebut memberikan manfaat belajar mengajar di Lembaga Paud. Dengan media pembelajaran film animasi anak Riko the series akan lebih tergugah dan lebih semangat saat belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran adalah segala jenis sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara terencana dari sumber belajar, yang tujuannya ialah agar lingkungan belajar menjadi lebih kondusif dan peserta didik menjadi lebih mudah di arahkan. Media ini dapat berupa berbagai alat bantu fisik seperti buku, pemutar kaset, film, layar LED, foto, gambar, televisi, hingga perangkat komputer. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik adalah film animasi, yakni media visual yang menggunakan teknik animasi untuk menghadirkan gambar bergerak yang berfungsi menyampaikan cerita, informasi, maupun pesan tertentu kepada audiens.

Dari pemaparan yang telah dijelaskan di atas dapat maka disimpulkan jikamedia pembelajaran merupakan sebuah komponen yang dapat membantu proses pembelajaran. media tersebut di gunakan sebagai alat penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik.ada beberapa media sebagai pembelajaran diantaranya melibatkan visual,

auditory, bersamaan dengan visual.auditory misalnya radio, visual misalnya gambar, yang melibatkan audio serta visual misalnya film animasi.

2. Fungsi Media Pada pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menarik perhatian serta membangkitkan minat anak dalam mengikuti proses belajar. Fungsi utamanya adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan mengajar yang dapat memengaruhi suasana, situasi, dan lingkungan belajar yang dirancang serta diatur oleh guru.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah film animasi anak *Riko the Series*. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, memberikan rangsangan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis positif terhadap peserta didik. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi atau manfaat, antara lain:

- a. Membantu memperjelas isi pesan agar tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal semata.
- b. Mengurangi hambatan yang berkaitan dengan ruang, waktu, dan keterbatasan kemampuan indera manusia.
- c. Pemilihan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat dapat mengurangi kecenderungan peserta didik untuk bersikap pasif.
- d. Menyediakan stimulus belajar yang merata bagi seluruh peserta didik.
- e. Menyeragamkan pengalaman belajar sebagai dasar pemahaman bersama.

f. Membangun kesamaan persepsi dalam menerima dan memahami informasi.

3. Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran.

Pemilihan media dalam pembelajaran bertujuan untuk mendemonstrasikan materi secara lebih jelas, sebagaimana yang sering dilakukan dalam perkuliahan tentang media. Selain karena merasa familiar dengan media tertentu, pendidik juga memilih media guna memberikan penjelasan yang lebih konkret dan mudah dipahami. Di samping itu, media dipandang mampu melakukan hal-hal yang sulit dicapai hanya dengan penjelasan lisan, seperti membangkitkan minat serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Hakekat film Animasi Anak

1. Pengertian film Animasi Anak

Tidak dapat dipungkiri bahwa film animasi memiliki daya tarik kuat bagi anak-anak. Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak sangat akrab dengan tayangan animasi yang mudah mereka akses, baik melalui televisi maupun perangkat lain seperti handphone dan internet. Kehadiran karakter fiksi dan tokoh-tokoh imajinatif dalam film animasi turut menambah minat dan ketertarikan anak terhadap media tersebut.

Dari berbagai jenis media yang digunakan di lembaga PAUD, film animasi anak menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu memperkaya kosakata anak. Film animasi menyuguhkan pesan dalam bentuk audiovisual yang dinamis, sehingga mampu memberikan

kesan mendalam bagi penontonnya. Media ini sangat disukai oleh anak-anak karena menampilkan karakter yang menarik serta alur cerita yang mudah dipahami. Selain itu, unsur musik dan lagu yang menyertainya turut memudahkan anak dalam mengingat serta menirukan isi materi. (Annisa & Muryanti, 2022)

Film atau gambar bergerak merupakan rangkaian frame yang diproyeksikan satu per satu melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga menghasilkan tampilan visual yang seolah-olah hidup di layar. Umumnya, film digunakan untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, dokumentasi, maupun sebagai sarana pendidikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan jika sebuah film animasi ialah program dari program di televisi yang berisi gambar yang bergerak tujuan untuk memberikan hiburan dan memuat informasi atau berita.

Film animasi anak seperti *Riko the Series* merupakan bentuk media yang memadukan elemen audio dan visual, dengan alur cerita yang disampaikan melalui teknik animasi, atau yang lebih dikenal sebagai kartun. (Pratiwi Dian, 2022) Dalam film *Riko the series* menyajikan kartun yang menarik dan mendidik dalam dunia sains dan teknologi serta keakraban keluarga dengan berbagai cerita dan kajian islami yang memudahkan anak untuk bisa menghafal di tiap episodnya, selain menarik anak-anak juga perlu bimbingan orang tua dalam pengembangan aksara, sehingga memudahkan pemahaman anak dalam menontonnya.

2. Jenis film animasi

Secara umum, animasi dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yaitu animasi tradisional atau dua dimensi (2D animation), animasi teknik henti atau stop motion, serta animasi berbasis komputer grafis tiga dimensi (3D animation). Ketiga jenis animasi ini memiliki karakteristik dan teknik produksi yang berbeda, namun sama-sama digunakan untuk menciptakan ilusi gerak dalam karya visual.

a. *2D Animation.*

Animasi tradisional merupakan salah satu bentuk animasi tertua yang pernah dikembangkan. Disebut "tradisional" karena teknik yang digunakan berasal dari metode awal dalam pembuatan animasi, baik untuk tayangan di televisi maupun di layar lebar. Dalam animasi ini, gambar digambar secara manual untuk setiap frame. Beberapa contoh film yang menggunakan teknik animasi tradisional antara lain *Cinderella*, *Beauty and the Beast*, *Aladdin*, serta *Tom and Jerry*.

b. *Stop Motion Animation.*

Stop motion adalah teknik animasi yang memanfaatkan alat perekam, seperti kamera, untuk menangkap gerakan objek yang diposisikan secara bertahap. Setiap perubahan pose objek direkam satu per satu, sehingga saat disusun secara berurutan, akan menciptakan ilusi gerakan. Beberapa contoh film animasi yang menggunakan teknik stop motion antara lain *Chicken Run*, *Shaun the Sheep*, dan lainnya

c. *.3D Animaton.*

Animasi grafis komputer merupakan jenis animasi yang seluruh proses pembuatannya dilakukan menggunakan perangkat komputer. Animasi ini dapat berbentuk dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). Seiring perkembangan teknologi, animasi grafis komputer terus mengalami kemajuan pesat, khususnya dalam pendekatan 3D yang dinilai revolusioner karena mampu menampilkan objek yang sangat mirip dengan bentuk aslinya. Berkat dukungan teknologi komputer, proses pembuatan animasi tidak lagi mengandalkan gambar tangan secara manual, sehingga pengerjaannya menjadi lebih efisien dan praktis.. Contoh animasi jenis ini adalah misalnya film yang berjudul *Toy story*’,’*Finding nemo*” dan lain- lain.

Penelitian ini memilih film animasi yang berjudul *Riko The series* dengan alasan karena telah masuk katagorikan 3D Animation sehingga kualitas gambarnya sudah bagus.

3. Animasi sebagai media pembelajaran

Film animasi memiliki kemampuan untuk menyajikan visual yang lebih menarik dan kuat, terutama dalam menggambarkan fenomena atau informasi yang bersifat abstrak. Hal ini memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta hasil yang dicapai oleh peserta didik, sehingga menjadi salah satu keunggulan dalam penggunaan animasi sebagai media pembelajaran.

Terdapat empat cara dalam memanfaatkan sebuah film untuk pembelajaran yaitu:

- a. Tahap persiapan mencakup beberapa langkah, antara lain memahami tujuan pembelajaran, merancang materi yang akan disampaikan, memilih film animasi yang sesuai dengan topik, serta melakukan latihan penggunaan media atau alat yang akan digunakan. Selain itu, perlu juga dilakukan pengecekan lokasi untuk memastikan segala sesuatu telah siap mendukung proses pembelajaran.
- b. Tahap penyajian meliputi : merancang kalimat pembuka yang menarik perhatian, menyampaikan pengantar materi secara menarik, menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas, serta menggunakan media atau alat bantu secara efektif. Selain itu, penting juga memperhatikan cara penyampaian agar penampilan pendidik mendukung proses pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan.
- c. Tahap implementasi mencakup kegiatan seperti praktik langsung, penyusunan dan penyelesaian soal evaluatif, serta pelaksanaan diskusi terarah.
- d. Tahap lanjutan merupakan proses untuk merumuskan dan menyimpulkan hasil dari keseluruhan kegiatan pembelajaran.

D. Pedoman penilaian

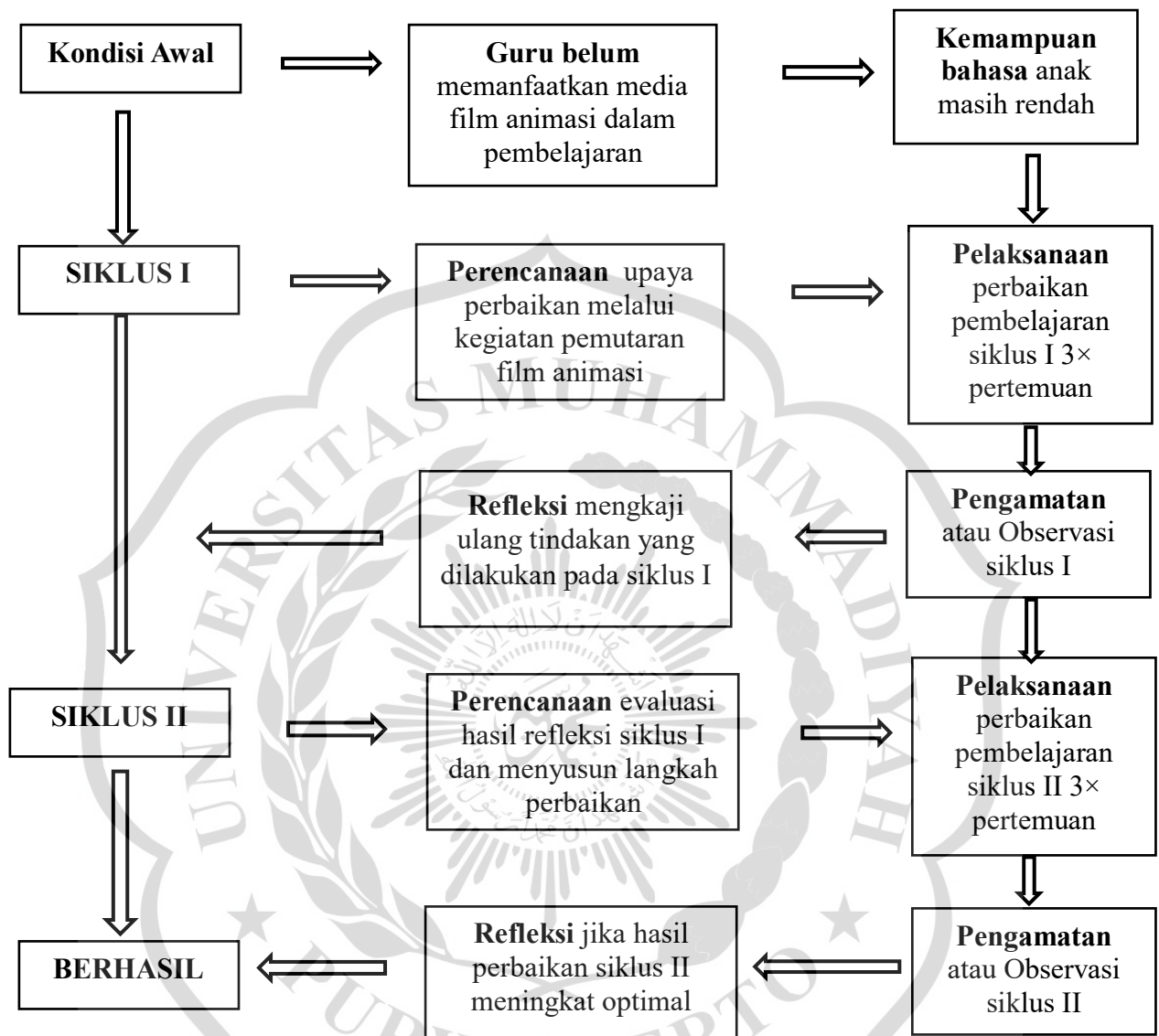
Menurut Sudjana, penilaian diartikan sebagai suatu proses untuk menetapkan atau memberikan nilai terhadap suatu objek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Adapun cara pencatatan hasil penilaian harian menurut Kemendiknas dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Dokumentasi hasil evaluasi harian terhadap perkembangan peserta didik di cantumkan dalam kolom penilaian di rencanakan kegiatan harian (RKH)
- b. Anak yang belum berkembang (BB) perkembanganya sesuai dengan indicator seperti yang di harapkan dalam melaksanakan tugas selalu di bantu guru, maka pada kolom penilaian di tulis nama anak dan di beri bintang satu (★)
- c. Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indicator seperti yang di harapkan dalam RKH mendapatkan tanda dua bintang (★★)
- d. Peserta didik yang telah mencapai perkembangan sesuai dengan harapan berdasarkan indikator dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) diberikan tanda tiga bintang (★★★) sebagai bentuk pencapaian.
- e. Anak yang menunjukkan perkembangan sangat baik (BSH), yakni melampaui indikator yang telah ditetapkan, diberikan simbol empat bintang (★★★★). Simbol bintang digunakan sebagai penanda tingkat pencapaian perkembangan anak didik dan bersifat sebagai catatan internal bagi pendidik.

E. Kerangka berfikir

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek krusial yang perlu mendapat perhatian khusus pada anak usia dini, karena bahasa berfungsi sebagai alat utama dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ketika anak mampu berkomunikasi secara efektif, ia dapat menyampaikan perasaan dan pikirannya baik secara lisan maupun tulisan. Perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempatnya, menyimak merupakan keterampilan bahasa yang pertama kali dikuasai sebelum anak mulai berbicara. Kemampuan berbicara sendiri menjadi pintu awal bagi anak dalam mengembangkan komunikasi secara luas, karena tanpa keterampilan berbicara yang baik, anak akan kesulitan dalam menjalin komunikasi yang efektif.

Oleh karena itu, kemampuan berbicara perlu dikembangkan secara optimal karena menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan lainnya. Salah satu media yang dapat menunjang proses belajar berbicara anak adalah film animasi. Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat anak dalam menyimak pembelajaran, karena film animasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, guru dapat mengaktifkan seluruh fungsi audiovisual anak, sehingga pemahaman terhadap isi cerita menjadi lebih mudah. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

| Nama | Judul | Persamaan | Perbedaan |
|-------------------|---|---|--|
| Nuning Kurniawati | Penggunaan Media Film Animasi bagi Anak bertujuan untuk Meningkatkan Keterampilan komunikasi di sia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Banana SKB Demak Tahun Ajaran 2021/2022 | <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media film animasi anak • Metode yang digunakan sama menggunakan penelitian tindakan kelas • Sama-sama mneggunakan dua kali siklus dalam penelitian,yait u siklus 1 dan 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Jumlah siswa yang diteliti oleh Nuning Kurniawati berjumlah 16 anak, sedangkan saya 20 anak • Dari penelitian Nuning Kurniawati, penelitian dilaksanakan di lembaga TK, sedangkan saya di PAUD. |

Kata kunci : *bahasa, keterampilan bicara, film animasi.*