

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang ditujukan kepada anak usia baru lahir sampai enam tahun untuk memberikan persiapan guna melanjutkan pada tahap pendidikan dasar. Proses pendidikan dapat dilakukan melalui jalur formal, informal, maupun nonformal dengan tujuan untuk membantu pertumbuhan peserta didik dalam bidang jasmani maupun rohani. Seperti yang sudah dipaparkan pada Undang – undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan di Nasional Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa "pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Dalam dunia pendidikan anak usia dini salah satu yang berperan penting adalah pendidik/guru. Tugas guru ialah mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, melatih dan mengevaluasi peserta didik. Sebelum melaksanakan tugas - tugas tersebut seorang guru wajib membuat perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Seorang guru juga dituntut untuk kreatif dalam pembuatan perencanaan pembelajaran, APE dan media - media yang digunakan. Hal ini dikarenakan anak usia dini berada pada tahap bermain bukan belajar, maka dari itu guru harus membuat suasana belajar menjadi menyenangkan seperti bermain.

Masa usia dini merupakan masa dimana anak berada pada tahap usia keemasan (*golden age*), khususnya di usia 4 – 5 tahun. Usia tersebut merupakan usia yang efektif bagi anak untuk menyerap dan mengembangkan segala aspek perkembangannya. Maka sangat penting untuk menstimulasi peserta didik dengan berbagai macam kegiatan yang menyenangkan agar anak tertarik untuk belajar dan tidak merasa terbebani. Menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik sejak dini memiliki tujuan untuk

membentuk pondasi dasar ke arah perkembangan keterampilan, sikap, pengetahuan dan penyesuaian diri di dalam lingkungan sekitarnya serta menjadi bekal untuk kehidupan selanjutnya. Fauziddin(2017:43)

Terdapat enam aspek perkembangan pada anak usia dini yang perlu distimulasi, yaitu aspek agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek seni. Pada masa *golden ages* keenam aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk distimulasi secara optimal, karena pada masa keemasan inilah stimulasi yang diberikan dapat menjadi pondasi fundamental dan penentu perkembangan anak di perkembangan selanjutnya. Maka dari itu sangat penting bagi anak usia dini mendapatkan stimulus yang optimal melalui pendidikan dan lingkungan sekitarnya. Pendidikan anak usia dini yang dilakukan secara baik dan optimal akan merangsang seluruh aspek perkembangan anak mulai dari perilaku, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik serta kemandiriannya dalam kehidupan sehari - hari. Karena setiap aspek saling mempengaruhi satu sama lain.

Diantara semua aspek yang ada, salah satu aspek yang paling utama untuk di stimulasi adalah aspek bahasa anak. Sebab dalam kehidupan manusia tidak lepas dari bahasa. Melalui bahasa manusia akan berkomunikasi dengan satu sama lain. Maka dari itu bahasa memiliki peranan yang penting untuk kehidupan manusia tanpa bahasa manusia tidak akan dapat berkomunikasi, karena dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari bahasa ia harus mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi agar mudah bergaul dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, bahasa sangat penting bagi kehidupan manusia. Suhartono (2005:12)

Bahasa merupakan hal penting yang harus di ajarkan dan stimulasi kepada anak usia dini. Belajar bahasa tidak terlepas dari kosakata yang akan menjadi keterampilan dalam berbicara. Kosakata sendiri memiliki arti himpunan kata atau perbendaharaan kata. Sedangkan dalam bahasa inggris kosakata disebut *vocabulary*. Seperti yang di sampaikan Ismawati (2011:207) bahasa tidak akan dapat dimengerti satu sama lain jika tidak di ungkapkan dengan kosakata yang jelas, sebab itulah kosakata menjadi unsur yang sangat penting dari bahasa.

Anak usia dini secara kodrati akan mempelajari bahasa dengan sendirinya melalui apa yang ia lihat dan dengar di lingkungan sekitarnya. Dengan bahasa anak dapat berkomunikasi dan mengungkapkan apa yang sedang dirasakan. Seperti yang di paparkan oleh Moeslichatoen (2005:55) bahwa kemampuan mengungkapkan bahasa yaitu kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk mengungkapkan apa yang diinginkannya.

Menurut Hurlock (dalam Azlin, 2018:116) anak usia 4 - 5 tahun rata - rata dapat menggunakan 900 hingga 1000 kosakata yang berbeda. Mereka menggunakan empat hingga lima kata dalam satu kalimat yang berbentuk kalimat negatif, tanya dan perintah. Anak yang berusia 4 - 5 tahun menyerap kosakata melalui pengulangan, anak pada usia tersebut mengulangi kosakata yang baru didengarnya sekalipun belum mengetahui arti yang sesungguhnya.

Dalam mengembangkan dan menstimulasi aspek bahasa kita sebagai orang dewasa yang berada di sekitar anak dapat mengupayakan dengan cara membuat segala kegiatan menjadi menyenangkan bagi anak. Banyak sekali strategi pembelajaran yang dapat di terapkan untuk anak usia dini. Dalam strategi pembelajaran terdapat banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru maupun orang tua anak. Macam - macam metode pembelajaran anak usia dini diantaranya ada metode pembelajaran melalui bercerita, bermain peran, demonstrasi, melalui video, dan lain - lain. Djoko aw dan Anies (2017:34-36)

Metode pembelajaran anak usia dini melalui media video menjadi pilihan terbaik pada era milenial saat ini. Dikarenakan anak - anak jaman sekarang yang sudah mahir menggunakan *smartphone* perlu di arahkan untuk menggunakan *gadget* mereka dengan sebaik mungkin. Ditambah dengan kondisi pandemi Covid - 19 saat ini yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah melalui sistem daring.

Dengan menggunakan metode pembelajaran melalui media video diharapkan peserta didik akan tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Video yang disuguhkan pada peserta didik tentunya harus menarik dan inovatif, maka dari itu sangat dibutuhkan keterampilan dan kreativitas guru dalam membuat atau mencari

refrensi video. Jika video yang ditampilkan guru menarik perhatian anak, anak akan merasa senang dan tidak bosan walaupun harus belajar secara daring di rumah.

Pembelajaran menggunakan video animasi anak ini juga telah digunakan sejak dulu sebelum pandemi atau virus Covid-19 ini menyerang, yaitu dengan memanfaatkan CD, VCD, DVD, TV, dan sebagainya. Seiring berjalannya waktu teknologi semakin berkembang secara pesat, sehingga kita bisa menikmati video animasi melalui Internet atau Sosial Media yang salah satunya paling populer adalah Youtube.

Saat ini, seluruh dunia sedang dilanda pandemi virus corona atau Covid-19 yang telah berdampak pada seluruh aspek termasuk salah satunya yaitu dunia pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah telah memutuskan untuk mengubah sistem pendidikan dari tatap muka menjadi daring (*online*) yang bertujuan untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. Namun, dampak dari kebijakan pemerintah tersebut adalah sulitnya bagi anak usia dini untuk menyerap atau menangkap apa yang disampaikan oleh gurunya salah satunya dalam hal mengembangkan kosakata baru.

Dampak dan permasalahan dari hal tersebut ialah banyak peserta didik usia 4-5 tahun di KB/TK Karunia Surabaya yang mengalami kesulitan dalam berbicara dan mengungkapkan apa yang sedang dirasakannya. Peserta didik kesulitan karena kurangnya perbendaharaan kosakata yang dimilikinya, itu dikarenakan orang tua sibuk dengan urusannya masing - masing dan kurang efektifnya pembelajaran yang dilakukan secara daring (*online*).

Dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas tersebut menjadi alasan peneliti untuk menjadikan media video animasi anak untuk meningkatkan kemampuan kosakata dasar anak usia 4 - 5 tahun di KB/TK Karunia Surabaya yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki - laki. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata dasarnya, meningkatkan kemampuan berbicara dan mampu berkomunikasi dengan baik dan benar.

## **B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

### **1. Ruang Lingkup**

- a. Fokus pembahasan adalah pada pengaruh media video animasi anak terhadap kemampuan kosakata dasar anak usia 4 - 5 tahun di KB/TK Karunia Surabaya.
- b. Subjek penelitian adalah anak usia 4 - 5 tahun di KB/TK Karunia Surabaya.
- c. Variabel pada penelitian ini adalah : variabel bebas (X) "Pengaruh media video animasi anak" dan variabel terikat (Y) "Kemampuan kosakata dasar anak".

### **2. Batasan Masalah**

Dari penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka penelitian ini membatasi masalah pada “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Anak Terhadap Kemampuan Kosakata Dasar Anak Usia 4 – 5 Tahun di KB/TK Karunia Surabaya“

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di tarik kesimpulan dari rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh penggunaan media video animasi anak terhadap kemampuan kosakata dasar anak usia 4 – 5 tahun pada pembelajaran daring di KB/TK Karunia Surabaya”

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi anak terhadap perkembangan kosakata dasar anak usia 4 – 5 tahun di KB/TK Karunia Surabaya.

## **E. Variabel Penelitian**

### **1. Identifikasi Variabel**

Variabel dalam penelitian ini adalah media video animasi anak dan perkembangan kosakata anak usia 4 - 5 tahun.

Kedua variabel tersebut yang tertera diatas merupakan konseptual yaitu saling berkaitan dan saling mempengaruhi.

### **2. Definisi Operasional Variabel**

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (media video animasi anak) dan variabel terikat (perkembangan kosakata anak usia 4 - 5 tahun).

**Definisi operasional variabel di atas sebagai berikut :**

#### **a. Media Video Animasi Anak**

Menurut Rayandra Asyhar (2012:73) bahwa media audio visual dapat menampilkan sebuah gambar atau yang disebut visual dan suara atau yang disebut audio secara bersama-sama pada saat menyampaikan pesan dan informasi.

#### **b. Perkembangan Kosakata Anak Usia 4 - 5 Tahun**

Kosakata merupakan seluruh kata yang terdapat didalam suatu bahasa yang disusun secara alfabet dengan batasan dan keterangannya. Pada umumnya, kemampuan dalam menguasai jumlah kosakata tiap orang berbeda-beda. Menurut kamu lengkap bahasa Indonesia, kosakata adalah sekumpulan kata yang dapat diucapkan dan mengandung sebuah makna sebagai ungkapan perasaan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

#### **a. Bagi peserta didik :**

Peserta didik mudah menyerap kosakata baru yang disampaikan melalui video animasi anak serta menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar peserta

didik pada pembelajaran daring disaat pandemic covid – 19 ini.

b. Bagi guru :

Memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang kreatif dan menyenangkan melalui media video animasi anak yang menarik dan inovatif.

c. Bagi sekolah :

Meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran daring yang menggunakan media video animasi anak.

d. Bagi peneliti :

Menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang sistem pembelajaran daring yang diterapkan pada saat pandemic covid – 19 dengan menggunakan media video animasi anak.