

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini memiliki suatu peristiwa penting dalam hidupnya yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, peristiwa tersebut yakni perkembangan serta pertumbuhan terjadi dalam dirinya. Proses perkembangan dan pertumbuhan tersebut selalu berkembang sesuai dengan perjalanan kehidupan seorang anak, kejadian perkembangan dan pertumbuhan yang berlangsung pada diri anak juga tidak dapat dibandingkan dengan hal lain. Perkembangan merupakan proses bertambahnya kematangan dan fungsi psikologis manusia, perkembangan anak usia dini dapat membantu orang tua dan guru mempersiapkan upaya optimalisasi perkembangan anak (Mulianah, 2018)

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 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 (UU Sisdiknas Pasal 1 no.16). Guru juga tidak hanya harus memberikan pengetahuan kepadanya siswanya, tetapi juga harus memperhatikan karakteristik anak. Karena ketika karakteristik tersebut berkembang akan menjadi sesuatu yang istimewa bagi anak. Proses perkembangan dan pertumbuhan tersebut selalu berkembang sesuai dengan kehidupan seorang anak, kejadian

perkembangan dan pertumbuhan yang berlangsung pada diri anak juga tidak

bisa disamakan dengan anak yang lain. Anak memiliki banyak potensi dalam dirinya dan semuanya perlu dikembangkan.

Ada beberapa tahapan anak untuk perkembangan bahasa anak diataranya yaitu (Ahmad Susanto, 2012:76) Tahap I (Pralinguistik), yaitu antara usia 0-1 tahun, 2) Tahap II (linguistik), yaitu tahap holafrastik yang terjadi pada usia 1 tahun dan tahap frasa yang terjadi pada usia 1-2 tahun, c) Tahap III (pengembangan tata bahasa) tahap ini berkembang pada saat anak prasekolah yaitu usia 3,4, dan 5 tahun, pada tahap ini anak sudah mampu menyusun kalimat S (Subjek) - P (Predikat) - O Objek), dan d) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa) tahap ini muncul ketika anak berusia 6-8 tahun, pada tahap ini anak sudah mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Pengetahuan mengenai perkembangan Bahasa anak usia dini sangat bermanfaat pada pencapaian pembelajaran Bahasa dasar dengan benar. Menurut orangtua dan guru, memperhatikan perkembangan Bahasa anak sejak dini memeberikan kontribusi yang besar dalam dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Bahasa dapat didefinisikan sebagai alat guna menyampaikan sesuatu yang ada dalam pikiran. Akan tetapi, bahasa juga dapat diartikan sebagai sarana interaksi dan komunikasi, artinya alat tersebut untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Artinya anak menggunakan caranya sendiri dalam menunjukkan kemampuannya, yang bisa jadi sangat berbeda

dengan anak lainnya, melalui Bahasa yang dikuasai dalam mempelajari sesuatu.

Bahasa yang dikenalkan seharusnya bukan hanya bahasa ibu semata, namun bahasa asing juga seperti bahasa Inggris salah satunya, hal ini bertujuan agar anak dapat beradaptasi dengan perkembangan jaman saat ini. Pengenalan bahasa Inggris juga telah dimulai dalam pendidikan formal anak usia dini. Menurut Nurhadi menjelaskan bahwa untuk mengenalkan atau mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada anak harus dirancang metode dan media pembelajaran yang inovatif dan beragam, sehingga anak tertarik dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris.

Proses pengenalan kosakata bagi anak usia dini untuk menstimulus pembendaharaan kata merupakan proses yang penting bagi anak, sehingga diperlukan stimulus yang baik serta media yang menarik perhatian anak dalam mengenal dan memperkaya pembendaharaan katanya. Media yang menarik tersebut dapat diciptakan melalui pembaruan dalam berfikir seorang pendidik agar anak didik merasa tidak bosan dan jenuh. Meskipun pembelajaran yang dilaksanakan di dalam ruangan kelas bisa jadi dalam satu atau dua hari ada pengulangan materi agar materi tersebut bisa dimengerti oleh anak didik.

Teknologi yang paling lama dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio visual. Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran

menggunakan audio visual yang jelas menggunakan perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti mesin proyektor film, tape rekorder, dan proyektor visual yang lebar.

Pembuatan media dengan memanfaatkan teknologi masa kini menjadikan media lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kurangnya pemanfaatan teknologi terutama informatika ini dapat dilihat dari bagaimana pembelajaran dilakukan di kelas. Dalam penelitian ini yang diangkat adalah penggunaan media audio visual animasi yaitu media yang didalamnya terdapat unsur suara dan gambar, dimana gambar yang disajikan adalah tayangan gambar bergerak, sedangkan suara yang dikeluarkan berdasarkan suara yang keluar dari gambar tersebut.

Media yang sangat di minati anak-anak tersebut terdapat 2 macam, yaitu: (1) Video dengan animasi 2 dimensi dan (2) Video dengan animasi 3 dimensi. Video dengan animasi 2 dimensi yaitu video dengan gambar yang diedit di komputer dengan menggunakan gambar bitmap 2D, sedangkan video dengan animasi 3 dimensi yaitu video dengan gambar yang akan dimodelkan dan dimanipulasi oleh animator (Iwan Binanto, 2010:228). Penggunaan media video berbasis dengan animasi dua dimensi dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang akan diterima oleh anak didik.

Pendidik dapat menarik perhatian lebih dalam menyampaikan materi. Manfaat dalam mengaplikasikan media video animasi juga dapat dirasakan bagi anak didik. Manfaat media video animasi yaitu 1) Anak

didik lebih faham dari pembelajaran biasanya karena anak didik dapat melihat langsung alur dari sebuah cerita, 2) Anak didik tidak perlu membangun imajinasi yang lebih susah karena anak didik dapat melihat langsung karakter yang di bangun dalam video animasi tersebut, dan 3) Anak didik merasa tertarik dengan adanya media video tiga dimensi tersebut karena di dalam konten video tersebut banyak sekali gambar yang bergerak dan berwarna.

Disisi lain, anak masih mengalami kurang berkembangnya tentang Bahasa asing karena guru hanya menggunakan metode Bahasa lokal. Anak belajar hanya dengan mendengarkan penjelasan guru, setelah itu anak menyelesaikan tugas berupa lembar kerja anak. Tugas ini tidak dapat dipahami karena anak tidak memiliki pengalaman langsung dengan proses percobaan. Untuk mengumpulkan pengalaman proses pengujian, diperlukan fasilitas dan metode pendukung karena pengoperasian proses yang luas.

Hal tersebut didukung dalam hasil wawancara di TK Bina Anaprasa Kecamatan Tambelangan Kabupaten Sampang. Dalam pengenalan kosakata kepada anak usia dini belum menggunakan media akan tetapi tetap dikenalkan beberapa kosa kata kepada anak ketika pembelajaran berlangsung. Media yang diterapkan guru masih menggunakan papan tulis, buku tulis anak, poster huruf dan juga LKA. Lalu hasil kemampuan kosa kata bahasa inggrisnya masih kurang, dikarenakan kurangnya anak untuk fokus pada pengenalan kosa kata bahasa inggris dan bahasa Madura pada anak tersebut. Selanjutnya di TK Bina

Anaprasa, pelaksanaan dalam pengenalan bahasa inggris ini sudah dilaksanakan oleh guru dengan menyampaikan saat pembelajaran berlangsung namun tidak menggunakan media dan tidak teratur dalam mengenalkan kosa kata bahasa inggris kepada anak usia 4-5 tahun.

Pembelajaran ini yang setiap harinya melibatkan anak dalam setiap berkegiatan, setiap pagi melakukan kegiatan berceramah, dan memulai kegiatan dengan memberikan media pembelajaran bersifat yang monoton. Media pembelajaran yang diberikan seperti LKA dan gambar-gambar poster yang di gantung di papan, melakukan kegiatan menulis dan membacar, sehingga membuat peserta didik sangat bosan.

Dalam hal ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang bagi anak tidak bosan dan menstimulasi perkembangan Bahasa anak. Maka hal ini mendorong peneliti untuk menemukan solusi dalam memecahkan suatu masalah dengan mengembangkan media melalui suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Untuk Pengenalan Kosakata Tiga Bahasa Pada Anak Usia Dini”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka peneliti dapat merumuskan permasalahan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *let's know about animals* berbasis video animasi untuk pengenalan kosakata tiga Bahasa anak usia 4-5 tahun?

2. Bagaimana kelayakan media *let's know about animals* berbasis video animasi untuk pengenalan kosakata tiga Bahasa anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dalam pengembangan media tersebut yaitu:

1. Mengetahui pengembangan media *let's know about animals* berbasis video animasi untuk pengenalan kosakata tiga Bahasa anak usia 4-5 tahun
2. Mengetahui kelayakan pemakaian media *let's know about animals* berbasis video animasi untuk pengenalan kosakata tiga bahasa anak usia 4-5 tahun

D. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media yang dihasilkan dalam bentuk video animasi dengan format mp4
2. Bahasa yang digunakan dalam media ini yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Madura
3. Materi yang di cantumkan dalam media tersebut yaitu materi mengenal nama binatang (air, darat, bersayap, dan hutan), anggota tubuh binatang, makanan, dan bahayanya.
4. Video ini menghasilkan sebuah video animasi menggunakan tiga bahasa
5. Pembuatan video ini juga melibatkan beberapa software, diantaranya yaitu:

- a. Aplikasi *Adobe after effect* 2D, digunakan untuk membuat video animasi, dan effect visual.
- b. Aplikasi *Premiere pro*, digunakan untuk merangkai gambar dan video agar penampilan multimedia yang dihasilkan lebih menarik

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu meluas jangkauannya maka penelitian ini di batasi yakni:

1. Mengenali nama binatang menggunakan tiga Bahasa pada anak usia 4-5 tahun
2. Memberikan pemahaman dan pengenalan kepada anak tentang Media berbasis video animasi dalam tiga Bahasa
3. Memberikan contoh pengucapan menggunakan tiga Bahasa dalam pengenalan hewan dan habitatnya agar anak mudah untuk menirukan.
4. Pengembangan Bahasa anak usia 4-5 tahun

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini yaitu meningkatkan pemahaman anak didik, meningkatkan daya tarik anak didik terhadap materi yang disajikan pendidik, memperjelas materi yang di sampaikan pendidik terhadap anak didiknya, serta meningkatkan daya kreativitas dan inovasi dalam hal pembuatan media yang menarik untuk anak didiknya. Menciptakan media yang menarik bagi anak didik merupakan hal yang wajib dilakukan setiap pendidik, termasuk dalam hal pengembangan

media *lets know abot animals* video animasi pengenalan kosakata menggunakan tiga Bahasa. Menstimulasi perkembangan bahasa yang dilakukan dan dibiasakan sejak dini merupakan hal yang penting. Sehingga, hal tersebut nantinya akan menjadi kebiasaan dan akan diingat sampai anak didik tumbuh dewasa dalam pengenalan kosakata tiga Bahasa.

G. Definisi Istilah

1. Media Video Animasi

Media video animasi merupakan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik. Media ini merupakan fasilitas untuk membantu pembelajaran anak.

2. Tiga Bahasa

Tiga Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Madura yang merupakan perkembangan bahasa. Tiga Bahasa diterapkan pada anak untuk mengasah kemampuan berbahasa.

3. Pengenalan nama hewan dan habitatnya

Pengenalan nama hewan dan habitatnya merupakan pembelajaran yang sasarannya ditujukan kepada anak usia dini.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak usia 4-5 tahun yang masuk dalam kelompok A di usia ini akan mengeksplorasi lingkungan dengan sangat pesat dalam periode sensitif atau masa peka pada anak. Anak usia dini mempunyai masa keemasan anak yang dapat mengeksplor dunia dengan sangat pesat sehingga mampu memiliki kemampuan.

