

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)**

###### **a. Pengertian PAUD**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>1</sup> Konsekuensinya lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti : kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*), maupun kecerdasan spiritual.<sup>2</sup> Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, ini tahap-tahap perkembangannya juga disesuaikan yang dilalui oleh Anak Usia Dini itu sendiri.

---

<sup>1</sup>Sayudi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), hal 17

<sup>2</sup>Ibid., hal 17

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun.<sup>3</sup>

Pada pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

“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”.

Pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa :

“(1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan informal, (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal : TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non-formal : KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan usia dini jalur pendidikan informal pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksudkan dalam ayat

---

<sup>3</sup>Sayudi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar.....*, hal 18

(1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.”<sup>4</sup>

#### **b. Dasar Hukum PAUD**

Penyelenggaraan PAUD di Indonesia memiliki dasar hukum sebagaimana pada pendidikan dasar, menengah dan seterusnya.

Diantaranya sebagai berikut :

1) Amandemen UUD 1945 pasal 28 B ayat 2

Dinyatakan bahwa “Setiap anak berhak untuk kelangsungan hidup. Tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”.<sup>5</sup>

2) UU NO. 23 Tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang Perlindungan Anak

Dinyatakan bahwa “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”.<sup>6</sup>

3) UU NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Bab 1 pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan

---

<sup>4</sup>Sayudi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), hal 17-18

<sup>5</sup>UUD 1945 dan Amandemennya, (Jakarta : Angkasa, 2009), hal 15

<sup>6</sup>Tim Pengembang, *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pusat Kurikulum Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Pembinaan TK dan SD Universitas Negeri Jakarta dan Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hal 6

dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>7</sup>

### c. Tujuan PAUD

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut<sup>8</sup>:

- 1) Kesiapan anak memasuki pendidikan lebih lanjut
- 2) Mengurangi angka mengulang kelas
- 3) Mengurangi angka putus sekolah
- 4) Mempercepat pencapaian Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 tahun
- 5) Menyelamatkan anak dari kelainan didikan wanita karier dan ibu berpendidikan rendah
- 6) Meningkatkan mutu pendidikan
- 7) Mengurangi angka buta huruf muda
- 8) Memperbaiki derajat kesehatan dan gizi anak usia dini
- 9) Meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM)

Selain tujuan di atas, menurut UNESCO ECCE (*Early Childhood Care and Education*) tujuan PAUD antara lain sebagai berikut<sup>9</sup>:

- 1) PAUD yang bertujuan untuk membangun fondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas dan angka putus sekolah.

---

<sup>7</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>8</sup>Sayudi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), hal 20

<sup>9</sup>Ibid., hal 20

- 2) PAUD bertujuan menanam investasi SDM yang menguntungkan baik bagi keluarga, bangsa, Negara, maupun agama.
- 3) PAUD bertujuan untuk menghentikan roda kemiskinan.
- 4) PAUD bertujuan turut serta aktif menjaga dan melindungi hak asasi setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.

#### **d. Ruang Lingkup Lembaga-lembaga PAUD**

Sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 bahwa ruang lingkup lembaga-lembaga PAUD terbagi ke dalam tiga jalur yaitu jalur formal (TK, RA, atau bentuk lain sederajat) dengan rentang usia 4-6 tahun, non-formal (KB dengan rentang usia 2-4 tahun, TPA dengan rentang usia 3 bulan-2 tahun, atau bentuk lain sederajat/SPS dengan rentang usia 4-6 tahun), dan informal (Pendidikan Keluarga atau Pendidikan yang diselenggarakan oleh Lingkungan).<sup>10</sup>

#### **e. Kurikulum PAUD**

Kurikulum PAUD sebagai subsistem dalam jenjang pendidikan meliputi beberapa komponen antara lain sebagai berikut :

##### 1) Anak Didik

Sasaran layanan pendidikan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun. Pengelompokan anak didasarkan pada usia sebagai berikut :

---

<sup>10</sup>Sayudi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar.....*, hal 21

## a) 0 – 2 tahun

Pada fase ini pengasuhan bayi dengan kasih sayang yang tulus dalam pemenuhan kebutuhan dasar bayi menimbulkan kepercayaan (*trust*) pada bayi terhadap lingkungannya. Namun jika pengasuhan bayi tidak didasari kasih sayang maka akan timbul kecurigaan (*mistrust*) terhadap lingkungan.

## b) 2 – 4 tahun

Pengasuhan anak melalui desakan untuk melakukan apa yang dibutuhkan anak dan sesuai dengan waktu dan caranya sendiri dengan bimbingan orang yang lebih bijaksana maka anak akan lebih mengembangkan kesadaran otonominya. Sedangkan jika orang tua tidak sabar dan banyak melarang maka akan menimbulkan sikap ragu-ragu dan sangsi pada anak.

## c) 4 – 6 tahun

Pengasuhan yang memberi desakan untuk melakukan percobaan dengan bebas dalam lingkungannya. Orang tua tidak menjawab langsung pertanyaan dari anak namun anak didorong untuk berinisiatif. Namun jika anak selalu dihalangi dan pertanyaan anak selalu disepelekan akan hal itu bisa membuat anak semakin merasa bersalah.

## d) 6 – 11 tahun

Jika anak dianggap dapat berfikir secara dewasa maka anak akan berkembang dengan baik. Namun sebaliknya jika anak dianggap

seperti anak kecil maka ia akan menjadi pribadi yang rendah diri. Hal ini akan berdampak pada kurang sukanya anak dalam melakukan tugas-tugas yang bersifat intelektual dan kurangnya rasa percaya diri anak.<sup>11</sup>

## 2) Pembelajaran

Proses pembelajaran anak usia dini dapat dikatakan gampang-gampang susah. Kadang kita memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tetapi pada kenyataannya anak justru tidak belajar. Sebaliknya, kadang dengan mainan yang sangat sederhana dan murah harganya anak-anak menjadi lebih tertarik dan ingin tahu lebih banyak. Tentang mainan tersebut sekaligus mekanisme kerjanya. Bermain sambil belajar merupakan esensi bermain yang menjiwai setiap kegiatan pembelajaran PAUD.

Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (*content*), dan proses belajar. Materi belajar bagi anak usia dini dibagi dalam 2 kelompok usia.<sup>12</sup>

a) Materi Usia lahir sampai 3 tahun meliputi:

(1)Pengenalan diri sendiri (Perkembangan Konsep Diri)

(2)Pengenalan perasaan (Perkembangan Emosi)

---

<sup>11</sup>M. Hariwijaya & Bertani Eka Sukaca, *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*, (Yogyakarta: Mahardika Publishing, 2009), hal 36-37

<sup>12</sup>Tim Pengembang, *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pusat Kurikulum Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Pembinaan TK dan SD Universitas Negeri Jakarta dan Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hal 17

- (3)Pengenalan tentang orang lain (Perkembangan Sosial)
- (4)Pengenalan berbagai gerak (Perkembangan Fisik)
- (5)Mengembangkan komunikasi (Perkembangan Bahasa)
- (6)Ketrampilan berfikir (Perkembangan Kognitif)

b) Materi untuk anak usia 3 – 6 tahun meliputi :

- (1)Keaksaraan mencakup peningkatan kosa kata dan bahasa, wawasan pengetahuan, percakapan, memahami buku-buku, dan teks lainnya.
- (2)Konsep Matematika mencakup pengenalan angka - angka, pola - pola dan hubungan, geometri dan kesadaran ruang, pengukuran, pengumpulan data, pengorganisasian, dan mempresentasikannya.
- (3)Pengetahuan Alam lebih menekankan pada objek fisik, kehidupan, bumi dan lingkungan.
- (4)Pengetahuan Sosial mencakup hidup orang banyak, bekerja, berinteraksi dengan yang lain, membentuk, dan dibentuk oleh lingkungan. Komponen ini membahas karakteristik tempat hidup manusia, dan hubungannya antara tempat yang satu dengan yang lain, juga hubungannya dengan orang banyak. Anak-anak mempelajari tentang dunia dan pemetaannya, misalnya dalam rumah ada (ruang tamu, ruang tidur, kamar mandi, dapur, ruang keluarga, ruang belajar), di luar rumah



ada (taman, garasi, dll). Setiap rumah memiliki tetangga dalam jarak dekat atau jauh.

(5)Seni mencakup menari, musik, bermain peran, menggambar dan melukis. Menari, adalah mengekspresikan ide ke dalam gerakan tubuh dengan mendengarkan musik, dan menyampaikan perasaan. Musik, adalah mengkombinasikan instrumen untuk menciptakan melodi dan suara yang menyenangkan. Drama, adalah mengungkapkan cerita melalui aksi, dialog, atau keduanya. Seni juga mencakup melukis, menggambar, mengoleksi sesuatu, modeling, membentuk dengan tanah liat atau materi lain, menyusun bangunan, membuat boneka, mencap dengan stempel.

(6)Teknologi mencakup alat-alat dan penggunaan operasi dasar. Komponen ini membahas tentang alat-alat teknologi yang digunakan anak-anak di rumah, di sekolah, dan pekerjaan keluarga. Anak-anak dapat mengenal nama-nama alat dan mesin yang digunakan oleh manusia sehari-hari.

(7)Keterampilan Proses mencakup pengamatan dan eksplorasi, eksperimen, pemecahan masalah dan koneksi, pengorganisasian, komunikasi, dan informasi yang mewakili.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup>Tim Pengembang, *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pusat Kurikulum Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Pembinaan TK dan SD Universitas Negeri Jakarta dan Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hal 17-19

### 3) Penilaian (*Assessment*)

*Assessment* adalah proses pengumpulan data dan dokumentasi belajar dan perkembangan anak. *Assessment* dilakukan melalui : observasi, konferensi dengan para guru, *survey*, wawancara dengan orang tua, hasil kerja anak, dan unjuk kerja. Keseluruhan penilaian/*assessment* dapat dibuat dalam bentuk portofolio.<sup>14</sup>

## 2. Media

### a. Pengertian Media

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.<sup>15</sup>

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikianrupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup>Tim Pengembang, *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pusat Kurikulum Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Pembinaan TK dan SD Universitas Negeri Jakarta dan Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hal 19

<sup>15</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*, (Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2016), hal 4-5

<sup>16</sup>Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal 124

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran majalah, dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.<sup>17</sup>

Adanya media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk menghadirkan efektifitas dan efisiensi pengajaran. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu alat, metode, teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dan anak dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

#### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada anak Taman Kanak-kanak sebagai berikut:

- 1) Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.
- 2) Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual.

---

<sup>17</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2008), hal 204

3) Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual ini dibagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film.<sup>18</sup>

4) Media lingkungan

Media lingkungan adalah lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini untuk dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan lingkungan yang dimaksud dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum maupun ke tempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan lainnya. Media lingkungan dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dapat digunakan anak untuk mencurahkan pikirannya dalam berkreasi, termasuk melakukan berbagai manipulasi hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatan itu. Selain itu, lingkungan belajar diartikan sebagai laboratorium anak usia dini atau tempat bagi anak usia dini untuk bereksplorasi, eksperimen dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Thoiruf, *Menjadi Guru Inisiator*, (Semarang: Rasail, 2008), hal 20

<sup>19</sup>Yaumi Muhammad dan Nurdin Ibrahim, *Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal 214

### c. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa fungsi dan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis, sebagai berikut:
  - a) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan
  - b) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
  - c) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat
  - d) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk dapat belajar dengan baik
  - e) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
  - f) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa
  - g) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak<sup>20</sup>
- 5) Pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

---

<sup>20</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2008), hal 208-210

- 6) Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 7) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. Selain itu, guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar setiap jam pembelajaran.
- 8) 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.<sup>21</sup>

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pendidikan**

Prinsip pemilihan media seperti dibawah ini<sup>22</sup> :

##### 1) Tujuan

Guru yang akan menggunakan media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran harus menentukan tujuan terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar media yang dipilih dapat menunjang keefektifan pembelajaran.

##### 2) Ketepatangunaan

Ketepatangunaan ini mengacu pada kesesuaian mata pelajaran dengan pengajaran yang digunakan.

---

<sup>21</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hal 24

<sup>22</sup>Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hal 22

3) Keadaan siswa

Penggunaan media pendidikan harus mempertimbangkan keadaan siswa baik usia maupun jenjang pendidikannya.

4) Ketersediaan

Pemilihan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan ketersediaan media yang dimiliki sekolah.

5) Mutu teknis

Suatu media dikatakan memiliki mutu teknis apabila media itu benar-benar cocok ketika digunakan sebagai media pengajaran.

6) Biaya

Biaya yang dikeluarkan untuk pengadaan media juga perlu diperhatikan.

**e. Klasifikasi Media Pendidikan**

Kurikulum yang ada sekarang ini memberi ruang yang cukup bagi pengajar untuk berkreasi dan berinovasi secara mandiri. Hal ini akan memberikan dampak pada keberhasilan tujuan pembelajaran. Pengajar perlu mengembangkan materi, mengemas, dan menyajikan secara lebih menarik dengan berbagai teknik dan strategi. Jadi, dapat dikatakan bahwa sumber dan media pembelajaran adalah dua hal yang saling berkaitan. Penggunaan sumber dan media pembelajaran yang tepat dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, diantaranya:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
  - a) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, seperti film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bakan yang dicetak seperti media grafis.
  - b) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
  - a) Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televise. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.



- b) Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film *projector* untuk proyeksinya film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.<sup>23</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa film animasi termasuk dalam kelompok media audiovisual karena mengintegrasikan sistem audio dan gambar/visual.

### **3. Film Animasi**

#### **a. Pengertian Film Animasi**

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu

---

<sup>23</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2008), hal 211-212

hidup, film ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, pendidikan.<sup>24</sup>

Film animasi merupakan acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis sehingga tampak bergerak<sup>25</sup> dan mengandalkan gambar-gambar bergerak bertujuan untuk menghibur dan menyajikan informasi kepada masyarakat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa film animasi merupakan sebuah gambar yang diproyeksikan sehingga terlihat seolah-olah gambar itu hidup. Media tersebut memiliki alur cerita serta tokoh-tokoh pemeran film tersebut. Cerita disampaikan dengan gambar bergerak atau animasi, penyampainnya lebih jelas. Dengan begitu, pemirsa akan lebih paham maksud dan arah pembicaraan.

#### **b. Manfaat Film Animasi**

Film mempunyai nilai-nilai tertentu, diantaranya:

- 1) Melengkapi pengalaman-pengalaman dasar
- 2) Memancing inspirasi baru
- 3) Menarik perhatian
- 4) Penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi
- 5) Dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya
- 6) Sebagai pelengkap catatan
- 7) Menjelaskan hal-hal abstrak

---

<sup>24</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal 50

<sup>25</sup>Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal 53

8) Mengatasi rintangan bahasa dan lain-lain<sup>26</sup>

### c. Kelebihan dan Kekurangan Film Animasi

1) Kelebihan<sup>27</sup>

- a) Film dan video dapat melengkapi pengalaman – pengalaman dasar dari anak ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dll.
- b) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang.
- c) Mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- d) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok anak.
- e) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar, kecil maupun perorangan.

2) Kekurangan

- a) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan waktu dan biaya yang mahal.
- b) Pada saat film animasi dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua anak mampu mengikuti informasi yang disampaikan.
- c) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup>Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal 19

<sup>27</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal 50-

- d) Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya.
- e) Memerlukan penggelapan ruangan.<sup>29</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan suatu media harus diperhatikan saat kita memilik media untuk pembelajaran, dari segi kelebihan memang mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tetapi juga harus di ingat bahwa media juga mempunyai kekurangan salah satunya pembiayaan yang mahal dan tidak semua sekolah mempunyai peralatan.

#### **d. Manfaat Film dalam Proses Belajar**

Film dapat digunakan sebagai media untuk menunjang berlangsungnya pembelajaran, diantaranya adalah.<sup>30</sup>

- 1) Untuk tujuan kognitif
  - a) Mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan objek yang bergerak, penyimpangan dalam gerakan, dan sebagainya. Dengan film dapat juga ditunjukkan serangkaian gambar diam yang diiringi dengan audio (seperti pada gambar bingkai dan gambar rangkai), namun cara ini tidak ekonomis.

---

<sup>28</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,.....hal 50-51

<sup>29</sup>Rudi Sulisiana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: FIP UPI, 2008), hal 20

<sup>30</sup>Ronald H. Anderson, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1987), hal 116-117

- b) Mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti pada gambar diam dan media cetak, tetapi cara ini tidak ekonomis.
- c) Memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

## 2) Untuk psikomotor

Film digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperjelas gerak dan memperlambat atau mempercepat, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, memanjat, berenang, dan sebagainya. Selain itu, film juga dapat memberikan umpan balik “tertunda” kepada siswa secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian.

## 3) Untuk tujuan afektif

Film paling sesuai kalau digunakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi, yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek. Tujuan ini merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi efektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan.

## 4. Kemampuan Bercerita

### a. Pengertian Kemampuan Bercerita

Pengertian Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia<sup>31</sup> adalah kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya mempunyai harta berlebihan).<sup>32</sup> Kemampuan adalah suatu kesanggupan, kecakapan, kekuatan dalam melakukan yang harus dilakukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakan.

Sedangkan bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka, yang bisa dilakukan secara lisan atau tertulis.<sup>33</sup> Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongen yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa

---

<sup>31</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia/Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal 909

<sup>32</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia.....*, hal 909

<sup>33</sup>Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), hal 5.3

menyenangkan.<sup>34</sup> Pada pendidikan anak usia dini, bercerita merupakan salah satu metode pengembangan bahasa yang dapat mengembangkan aspek fisik maupun psikis anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikan dengan menarik. Ketika anak – anak mendengar cerita mereka menggunakan imajinasi mereka. Kreativitas cerita tergantung bagaimana penyajian cerita itu sehingga dapat menghidupkan dan bagaimana pendengar aktif menginterpretasikan apa yang didengarnya. Anak - anak mendapat kenangan dari seluruh pengalaman itu. Pengalaman didalam cerita juga membantu anak - anak mengembangkan apresiasi bentuk cerita, mengingat karakter, jalan cerita dan moral yang terkandung dalam cerita – cerita dapat memotivasi anak – anak untuk lebih banyak menggali *literature* dan menjadi pembaca cerita, membaca cerita, dan menulis cerita.

Kegiatan bercerita merupakan kegiatan yang bermakna dalam kaitannya dengan perkembangan anak. Alasan cerita sebagai sesuatu yang penting bagi anak sebagai berikut<sup>35</sup> :

- 1) Bercerita merupakan alat pendidikan budi pekerti yang paling dicerna anak di samping teladan yang dilihat anak tiap hari.
- 2) Bercerita merupakan metode dan materi yang dapat diintegrasikan dengan dasar keterampilan lain yaitu berbicara, membaca, menulis, dan menyimak.

---

<sup>34</sup>Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), hal 162

<sup>35</sup>Ibid., hal 163-164

- 3) Bercerita memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati terhadap peristiwa yang menimpa orang lain. Hal tersebut mendasari anak untuk memiliki kepekaan sosial.
- 4) Bercerita memberi contoh pada anak bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik, sekaligus memberi pelajaran bagi anak bagaimana cara mengendalikan keinginan-keinginan yang dinilai negatif oleh masyarakat.
- 5) Bercerita memberikan barometer sosial pada anak, nilai-nilai apa saja yang diterima oleh masyarakat sekitar, seperti patuh pada perintah orangtua, mengalah pada adik, dan selalu bersikap jujur.
- 6) Bercerita memberikan pelajaran budaya dan budi pekerti yang memiliki retensi lebih kuat daripada pelajaran budi pekerti yang diberikan melalui penuturan dan perintah langsung.
- 7) Bercerita memberikan ruang gerak pada anak, kapan suatu nilai yang berhasil ditangkap akan diaplikasikan.
- 8) Bercerita memberikan daya tarik bersekolah bagi anak karena di dalam bercerita ada efek rekreatif dan imajinatif yang diperlukan anak seusia taman kanak-kanak. Kehadiran cerita membuat anak lebih memiliki kerinduan bersekolah.

#### **b. Dasar dan Tujuan Bercerita**

Metode cerita sebenarnya telah diisyaratkan dan dikenalkan Allah kepada Rasulullah melalui Al Qur'an dalam :



Surat Hud ayat 120,

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ  
وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ ١٢٠

Artinya : “Dan semua kisah dari Rasul-rasul kami ceritakan kepadamu, itulah kisah-kisah yang dengannya kami teguhkan hatimu dan dalam kisah-kisah itu telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.”<sup>36</sup>

Selain itu, metode cerita juga tersirat dalam Surat Yusuf ayat 3,

نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ الْغَافِلِينَ ٣

Artinya : “Kami menceritakan kepadamu kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al Quran ini kepadamu, dan sesungguhnya kamu sebelum (kami menurunkan)nya adalah termasuk orang-orang yang belum mengetahui.”<sup>37</sup>

Kandungan dalam ayat ini mencerminkan bahwa cerita yang ada dalam Al Qur'an merupakan cerita – cerita pilihan yang mengandung nilai pedagogis. Sedangkan digunakannya metode cerita dalam pengajaran dimaksudkan agar materi pelajaran dapat lebih membekas pada anak didik yang mendengarkannya serta lebih menarik perhatian (konsentrasi) mereka<sup>38</sup>.

<sup>36</sup>AL QUR'AN dan TERJEMAH, (diterjemahkan oleh: Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an), (Jakarta: MAHKOTA SURABAYA, 1989), hal 345

<sup>37</sup>Ibid., hal 348

<sup>38</sup>Abdul Fattah Abu Ghuddah, (Penerjemah: H. Mochtar Zoerni), *40 Metode Pendidikan dan Pengajaran Rasulullah*, (Bandung : Irsyad Baitus Salam, 2009), hal 211

Kegiatan bercerita merupakan salah satu cara yang ditempuh guru untuk memberikan pengalaman belajar agar anak memperoleh penguasaan isi cerita yang disampaikan lebih baik.

Tujuan metode bercerita bagi anak diantaranya :

- 1) Mengembangkan kemampuan berbahasa, di antaranya kemampuan menyimak (*listening*), juga kemampuan dalam berbicara (*speaking*) serta menambah kosa kata yang dimilikinya.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikirnya karena dengan bercerita anak diajak untuk memfokuskan perhatian dan berfantasi mengenai jalan cerita serta mengembangkan kemampuan berpikir secara simbolik.
- 3) Menanamkan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita yang akan mengembangkan kemampuan moral dan agama, misalnya konsep benar-salah atau konsep ketuhanan.
- 4) Mengembangkan kepekaan sosial-emosi anak tentang hal-hal yang terjadi di sekitarnya melalui tuturan cerita yang disampaikan.
- 5) Melatih daya ingat atau memori anak untuk menerima dan menyimpan informasi melalui tuturan peristiwa yang disampaikan.
- 6) Mengembangkan potensi kreatif anak melalui keragaman ide cerita yang dituturkan.<sup>39</sup>
- 7) Anak dapat bertanya apabila tidak memahaminya

---

<sup>39</sup>Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), hal 5.5

- 8) Anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang didengarkan dan diceritakannya, sehingga hikmah dari isi cerita dapat dipahami dan lambat laun didengarkan, diperhatikan, dilaksanakan dan diceritakannya pada orang lain.<sup>40</sup>

### c. Manfaat Cerita untuk Anak

Cerita sangat bermanfaat bagi pengembangan anak. Ada beberapa manfaat cerita sebagai berikut<sup>41</sup>:

- 1) Membantu pembentukan pribadi dan moral anak. Cerita sangat efektif membentuk pribadi dan moral anak. Melalui cerita, anak dapat memahami nilai baik dan buruk yang berlaku pada masyarakat.
- 2) Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi. Cerita dapat dijadikan sebagai media menyalurkan imajinasi dan fantasi anak. Pada saat menyimak cerita, imajinasi anak mulai dirangsang. Imajinasi yang dibangun anak saat menyimak cerita memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah secara kreatif.
- 3) Memacu kemampuan verbal anak. Cerita dapat memacu kecerdasan linguistik anak. Cerita mendorong anak bukan saja senang menyimak cerita tetapi juga senang bercerita atau berbicara. Anak belajar tata cara berdialog dan bernarasi.

---

<sup>40</sup>Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2004), hal 170

<sup>41</sup>Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal 167

Berdasarkan penjelasan tersebut ada banyak manfaat dari bercerita. Maka dari itu bercerita dijadikan salah satu referensi dalam pemilihan metode pembelajaran pada anak usia dini, karena banyak nilai positif yang terkandung.

#### **d. Fungsi Cerita Bagi Pendidikan Anak – Anak**

Cerita memang banyak sekali manfaatnya bagi anak-anak. Paling tidak cerita mempunyai beberapa fungsi penting antara lain<sup>42</sup> :

- 1) Sebagai sarana kontak batin antara pendidik (termasuk orang tuanya) dengan anak didik.
- 2) Sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan moral atau nilai-nilai ajaran tertentu.
- 3) Sebagai metode untuk memberikan bekal kepada anak didik agar mampu melakukan proses identifikasi diri maupun identifikasi perbuatan (akhlaq).
- 4) Sebagai sarana pendidikan emosi (perasaan) anak didik.
- 5) Sebagai sarana pendidikan fantasi/imajinasi/kreativitas (daya cipta) anak didik.
- 6) Sebagai sarana pendidikan bahasa anak didik.
- 7) Sebagai sarana pendidikan daya pikir anak didik.
- 8) Sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman batin dan khasanah pengetahuan anak didik.

---

<sup>42</sup>Kak Bimo dalam <https://kakbimo.wordpress.com/makalah-ringkas/>. diakses 24 Desember 2018

9) Sebagai salah satu metode untuk memberikan terapi pada anak-anak yang mengalami masalah psikologis.

10) Sebagai sarana hiburan dan pencegah kejenuhan.

**e. Bercerita untuk Anak Usia Dini**

Sebelum bercerita, pendidik harus memahami terlebih dahulu tentang cerita apa yang hendak disampaikan, tentu saja disesuaikan dengan karakteristik anak-anak usia dini. Agar dapat bercerita dengan tepat, pendidik harus mempertimbangkan materi ceritanya dan memilih cerita antara lain ditentukan oleh<sup>43</sup> :

1) Pemilihan Tema dan judul yang tepat

Bagaimana cara memilih tema cerita yang tepat berdasarkan usia anak? Seorang pakar psikologi pendidikan bernama Charles Buhler mengatakan bahwa anak hidup dalam alam khayal. Anak-anak menyukai hal-hal yang fantastis, aneh, yang membuat imajinasinya “menari-nari”. Bagi anak-anak, hal-hal yang menarik, berbeda pada setiap tingkat usia, misalnya:

a) Ada usia 4 tahun, anak menyukai dongeng fabel dan horor, seperti: Si Wortel, Tomat yang Hebat, Anak Ayam yang Manja, Kambing Gunung dan Kambing Gibas, anak nakal tersesat di hutan rimba, cerita nenek sihir, orang jahat, raksasa yang menyeramkan dan sebagainya.

---

<sup>43</sup>Kak Bimo dalam <https://kakbimo.wordpress.com/makalah-ringkas/>. diakses 24 Desember 2018

- b) Pada usia 4-8 tahun, anak-anak menyukai dongeng jenaka, tokoh pahlawan/hero dan kisah tentang kecerdikan, seperti; Perjalanan ke planet Biru, Robot pintar, Anak yang rakus dan sebagainya.
  - c) Pada usia 8-12 tahun, anak-anak menyukai dongeng petualangan fantastis rasional (sage), seperti: Persahabatan si Pintar dan si Pikun, Karni Juara menyanyi dan sebagainya.
- 2) Waktu Penyajian dengan mempertimbangkan daya pikir, kemampuan bahasa, rentang konsentrasi dan daya tangkap anak, maka para ahli dongeng menyimpulkan sebagai berikut:
- a) Sampai usia 4 tahun, waktu cerita hingga 7 menit
  - b) Usia 4-8 tahun, waktu cerita hingga 10 -15 menit
  - c) Usia 8-12 tahun, waktu cerita hingga 25 menit

Namun tidak menutup kemungkinan waktu bercerita menjadi lebih panjang, apabila tingkat konsentrasi dan daya tangkap anak dirangsang oleh penampilan pencerita yang sangat baik, atraktif, komunikatif dan humoris.

3) Suasana (situasi dan kondisi)

Suasana disesuaikan dengan acara/peristiwa yang sedang atau akan berlangsung, seperti acara kegiatan keagamaan, hari besar nasional, ulang tahun, pisah sambut anak didik, peluncuran produk, pengenalan profesi, program sosial dan lain-lain, akan berbeda jenis dan materi ceritanya. Pendidik dituntut untuk

memperkaya diri dengan materi cerita yang disesuaikan dengan suasana. Jadi selaras materi cerita dengan acara yang diselenggarakan, bukan satu atau beberapa cerita untuk segala suasana.

### **5. Penggunaan Media Film Animasi Edukatif Terhadap Kemampuan Bercerita Pada Anak Usia Dini Kelompok B**

Karakteristik anak kelompok B adalah anak dengan rentang usia 5-6 tahun yang memiliki keunikan tersendiri pada masing – masing anak. Karakteristik anak ditinjau dari berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak yaitu aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, dan nilai agama dan moral. Kemampuan berbahasa anak pada usia ini berada pada tahap praoperasional, dimana pada tahap ini perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain dan mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap anak.

Pada perkembangan bercerita yang termasuk dalam keterampilan berbicara, diperlukan kemampuan menguasai dua fungsi komunikasi yaitu mengerti dan memahami apa yang dikatakan orang lain, dan mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaan diri kepada orang lain.<sup>44</sup>

Pada usia 5-6 tahun atau usia Taman Kanak – Kanak, telah memiliki sejumlah besar kosakata. Mereka sudah dapat membuat

---

<sup>44</sup>Rita Eka Izzaty, dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hal

pertanyaan negatif, kalimat majemuk, dan berbagai bentuk kalimat. Mereka memahami kosakata lebih banyak, dapat bergurau, bertengkar dengan teman-temannya dan berbicara sopan dengan orang tua dan guru mereka. Kematangan bicara anak ada hubungannya dengan latar belakang orang tua anak dan perkembangannya di taman kanak – kanak.<sup>45</sup>

Karakteristik berbicara anak usia 4-6 tahun diantaranya sebagai berikut<sup>46</sup> :

- a. Kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik
- b. Melaksanakan 2-3 perintah lisan secara berurutan dengan benar
- c. Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami
- d. Menyebutkan nama, jenis kelamin dan umurnya
- e. Menggunakan kata sambung seperti: dan, karena, tetapi
- f. Menggunakan kata tanya seperti: bagaimana, apa, mengapa, kapan
- g. Membandingkan dua hal
- h. Memahami konsep timbal balik
- i. Menyusun kalimat

Bercerita untuk anak – anak menggunakan bahasa yang sederhana dengan kalimat – kalimat pendek, pilihan kata yang sesuai dengan tingkat berfikir anak. Kegiatan bercerita memberikan

---

<sup>45</sup>Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hal 43

<sup>46</sup>Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), hal 3.9



sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan dari perkembangan bahasanya sehingga anak akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain dengan modal kemampuan berbahasa yang sudah baik.

Menurut Vygotsky ada tiga tahap perkembangan bicara anak yang menentukan tingkat perkembangan berfikir dengan bahasa<sup>47</sup> :

- a. Tahap pertama, tahap eksternal merupakan tahap berpikir dengan bahasa yang disebut berbicara secara eksternal. Maksudnya, sumber berpikir anak datang dari dirinya. Sumber itu terutama berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan anak dengan cara tertentu. Misalnya orang dewasa bertanya kepada anak: “Apa yang sedang kamu lakukan?” anak menjawab: “Main dengan kucing”, orang dewasa meneruskan pertanyaannya: “Mana ekornya?”, dan seterusnya.
- b. Tahap kedua yaitu tahap egosentris merupakan tahap dimana pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Dengan suara khas anak berbicara seperti jalan pikirannya: “Ini kucing, ini ekornya”.
- c. Tahap ketiga merupakan tahap berbicara secara internal. Disini anak menghayati sepenuhnya proses berpikirnya. Sesuai dengan ini anak memproses pikirannya dengan pemikirannya sendiri. Sesuai dengan contoh anak yang sedang menggambar kucing tersebut di

---

<sup>47</sup>Moslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal 18

atas, pada tahap ini anak memproses pikirannya dengan pemikirannya sendiri: “ Apa yang harus saya gambar? Saya tahu saya akan menggambar kucing”.

Dengan demikian disimpulkan bahwa ketika anak berkembang pada tahap perkembangan bercerita, anak yang dapat mengolah kata menjadikan sebuah kalimat sehingga anak mampu bercerita. Ketika anak mampu bercerita, anak mengalami peningkatan yang baik (keluwesan dan keuletan) dalam bicaranya. Berdasarkan tahap berbicara pada anak usia 5-6 tahun atau Taman Kanak – Kanak, maka dapat digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan anak dalam berbahasa, salah satunya bercerita. Hal tersebut sebagai dasar pemahaman dari kemampuan bercerita yang termasuk dalam keterampilan berbicara pada anak.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian-penelitian sejenis penelitian ini telah dilakukan sebelumnya, sebab penelitian terdahulu di anggap penting dalam sebuah penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa penelitian terdahulu yang mendasari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Peneliti Daroah (2013) yang berjudul “*Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita dengan Media Audio visual di Kelompok B1 RA Perwanida 02 Slawi*”.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan bahasa yang dicapai anak didik kelompok B1 Ra Perwanida 02 Slawi lebih meningkat di bandingkan dengan sebelumnya di mana perkembangan bahasa anak hanya mencapai 50%, namun setelah dilakukan praktek penelitian tindakan kelas melalui metode bercerita dengan menggunakan media audio visual, pada siklus pertama mengalami peningkatan mencapai 75%, maka dari itu dilakukan penelitian ulang sehingga pada siklus kedua mengalami peningkatan mencapai 85%, dimana tingkat pencapaian tersebut sudah memenuhi target penelitian yaitu 85%, Begitu pula dengan guru lebih mudah dalam menyampaikan metode bercerita, dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pembelajaran melalui metode bercerita dengan media audio visual dapat dikatakan berhasil dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa anak, untuk itu disarankan pada semua guru dapat memberikan kegiatan bercerita dengan bantuan media audio visual sehingga dapat menarik dan menyenangkan anak.

2. Peneliti Sri Tulasih (2015/2016) yang berjudul *“Penggunaan metode Bercerita dengan Media Gambar dalam Meningkatkan Motivasi Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Sultan Agung Sardonoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta”*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan metode bercerita sangat efektif dalam meningkatkan motivasi kemampuan

berbahasa, (2) penggunaan media gambar sangat mendukung kegiatan pembelajaran, (3) motivasi belajar anak dapat termotivasi dengan kemauan anak untuk menunjukkan gambar, menyebutkan tokoh dalam cerita, mau bersosialisasi dengan teman, (4) kemampuan berbahasa anak dapat berkembang dengan baik, anak telah mencapai indikator perkembangan sangat baik, anak mampu berkomunikasi, bercerita tentang cerita yang sudah didengarnya, menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita, mau menjawab pertanyaan, hasil penelitian diperoleh hasil yang cukup memuaskan. Di mana anak didik di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Sultan Agung Nglanjaran Sardonoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta, perkembangan kemampuan berbahasanya berkembang menjadi lebih baik. Hal ini terlihat dari banyaknya perubahan pada sifat maupun sikap anak didik. Anak didik bersikap kooperatif, komunikatif, dalam berkomunikasi dengan teman maupun dengan guru.

3. Peneliti Debora Meiliana Limarga (2017) yang berjudul *“Penerapan Metode Bercerita dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini”*.

Kemampuan empati anak kelompok A1 TK Santo Aloysius Bandung masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh gambaran mengenai peningkatan kemampuan empati anak melalui penerapan metode bercerita dengan media audio visual. Penelitian dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan design penelitian Kemmis & Taggart. Teknik pengumpulan data dalam

penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan empati anak setelah diterapkan metode bercerita dengan media audio visual. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita dengan media audio visual efektif dalam meningkatkan kemampuan empati anak Kelompok A1 TK Santo Aloysius dan juga mengembangkan daya imajinasi anak, menciptakan situasi belajar yang menggembirakan. Peneliti merekomendasikan kepada guru agar secara konsisten menerapkan metode bercerita dengan media audio visual dalam rangka meningkatkan kemampuan empati anak dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

4. Peneliti Depi Wulandari (2013) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar*".

Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*, yaitu penggunaan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan pengukuran kemampuan berbahasa pada *posttest* (setelah perlakuan). Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK kelompok A pada TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 28 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Validitas data menggunakan triangulasi

sumber data. Teknik analisis data menggunakan uji beda test. Pengerjaan menggunakan program komputer SPSS *for windows* versi 17.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia 4-5 Tahun di TK kelompok A pada TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis dengan uji t yang memperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,377 > 2,052$  diterima pada taraf signifikansi 5%. Peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak setelah pembelajaran dengan media audio visual yang mencapai 34,000, lebih tinggi dibandingkan sebelum pembelajaran yang hanya mencapai 27,000. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini yang telah diberi pembelajaran dengan media audio visual memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik

5. Peneliti Malpaleni Satriana (2017) yang berjudul "*Pengaruh Metode Bercerita dengan Gambar Terhadap Kemampuan Prabaca*".

Mengembangkan kemampuan bahasa pada aspek prabaca sejak usia dini, sangatlah penting sebagai persiapan secara akademis untuk memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Membaca dapat diartikan menterjemahkan simbol atau gambar ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata, kata-kata disusun agar orang lain dapat memahaminya. Penelitian ini mengkaji bagaimana pengaruh

penggunaan metode bercerita dengan gambar dalam meningkatkan kemampuan prabaca anak usia 5-6 tahun.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest design* yang memberikan tes awal dan tes akhir terhadap subjek penelitian. Berdasarkan perhitungan statistik, dapat dilihat bahwa nilai Z uji rata-rata skor *pre-test* dengan skor *post-test* kemampuan prabaca pada anak sebesar 2,844 dengan nilai signifikansi lebih kecil dari nilai probabilitas ( $0,004 < 0,05$ ) dengan demikian  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *posttest* kemampuan prabaca pada anak, setelah mendapatkan perlakuan berupa kegiatan dengan menggunakan metode bercerita dengan gambar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bercerita dengan gambar memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan prabaca anak usia dini di Kober Al Haqqul Yaqin.

Berikut ini disajikan tabel dari penelitian terdahulu :

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Daroah (2013) <sup>48</sup>	“Meningkatkan Kemampuan Bahasa melalui Metode Bercerita dengan Media Audio visual di	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pembelajaran melalui metode bercerita dengan	1. Tempat penelitian di RA Perwanida 02 Slawi (penelitian terdahulu)	1. Kemampuan bahasa melalui metode bercerita 2. Media audio

<sup>48</sup>Daroah, *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita dengan Media Audio visual di Kelompok B1*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013)

		Kelompok B1 RA Perwanida 02 Slawi”	media audio visual dapat dikatakan berhasil dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa anak, untuk itu disarankan pada semua guru dapat memberikan kegiatan bercerita dengan bantuan media audio visual sehingga dapat menarik dan menyenangkan anak.	2. Tempat penelitian di RA Nurul Huda Kalipakis Ngantru Tulungagung (penelitian saat ini)	visual
2	Sri Tulasih (2015/2016) <sup>49</sup>	“Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Gambar dalam Meningkatkan Motivasi Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok B di Tk Sultan Agung Sardonoarjo Ngaglik Sleman Yogyakarta”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. Penggunaan metode bercerita sangat efektif dalam meningkatkan motivasi kemampuan berbahasa 2. Penggunaan media gambar sangat mendukung kegiatan pembelajaran 3. Motivasi belajar anak dapat termotivasi dengan kemauan anak untuk menunjukkan gambar, menyebutkan tokoh dalam cerita, mau bersosialisai dengan teman, 4. Kemampuan berbahasa anak	1. Media gambar (penelitian terdahulu) 2. Media film animasi edukatif (penelitian saat ini) 3. Tempat penelitian di Tk Sultan Agung Sardonoarjo Ngaglik Sleman Yogyakarta (penelitian terdahulu) 4. Tempat penelitian di RA Nurul Huda Kalipakis Ngantru Tulungagung (penelitian	1. Metode bercerita 2. Kemampuan berbahasa

<sup>49</sup>Sri Tulasih, *Penggunaan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Dalam Meningkatkan Motivasi Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok B*, (Yogyakarta : Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2016)



			dapat berkembang dengan baik, anak telah mencapai indikator perkembangan sangat baik, anak mampu berkomunikasi, bercerita tentang cerita yang sudah didengarnya, menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita, mau menjawab pertanyaan, hasil penelitian diperoleh hasil yang cukup memuaskan.	saat ini)	
3	Debora Meiliana Limarga (2017) <sup>50</sup>	“Penerapan Metode Bercerita dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:  Peneliti merekomendasikan kepada guru agar secara konsisten menerapkan metode bercerita dengan media audio visual dalam rangka meningkatkan kemampuan empati anak dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.	1. Kemampuan empati (penelitian terdahulu) 2. Kemampuan bercerita (penelitian saat ini) 3. Tempat penelitian di TK Santo Aloysius Bandung (penelitian terdahulu) 4. Tempat penelitian di RA Nurul Huda Kalipakis Ngantru	1. Metode bercerita 2. Media audio visual

<sup>50</sup>Debora Meiliana Limarga, *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*, (Bandung : Pascasarjana UPI Bandung, 2017)

				Tulungagung (penelitian saat ini)	
4	Depi Wulandari (2013) <sup>51</sup>	“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:  Penggunaan media <i>audio visual</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini yang telah diberi pembelajaran dengan media <i>audio visual</i> memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik.	1. Kemampuan berbahasa (penelitian terdahulu) 2. Kemampuan bercerita (penelitian saat ini) 3. Tempat penelitian di TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar (penelitian terdahulu) 4. Tempat penelitian di RA Nurul Huda Kalipakis Ngantru Tulungagung (penelitian saat ini)	5. Media audio visual
5	Malpaleni Satriana (2017) <sup>52</sup>	“Pengaruh Metode Bercerita dengan Gambar terhadap Kemampuan Prabaca”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:  Penggunaan metode bercerita dengan gambar memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan prabaca anak usia dini	1. Kemampuan prabaca (penelitian terdahulu) 2. Kemampuan bercerita (penelitian saat ini) 3. Tempat penelitian di Kober Al Haqqul Yakin	1. Metode bercerita

<sup>51</sup>Depi Wulandari, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun*, (Surakarta : Univrsitas Muhammadiyah Surakarta, 2013)

<sup>52</sup>Malpeni Satriana, *Pengaruh Metode Bercerita Dengan Gambar Terhadap Kemampuan Prabaca*, (Samarinda : FKIP Universitas Mulawarman, 2017)

				(penelitian terdahulu) 4. Tempat penelitian di RA Nurul Huda Kalipakis Ngantru Tulungagung (penelitian saat ini)	
--	--	--	--	---	--

### C. Kerangka Konseptual/Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting<sup>53</sup>. Media film animasi edukatif merupakan sebuah media audio visual berupa rangkaian gambar tidak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga tampak hidup pada layar dimana ceritanya mengandung sebuah nilai-nilai pendidikan tentang kehidupan sehari-hari yang disajikan dengan ringan sehingga mudah dipahami oleh anak. Sedangkan kemampuan bercerita adalah suatu kemampuan yang di dalamnya itu untuk menyampaikan ilmu, pesan, nasihat, baik lisan maupun tulisan kepada orang lain yang sebagian besar bahannya berdasarkan fakta. Sehingga diharapkan nantinya kemampuan bercerita pada anak usia dini dapat lebih baik dengan penggunaan media film animasi edukatif ini dalam proses pembelajaran.

---

<sup>53</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 60

**Gambar 2.1**  
**Desain Penelitian**

<b>E : O<sub>1</sub> x O<sub>2</sub></b>
<b>C : O<sub>3</sub> - O<sub>4</sub></b>

Keterangan :

- E** = Kelompok eksperimen yang diambil secara tidak random
- C** = Kelompok kontrol yang diambil secara tidak random
- X** = Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen yang berupa media film animasi edukatif
- O<sub>1</sub>** = Kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yang menggunakan metode monoton
- O<sub>2</sub>** = Kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yang menggunakan media film animasi edukatif
- O<sub>3</sub>** = Kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan yang menggunakan metode monoton
- O<sub>4</sub>** = Kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan yang menggunakan metode monoton

Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelas, kelas kontrol dan eksperimen. O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> adalah pretest dari kelas kontrol dan eksperimen (X) merupakan perlakuan yang diberikan peneliti yaitu berupa media film animasi edukatif O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> adalah *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.