

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERMUATAN CERITA
RAKYAT TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK HANDAYANI**

Skripsi

Oleh:

**ISABELLE JOYCELYN VOLENE M
NPM 2113054042**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERMUATAN CERITA RAKYAT TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK HANDAYANI

Oleh

ISABELLE JOYCELYN VOLENE M

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi bermuatan cerita rakyat terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *quasi-experiment* dan desain penelitian *nonequivalent control group design* yaitu dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Handayani yang berjumlah 62 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linear sederhana. Hasil uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikan = $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi cerita rakyat terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: anak usia dini, kemampuan bahasa ekspresif, media animasi cerita rakyat

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING FOLKTALE-BASED ANIMATED MEDIA ON THE EXPRESSIVE LANGUAGE ABILITY OF 5–6 YEAR OLD AT TK HANDAYANI

By

ISABELLE JOYCELYN VOLENE M

This study aims to examine the effect of using folktale-based animated media on the expressive language skills of children aged 5–6 years. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design, involving one experimental class and one control class. The sample consisted of 62 children aged 5–6 years from TK Handayani. Data were collected through observation, and the data were analyzed using simple linear regression. The results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This finding suggests that the use of folktale-based animated media has a significant effect on the expressive language skills of children aged 5–6 years.

Keywords: *early childhood, expressive language, ability folktale animation media*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERMUATAN CERITA
RAKYAT TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK HANDAYANI**

Oleh

ISABELLE JOYCELYN VOLENE M

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERMUTAN CERITA RAKYAT TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK HANDAYANI**

Nama Mahasiswa : *Isabelle Joycem Volene M*

No. Pokok Mahasiswa : 2113054042

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.
NIP 19840214 200801 2 007

Dosen Pembimbing II

Annisa Yulistia, M.Pd.
NIP 19920823 201903 2 023

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.

Sekretaris : Annisa Yulistia, M.Pd.

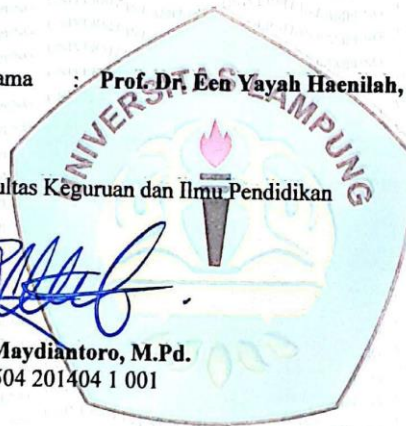
Penguji Utama : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 1 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	: Isabelle Joycelyn Volene M
NPM	: 2113054042
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Handayani" adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 1 Juli 2025
Yang Pembuat Pernyataan



Isabelle Joycelyn Volene M
NPM 2113054042

RIWAYAT HIDUP



Isabelle Joycelyn Volene M dilahirkan di Jakarta pada tanggal 22 September 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Hartawan dengan Ibu Euggyne.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Immanuel Bandar Lampung lulus pada tahun 2014
2. SMP Immanuel Bandar Lampung lulus pada tahun 2017
3. SMA Immanuel Bandar Lampung lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2021, Peneliti diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

MOTTO

”Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang”

(Amsal 23:18)

”Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan”

(Yeremia 29:11)

”Kesusahan itu pasti ada habisnya, tapi kasih kebaikan dan kemurahan Tuhan itu ga akan ada habisnya, jadi harus semangat ya kak”

(Mami Euggyne)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan yang oleh berkat, kasih, kebaikan, kemurahan, dan anugerah yang selalu ada dalam hidup Peneliti sehingga Peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

Orang Tuaku Tercinta Bapak Hartawan dan Ibu Euggyne

Yang selalu mendukungku dalam setiap proses hidupku, memberi kasih sayang dan motivasi, memberikan semangat dan doa yang tak pernah henti, yang mendidik aku dan mengajarkan segala tentang kebaikan dalam hidup.

Kedua Saudaraku Abang Gerald dan Adik Bennet

Yang selalu menghibur disaat sedihku, selalu memberikan semangat ketika aku mulai lelah, yang selalu ada ketika aku perlu bantuan, dan yang selalu mengingatkanku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkatNya kepada Peneliti sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Handayani”, sebagai sayarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG-PAUD serta Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, serta memberikan saran dan masukan selama proses pembuatan skripsi sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Annisa Yulistia, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, serta memberikan saran dan masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Seluruh dosen dan staf administrasi PG-PAUD FKIP Universitas Lampung.

8. Kepala sekolah TK Handayani yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di TK Handayani.
9. Seluruh guru TK Handayani yang telah membantu selama penelitian.
10. Kedua orang tuaku tercinta bapak Hartawan dan Ibu Euggyne, yang selalu mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan serta doa, memberikan penyemangat ketika Peneliti sedang khawatir.
11. Kedua saudaraku tersayang, abangku gerald dan adikku bennet, yang selalu menghibur saat lelah dan selalu memberi dukungan penuh.
12. Kedua opungku, opung Isaac. Terima kasih untuk opung doliku yang saat ini sudah bahagia bersama Bapa di Surga, terima kasih untuk segala doa, kebaikan, dan nasihat opung. Terima kasih opung boruku selalu mendoakanku dan memberi kalimat penyemangat.
13. Keluarga besar papi dan mami. Terima kasih untuk setiap waktu dan doa yang diberikan.
14. Sahabatku terpenuh kasih Meylinda dan Hizkia Windi. Terima kasih selalu memberikan kalimat penguat, terima kasih untuk setiap waktu dan doa yang kalian berikan.
15. Sahabat 7pagiku, Floren, Yovita, Desak, Aaron, Ryan, dan Elleazer. Terima kasih selalu ada disetiap perjalanan pendidikanku.
16. Teman baikku, sapiku diperkuliahkan, Juliana, Fioren, Fadhila, Firda, Shonia, Eci, dan Dandi. Terima kasih selalu mendukung dan membersamai dari awal masuk perkuliahan sampai tahap skripsi. Terima kasih untuk setiap waktu yang kalian berikan. Terima kasih sudah memberikan banyak kenangan berharga.
17. Teman-teman Program Studi PG-PAUD angkatan 2021 yang telah memberi banyak pengalaman dan kebersamaan.
18. Teman-teman KKN Desa Sukamaju Periode 1 Tahun 2024, terima kasih sudah membersamai selama 40 hari dan masih membersamai ketika skripsi. Terima kasih untuk kebersamaan, pengalaman, dan kenangannya.
19. Kepada seseorang yang saat ini bersama Peneliti. Terima kasih sudah selalu mendengarkan keluh kesah, selalu memberikan semangat, dukungan, dorongan ketika Peneliti sedang lelah, terima kasih untuk setiap apresiasi yang diberikan.

20. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu oleh Peneliti.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan selama ini. Hanya ucapan terima kasih dan doa yang dapat Peneliti berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung, 30 Mei 2025
Peneliti

Isabelle Joycelyn Volene M
NPM 2113054042

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Bahasa Ekspresif.....	8
2.1.1 Definisi Bahasa Ekspresif	8
2.1.2 Tahapan Perkembangan Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun	10
2.1.3 Tujuan Bahasa Ekspresif	11
2.1.4 Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.....	12
2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa	14
2.1.6 Teori Belajar Behaviorisme.....	16
2.2 Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat	19
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	19
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	22
2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	23
2.2.4 Definisi Media Audio Visual	24
2.2.5 Manfaat Media Audio Visual.....	25
2.2.6 Definisi Cerita Rakyat	27
2.2.7 Manfaat Cerita Rakyat.....	29
2.2.8 Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat	31
2.3 Kerangka Pikir	33
2.4 Hipotesis Penelitian	34
III. METODE PENELITIAN	35
3.1 Jenis Penelitian.....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
3.3 Populasi dan Sampel	36

3.3.1 Populasi Penelitian	36
3.3.2 Sampel Penelitian	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.5 Variabel Penelitian	37
3.5.1 Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	37
3.5.2 Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	37
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional	38
3.6.1 Definisi Konseptual	38
3.6.2 Definisi Operasional	38
3.7 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	39
3.8 Analisis Uji Instrumen Penelitian	41
3.8.1 Uji Validitas	41
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	42
3.9 Teknik Analisa Data.....	43
3.9.1 Uji Prasyarat Analisis Data.....	43
3.9.2 Uji Hipotesis	44
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian	45
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian.....	45
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	45
4.1.3 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	48
4.1.4 Deskripsi Hasil Perbandingan Bahasa Ekspresif Per Dimensi	54
4.1.5 Analisis Uji Prasyarat	57
4.1.6 Analisis Uji Hipotesis.....	58
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	59
V. KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Data Anak TK Handayani.....	36
2. Kisi-kisi Instumen Variabel X Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat.	39
3. Kisi-kisi Instumen Variabel Y Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun.....	40
4. Klasifikasi Validitas.....	41
5. Data Hasil Validitas pada Instrumen Tes.....	42
6. Klasifikasi Reabilitas	42
7. Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Bahasa Ekspresif Kelas Kontrol	49
8. Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Bahasa Ekspresif Kelas Kontrol.....	49
9. Analisis Deskriptif Kelas Kontrol.....	50
10. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	50
11. Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Bahasa Ekspresif Kelas Eksperimen	52
12. Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Bahasa Ekspresif Kelas Eksperimen	53
13. Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen	53
14. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	54
15. Hasil Uji Normalitas	57
16. Hasil Uji Homogenitas	58
17. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Edgar Dale.....	20
2. Kerangka Pikir	34
3. Desain Penelitian.....	35
4. Diagram Dimensi Kemampuan Bahasa Ekspresif	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	72
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	73
3. Daftar Nama Anak Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	74
4. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian.....	75
5. Surat Izin Penelitian	76
6. Surat Balasan Penelitian.....	77
7. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun (Y).....	78
8. Rubrik Penilaian Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun (Y).....	80
9. Hasil Uji Validitas Instrumen Y	83
10. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Y	85
11. Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	86
12. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	87
13. Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	88
14. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	89
15. Hasil Uji Normalitas	90
16. Hasil Uji Homogenitas	91
17. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	92
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH).....	93
19. Lembar Observasi	108
20. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	110
21. Dokumentasi Kelas Eksperimen	111

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya, anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Anak yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang baik akan optimal perkembangannya, sebaliknya anak yang tumbuh dalam lingkungan yang kurang baik akan terhambat perkembangannya (Shofia & Dadan, 2021). Pada usia dini merupakan masa yang sangat fundamental bagi perkembangan individu anak, dimana pada masa ini proses perkembangan berjalan dengan pesat. Pada masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), karena pada masa ini anak secara khusus menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Usia dini merupakan masa keemasan bagi anak. Masa keemasan adalah masa anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan upaya guru dari lingkungannya baik yang disengaja maupun tidak. Pada masa keemasan inilah masa yang sangat baik untuk menstimulasi anak.

Aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi 6 aspek yaitu, aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek sosial dan emosional, aspek bahasa, dan aspek seni. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam pertumbuhan dan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka.

Perkembangan bahasa pada anak perlu distimulasi dengan baik sejak dini. Perkembangan bahasa anak dapat distimulasi mulai dari lingkungan keluarga. Seperti orang tua mengajak anak untuk berbicara, sehingga dapat menambahkan perbendaharaan kata pada anak. Perkembangan bahasa merupakan kemampuan menggunakan kata secara efektif baik lisan maupun tertulis.

Bahasa menjadi sarana utama bagi anak untuk belajar tentang dunia di sekitarnya, baik melalui interaksi dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Bahasa menjadi alat utama anak untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan mengeksplorasi dunia sekitarnya. Bahasa penting untuk kompetensi sosial anak karena anak harus memahami orang lain dan berkomunikasi yang dapat menunjang keterampilan sosial anak (Yus & Saragih, 2023). Bahasa dibagi menjadi dua yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif dan bahasa ekspresif adalah dua aspek utama yang saling melengkapi dalam perkembangan bahasa anak. Bahasa reseptif merujuk pada kemampuan anak untuk memahami informasi yang diterima baik secara lisan maupun non-lisan. Sedangkan bahasa ekspresif merujuk pada kemampuan anak untuk mengungkapkan pikiran, keinginan, atau kebutuhan melalui kata-kata, kalimat, dan bahasa tubuh. Kemampuan ini penting bagi anak untuk menjadi landasan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini mengacu pada kemampuan anak untuk memahami bahasa, baik secara verbal maupun nonverbal, sebelum anak dapat mengungkapkannya secara lisan. Kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini merujuk pada kemampuan anak untuk memahami bahasa yang didengar atau dibaca, termasuk mengenali kata-kata, memahami makna kalimat, dan menafsirkan instruksi lisan atau tulisan. Bahasa reseptif penting sebagai dasar bagi perkembangan bahasa ekspresif (kemampuan berbicara) dan merupakan indikator perkembangan kognitif anak. Kemampuan bahasa reseptif inilah yang menjadi dasar pada timbulnya kemampuan ekspresif anak usia dini (Fitriani *et al.*, 2019). Kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini mengacu pada kemampuan anak untuk menyampaikan pikiran, perasaan,

dan ide-idenya kepada orang lain melalui penggunaan kata-kata, kalimat, atau bentuk komunikasi lainnya seperti gestur atau ekspresi wajah. Bahasa ekspresif merupakan bagian penting dari perkembangan bahasa dan komunikasi. Bahasa ekspresif penting untuk perkembangan anak karena anak dapat mengekspresikan diri dan memahami dunia di sekitar mereka.

Lingkup perkembangan bahasa anak yang didasari oleh peraturan menteri urusan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), pada kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, senang dan menghargai bacaan. Sementara itu, pada kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun sudah mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan, menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat melakukan penelitian pendahuluan di TK Handayani menunjukkan mayoritas anak belum mampu mengungkapkan hasil pemikiran dan keinginannya. Hal ini dijumpai ketika melakukan observasi di 2 kelas dengan jumlah 30 anak pada setiap kelasnya. Pada setiap kelas mayoritas anak belum mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik, seperti menyusun kalimat sederhana dengan struktur lengkap, anak belum mampu untuk mengekspresikan ide yang ada pada dirinya, ketika guru meminta anak untuk menceritakan ulang apa yang sudah disampaikan anak juga belum mampu. Perbendaharaan kata pada anak masih minim sehingga sering mengabaikan pertanyaan guru serta belum mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru

kurang beragam sehingga kurang menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif pada anak, kegiatan pembelajaran yang diberikan guru tidak melibatkan anak sepenuhnya seperti tanya jawab saat kegiatan sedang berlangsung, guru lebih sering bercerita tetapi hanya bercerita tidak menanyakan kembali kepada anak, guru tidak menggunakan media saat kegiatan di kelas, guru memberikan kegiatan yang kurang menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak seperti tugas individu yang hanya berfokus pada diri anak sendiri. Anak dengan teman serta guru masih kurang dalam berinteraksi, guru kurang menanyakan seputar kegiatan pada anak, anak juga terlihat jarang bertanya pada guru, anak dengan temannya juga kurang adanya interaksi ketika bermain, saat bermain berkelompok atau kegiatan pembelajaran berkelompok juga kurang adanya diskusi antara anak yang satu dengan yang lainnya.

Pada usia 5–6 tahun, anak memasuki tahap *conscious absorbent mind*, yaitu fase di mana proses penyerapan informasi masih berlangsung sangat kuat namun disertai dengan kesadaran yang mulai tumbuh dan mulai secara sadar menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Dalam fase ini, anak mulai mampu memilih apa yang menarik minatnya dan mulai meniru secara aktif bahasa maupun perilaku yang diamatinya (Montessori.1949, n.d.). Mereka mampu menyusun kalimat, menceritakan kembali pengalaman, serta mengekspresikan emosi. Oleh karena itu, mereka memerlukan lingkungan belajar yang tidak hanya menyajikan informasi verbal, tetapi juga pengalaman bermakna yang memicu ekspresi diri. Salah satu cara untuk mendukung kemampuan bahasa ekspresif pada anak adalah melalui penggunaan media animasi bermuatan cerita rakyat yang dapat menarik perhatian anak. Menurut teori Piaget (2012) anak usia 5-6 tahun yang berada dalam tahap perkembangan praoperasional. Media animasi bermuatan cerita rakyat, memiliki potensi besar dalam hal ini. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang relevan dengan kehidupan anak. Cerita rakyat memuat kearifan lokal sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak karena memiliki muatan cerita yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, serta sering kali menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak. Animasi cerita rakyat sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dalam menyampaikan nilai-nilai

budaya dan kearifan lokal, yang secara tidak langsung dapat memperkaya kosakata anak serta membentuk kemampuan verbal pada anak. Visualisasi cerita melalui gambar atau animasi mampu merangsang imajinasi dan kreativitas anak, sementara audio yang menarik dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap kosakata dan struktur kalimat.

Berdasarkan pemaparan di atas, ditemukan masalah yang penting untuk diteliti yaitu kemampuan bahasa ekspresif pada anak yang belum terstimulasi dengan baik. Sebelumnya sudah ada yang membahas tentang pengaruh penggunaan media audio visual tetapi bukan untuk kemampuan bahasa reseptif anak (Darihastining dkk., 2020). Kemudian, terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh (Elan *et al.*, 2023) yang membahas mengenai kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan audio cerita digital. Namun, masih sedikit yang membahas penggunaan media animasi bermuatan cerita rakyat dapat menstimulasi perkembangan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, perbedaan pada penelitian ini yaitu terletak pada penggunaan medianya, pada penelitian sebelumnya belum ada yang spesifik menggunakan media audio animasi cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan ketika peneliti melakukan observasi, maka diperlukan bantuan media yang tepat untuk menstimulasi perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak. Salah satunya dengan menggunakan media animasi bermuatan cerita rakyat. Dengan berbantuan media ini anak dapat belajar dengan cara lebih menyenangkan, anak mendapat nilai-nilai moral, dan kegiatan menonton merupakan kegiatan yang digemari oleh anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan media audio visual karena dengan media tersebut dapat menarik perhatian anak. Sehingga peneliti berharap dengan penggunaan media animasi bermuatan cerita rakyat dapat menjadi solusi untuk menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5- 6 tahun di TK Handayani.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum mampu menjawab pertanyaan yang kompleks
2. Anak belum mampu berkomunikasi dengan baik
3. Anak belum mampu menyusun kalimat sederhana
4. Anak belum mampu mengekspresikan ide yang dimilikinya
5. Anak belum mampu menceritakan kembali sesuatu yang sudah didengar
6. Perbendaharaan kata pada anak masih minim

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka Peneliti membatasi penelitian tentang penggunaan media animasi bermuatan cerita rakyat dan kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun. Dengan hal ini agar permasalahan lebih fokus pada kemampuan bahasa ekspresif anak pada usia 5-6 tahun.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini "Apakah ada pengaruh penggunaan media animasi bermuatan cerita rakyat terhadap kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun?"

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi bermuatan cerita rakyat berpengaruh terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang guru anak usia dini terutama dalam metode pembelajaran bahasa menggunakan

media animasi bermuatan cerita rakyat dan kemampuan bahasa ekspresif anak pada usia 5-6 tahun.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah referensi, pengetahuan, dan wawasan tentang kemampuan berbahasa anak.

2. Bagi kepala sekolah

Diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan berkaitan dengan kemampuan berbahasa anak usia dini.

3. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi bahan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai kemampuan berbahasa anak usia dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahasa Ekspresif

2.1.1 Pengertian Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif adalah kemampuan dalam mengungkapkan keinginan dan kebutuhan anak melalui komunikasi secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi ekspresif adalah kemampuan anak untuk menyampaikan pemikirannya dengan menggunakan bahasa yang masuk akal dan tata bahasa yang benar. Menurut Dhieni & Fridani (2017) bahasa ekspresif adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ide melalui kata-kata dan gestur. Kemampuan bahasa ekspresif ini mencakup pemahaman tentang kosakata, tata bahasa, serta penggunaan kalimat yang sesuai untuk menyampaikan pesan ataupun hal lainnya. Menurut Suhartono (2005) mengemukakan bahasa ekspresif adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Menurut Owens (2012) bahasa ekspresif mencakup kemampuan memilih kata, menyusun kalimat, dan menggunakan struktur bahasa secara tepat dalam konteks komunikasi. Dengan kata lain, anak tidak hanya sekadar berbicara, tetapi mampu menyusun kata-kata secara sistematis untuk membentuk pesan yang bisa dipahami oleh lawan bicara. Kemampuan ini juga mencakup keterampilan dalam menyampaikan ide secara runtut, penggunaan intonasi yang sesuai, serta ekspresi wajah dan gerak tubuh sebagai pelengkap dalam menyampaikan pesan.

Bahasa ekspresif sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk komunikasi interpersonal, pembelajaran, pekerjaan, dan hubungan sosial. Kemampuan ini membantu seseorang menyampaikan keinginannya, mengungkapkan perasaannya, dan bekerja sama dengan orang lain. Dalam konteks guruan, bahasa ekspresif menjadi indikator penting dari perkembangan bahasa anak dan sering digunakan untuk mengidentifikasi kesulitan belajar atau gangguan komunikasi.

Hurlock mengungkapkan bahwa bahasa ekspresif mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Menurut Hurlock Hurlock (2011) “bahasa ekspresif berarti suatu pertukaran pikiran dan perasaan”. Pertukaran tersebut dapat dilaksanakan dengan setiap bentuk bahasa seperti isyarat, ungkapan emosional, bicara, atau bahasa tulisan. Hal ini senada dengan pendapat menurut Anggalia yang menyatakan bahwa bahasa ekspresif mencakup kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Anggalia & Karmila, 2014).

Bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan, dan ide melalui kata-kata, kalimat, atau ekspresi verbal lainnya. Dalam kerangka *absorbent mind*, bahasa bukanlah sesuatu yang diajarkan secara eksplisit, melainkan diperoleh melalui proses alami ketika anak berada di lingkungan yang kaya bahasa (Montessori.1949, n.d.). Montessori menekankan bahwa anak usia dini belajar berbicara melalui pemaparan terus-menerus terhadap bahasa lisan yang bermakna, bukan sekadar hafalan. Ketika anak mendengar cerita, percakapan, dan ekspresi emosional dari orang dewasa atau media seperti animasi, mereka menyerap struktur kalimat, kosakata, intonasi, dan cara mengungkapkan perasaan.

Menurut Tarigan (2008) komponen pada bahasa ekspresif dibagi menjadi 3 yaitu verbal, nonverbal, dan tulisan.

- a. Pada komponen verbal yaitu melibatkan kemampuan berbicara pada anak seperti mengucapkan kata-kata, membentuk kalimat yang benar, dan menggunakan intonasi yang sesuai ketika menyampaikan pesan dengan makna tertentu.
- b. Komponen nonverbal yaitu melibatkan penggunaan isyarat seperti ekspresi wajah, gerakan tangan, dan bahasa tubuh lainnya untuk mengekspresikan kebutuhan.
- c. Komponen tulisan yaitu ketika anak mengekspresikan diri melalui tulisan, seperti menulis cerita singkat. Dalam hal ini anak menunjukkan bahwa ia dapat menuangkan ide dan perasaannya dalam bentuk tertulis.

Kemampuan bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan keinginannya melalui penggunaan kata-kata, kalimat, dan ekspresi verbal lainnya. Kemampuan ini mencakup aspek berbicara, menjawab pertanyaan, menceritakan kembali suatu cerita, serta menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang sesuai dengan usia perkembangan anak.

2.1.2 Tahap Perkembangan Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun

Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun berada pada fase pra operasional. Pada fase ini bahasa anak berkembang lebih kompleks dibandingkan usia sebelumnya. Pada usia ini kemampuan bahasa ekspresif anak berkembang sangat pesat, mencakup penguasaan kosa kata, struktur kalimat serta kemampuan anak dalam bercerita maupun berdialog dengan orang lain. Guru berperan penting dalam perkembangan bahasa ekspresif anak, saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru dapat membangkitkan emosional anak.

Perkembangan bahasa ekspresif pada anak dapat didukung dengan berbagai kegiatan.

Perkembangan kemampuan bahasa ekspresif merupakan perubahan yang terjadi pada anak yang ditandai dengan perkembangan bunyi, perkembangan kata, perkembangan kalimat, dan perkembangan makna (Owens, 2008). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Perkembangan bunyi (Fonologi). Pada tahap ini anak mengeluarkan bunyi konsonan atau vokal. Artikulasi mengalami perubahan dan penyempurnaan.
- b. Perkembangan kata (Morfologi). Perkembangan dari satu kata menjadi dua kata dan menjadi kalimat. Perkembangan kata pada anak ini akan bertambah seiring pertambahan usianya, semakin bertambah usia anak semakin bertambah pula kosa kata yang diperoleh anak yang berkaitan dengan kebutuhan dan aktivitas anak sehari-hari.
- c. Perkembangan kalimat (Sintaksis). Penyusunan kalimat dari kata-kata yang telah diketahui dan dikenali anak. Penyusunan kata dimulai dengan kata benda (subjek) kemudian kata kerja (predikat).
- d. Perkembangan makna (Semantik). Perkembangan ini mulai nampak sejak anak menggunakan kalimat yang terdiri dari dua kata. Semakin lama perkembangan semantik pada anak akan semakin cepat.
- e. Pragmatik. Kajian bahasa dalam konteks dan konsentrasi pada alat komunikasi bahasa yang digunakan untuk mencapai tujuan sosial.

2.1.3 Tujuan Bahasa Ekspresif

Kemampuan bahasa ekspresif pada anak memiliki tujuan yang baik bagi proses interaksi anak dengan lingkungan. Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif memiliki banyak manfaat bagi anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Menurut Lubis (2018) pengembangan kemampuan berbahasa anak dilakukan dengan tujuan agar anak dapat mengolah kata secara komprehensif, agar anak dapat

mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain, agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain.

Pendapat lain yang disampaikan oleh (Anggalia & Karmila, 2014) bahwa tujuan dari bahas ekspresif yaitu.

- a. Anak dapat menyampaikan apa yang dibutuhkan dan diinginkannya kepada orang lain.
- b. Memperoleh perhatian dari orang lain. Hal ini penting karena pada hakikatnya anak suka menjadi pusat perhatian sekitarnya.
- c. Anak mampu membina hubungan dengan orang lain dan dapat memerankan kepemimpinannya.
- d. Memperoleh penilaian baik, kaitannya dengan isi dan cara berbicara.
- e. Memiliki kepercayaan diri dan penilaian diri yang positif.
- f. Mempunyai kemampuan akademik yang lebih baik.
- g. Anak mampu memberikan komentar positif.
- h. Anak yang pandai berbicara cenderung pandai mempengaruhi dan meyakinkan teman sebayanya. Hal ini mendukung anak sebagai pemimpin.

Tujuan tersebut yaitu anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain, agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain, anak dapat menyampaikan apa yang dibutuhkan dan diinginkannya kepada orang lain, dan anak mampu memberikan komentar positif kepada orang lain.

2.1.4 Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Karakteristik bahasa anak usia dini memiliki berbagai aspek pengembangan bahasa terhadap anak yang harus diperhatikan agar

perkembangan bahasa anak berkembang sesuai dengan tahapannya. (Wardhani & Jannati, 2024) mendiskripsikan karakteristik perkembangan bahasa anak usia yang berusia 5-6 tahun sebagai berikut.

- a. Anak sudah bisa mengucapkan 2500 kata-kata
- b. Pengucapan kalimat anak sudah mencapai enam sampai beberapa kata
- c. Anak bisa memahami kata-kata terdiri dari 20.000 kata
- d. Anak sudah bisa berkomunikasi dengan jelas
- e. Anak dapat menjelaskan kata-kata sederhana
- f. Anak sudah bisa menggunakan kata-kata penghubung dan kata depan.
- g. Mengenal banyak huruf dan dan anak usia 5-6 tahun sudah bisa mengekspresika diri, menulis, membaca, bahkan berpuisi.

Hartinah & Novianto (2023) perkembangan bahasa anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda adapun karakteristik tersebut yaitu.

- a. Perkembangan bahasa berlangsung dengan cepat dan juga pada tahap ini anak mampu mengucapkan kalimat dengan baik dan jelas.
- b. Merespon suatu percakapan atau pembicaraan. Anak mampu memahami dari mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan.
- c. Anak mampu mengungkapkan lebih dari 2500 kosa kata yang umum.
- d. Lingkup kosakata yang dapat diungkapkan anak menyangkut: warna, ukturan, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, sahu, perbedaan, perbandingan jarak dan permukaan (kasar-halus).

Karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu anak sudah bisa mengucapkan 2500 kata-kata, pengucapan kalimat anak sudah mencapai enam sampai beberapa kata, anak mampu memahami dari mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan, Anak mampu memahami dari mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan.

2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak. Menurut pendapat Fia *et al.*, (2020) faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak yaitu.

a. Kondisi Fisik

Kondisi fisik ini, perkembangan dan pemerolehan bahasa terdiri dari berbagai kondisi fisik, diantaranya pada anak tersebut tidak terjadi masalah pada organ bicaranya, organ pendengarannya dan sistem neuromuscular di otak. Agar perkembangan bahasa dapat berjalan normal, maka semua alat tersebut harus berfungsi secara baik dan efektif.

b. Lingkungan Keluarga

Tempat utama yang digunakan untuk memfasilitasi perkembangan bahasa pada anak adalah keluarga di keluarga inilah lingkungan terdekat anak. Sejak bayi sampai usia 6 tahun, anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berada di rumah sehingga intensitas berinteraksi dengan anggota keluarga lebih banyak. Anak dan orang tua akan terlibat aktif dalam berbicara, misal dalam hal membacakan cerita sehingga bisa.

c. Kondisi Ekonomi

Anak-anak yang berasal dari kelas ekonomi menengah dikatakan memiliki perkembangan bahasa yang lebih cepat dibandingkan dengan anak-anak dari keluarga kelas ekonomi rendah. Orang tua dari keluarga menengah ke atas diperkirakan memiliki taraf guruan yang cukup untuk dapat memfasilitasi perkembangan bahasa pada anak, mereka dapat menyediakan berbagai alat bantu, seperti buku dan alat tulis untuk berinteraksi secara verbal dan akan memperoleh kemampuan bahasa yang cukup baik untuk pengembangan bahasa. Hal ini menyebabkan anak memiliki kosakata yang lebih banyak.

d. Lingkungan dan Budaya

Indonesia dikenal dengan budaya yang berneka ragam. Adanya perbedaan budaya berpengaruh pada perkembangan bahasa anak,

khususnya bahasa nasional atau bahasa Indonesia. Anak yang bertempat tinggal di suatu daerah maka akan aktif menggunakan bahasa daerah dimana anak itu tinggal sehingga dalam pengucapan bahasa Indonesia akan agak sulit karena jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh lain, adanya tuntutan budaya yang menyebabkan anak merasa kesulitan dalam mengembangkan bahasanya.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Sumaryanti (2017) berpendapat bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan bahasa anak yaitu sebagai berikut.

- a. Kognisi atau kecerdasan, korelasi yang signifikan antara pikiran dengan bahasa seseorang, kemampuan motorik berkorelasi positif dengan kemampuan intelektual, ketepatan untuk meniru, pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan pemahaman maksud orang lain.
- b. Pola komunikasi dalam keluarga, pola komunikasi yang interaksinya relatif demokratis yang dapat mempercepat perkembangan bahasa anggota keluarganya.
- c. Anggota keluarga, pola komunikasi lebih bervariasi bagi keluarga yang memiliki banyak anggota keluarga.
- d. Kedwibahasaan, terbiasa menggunakan bahasa secara bervariasi.
- e. Lingkungan, penggunaan bahasa di lingkungan perkotaan berbeda dengan lingkungan pedesaan, demikian pula perkembangan bahasa di daerah pantai, pegunungan, dan daerah-daerah terpencil juga memiliki perbedaan, sehingga berkembang menjadi bahasa daerah. Contoh: kota (bahasa gaul, bahasa sosmed), pedesaan (daerah, bahasa pasar), lingkungan keluarga yang terdidik pasti akan memberikan rangsangan baik terhadap anak-anaknya.
- f. Status sosial ekonomi keluarga, keluarga dengan status sosial ekonomi keluarga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak.

- g. Fisik, kematangan hormon dan perkembangan biologis (organ) bicara, kerja otot dalam melakukan gerakan dan isyarat.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak yaitu kondisi fisik, kecerdasan, lingkungan keluarga dan pola komunikasi keluarga, status ekonomi keluarga, lingkungan dan budaya tempat tinggal, serta penggunaan bahasa yang bervariasi.

2.1.6 Teori Belajar Behaviorisme

Terdapat beberapa teori yang dikemukakan para ahli dalam pemerolehan bahasa. Penelitian ini menggunakan teori bahasa behavioristik. Teori behaviorisme menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa pertama anak dikontrol oleh pengaruh eksternal dari lingkungannya. Perkembangan bahasa dapat dipandang sebagai perkembangan dari pengungkapan verbal baik berdasarkan secara acak hingga kemampuan yang baik untuk berkomunikasi. Perkembangan bahasa dari sudut stimulus-respon, yang memandang berpikir sebagai proses internal bahasa mulai diperoleh dari interaksi dalam lingkungan (Skinner, 1957). Lingkungan keluarga sebagai tempat terdekat anak, yaitu orang tua anak. Perkembangan bahasa pada anak tidak akan lepas dari peranan dan stimulus yang diberikan orang tua kepada anaknya. Lingkungan keluarga adalah tempat pertama dimana anak akan belajar dan mengasah kosakata menjadi lebih luas dari sebelumnya. Rangsangan yang diterima oleh anak akan diproses dan direkam dalam memorinya serta dalam hal baik atau buruknya bahasa anak dipengaruhi oleh baik atau buruknya stimulus yang diberikan serta bagaimana seorang anak memproses rangsangan yang diterimanya.

Skinner (1957) mengartikan pembelajaran sebagai hasil dari perilaku yang terbentuk oleh interaksi dengan lingkungan eksternal, di mana pengetahuan timbul dari respons terhadap stimulus yang dikondisikan. Perubahan dalam lingkungan belajar dapat secara progresif, dapat memengaruhi pola pikir, emosi, dan tingkah laku anak. Tindakan

positif memiliki kecenderungan untuk diulang jika mendapatkan dukungan Latihan yang di sesuaikan dengan kemampuan anak dari lingkungannya. Latihan untuk anak sebaiknya menggunakan format pertanyaan dan jawaban dalam format yang diperkenalkan secara bertahap, dimulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks.

Anak mulai belajar berbicara yang merupakan bukti berkembangnya bahasa anak, maka orang yang berada disekelilingnya memberikan *respons* yang positif sebagai penguat (*reinforcement*). Dengan adanya *respons* positif tersebut maka anak cenderung mengulang kata tersebut atau tertarik mencoba kata lain. Dalam teori ini, menekankan agar para guru untuk senantiasa menghadirkan suasana kelas dengan latihan yang diberikan kepada anak harus dalam bentuk pertanyaan (*stimulus*) dan jawaban (*respons*) yang dikenalkan melalui berbagai tahapan, mulai dari yang sederhana sampai yang lebih rumit. Pada awalnya, anak akan memberikan *respons* pada setiap pembelajaran dan dapat segera memberi *repons*. Pendidik perlu memberikan penguatan terhadap hasil kerja anak yang baik dengan pujian atau hadiah.

Belajar adalah proses interaksi antara stimulus (segala hal yang dapat merangsang terjadinya belajar seperti pikiran, perasaan, dan gerakan) dengan respon (reaksi yang dimunculkan anak ketika belajar seperti pikiran, perasaan dan juga gerakan atau tindakan). Jadi, perubahan tingkah laku dari adanya kegiatan belajar dapat berwujud sesuatu yang dapat diamati ataupun sesuatu yang tidak dapat diamati. Teori Thorndike juga dikenal dengan teori koneksionisme karena menurutnya belajar adalah proses pembentukan koneksi-koneksi antara stimulus dan respon. Thorndike (Makki, 2019) mengemukakan tiga prinsip atau hukum belajar, antara lain:

- a. *Law of readines*, yaitu belajar akan berhasil jika anak memiliki kesiapan untuk melakukan suatu kegiatan karena jika anak

memiliki kesiapan untuk merespon maka akan menghasilkan respon yang memuaskan.

- b. *Law of exercise*, yaitu belajar akan berhasil apabila banyak latihan dan selalu mengulang-ngulangi apa yang telah didapat.
- c. *Law of effect*, yaitu belajar akan menjadi bersemangat apabila anak mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik.

Pembelajaran merupakan formasi koneksi antara stimulus-respon yang dikenal dengan nama koneksionisme. Teori ini terdapat 3 hukum yaitu hukum efek, hukum latihan, dan hukum kesiapan (Hermansyah, 2020).

- a. Hukum efek, ketika sebuah koneksi stimulus-respon diberi imbalan positif maka koneksi diperkuat sedangkan ketika diberi imbalan negatif maka koneksi diperlemah. Salah satu hal penting yang bisa dilakukan guru adalah mengkondisikan keadaan anaknya terlebih dahulu agar mereka siap sebelum menerima materi pelajaran. Guru bisa memberikan stimulus seperti motivasi belajar atau berkisah kepada anak agar suasana belajar tidak kaku dan menegangkan. Guru juga harus memperhatikan kondisi masing-masing anaknya apakah saat itu ada yang sedang sakit, pusing, belum makan, dan lain sebagainya. Kondisi mental individu dalam belajar dapat mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.
- b. Hukum latihan, ketika stimulus dipraktekkan lebih kuat maka respon akan semakin kuat sedangkan jika stimulus jarang dipraktekkan maka respon akan semakin lemah. Saat proses belajar, semakin sering materi pelajaran diulang-ulang atau dipelajari, maka akan semakin kuat pula materi pelajaran itu melekat dalam diri anak. Oleh karenanya variasi dalam proses pembelajaran sangat penting untuk diterapkan agar anak tidak mengalami kejenuhan atau kebosanan saat mengulang materi pelajaran yang telah diberikan.
- c. Hukum kesiapan, struktur sistem saraf dan unit koneksi tertentu lebih mempengaruhi perilaku. Dalam konteks pembelajaran, hukum akibat bisa diterapkan untuk memacu motivasi belajar peserta didik.

Hal ini bisa diaplikasikan melalui hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*). Hadiah bisa mendorong motivasi anak agar lebih giat dan bersungguh-sungguh dalam belajar. Sedangkan hukuman dapat membuat anak untuk tidak melakukan perbuatan yang tidak bermanfaat dalam proses belajar.

Thorndike mengemukakan bahwa belajar ialah proses interaksi stimulus (berupa pikiran, perasaan, dan gerakan) dengan respon (yang juga berupa pikiran, perasaan, dan gerakan). Wujud dari tingkah laku ini dapat diamati maupun tidak dapat diamati. Teori ini merupakan hubungan antara stimulus dan respon yang diistilahkan dengan S-R bond. Belajar ialah pembentukan S-R sebanyak-banyaknya melalui latihan dan pengulangan. Penelitian ini berkaitan dengan teori belajar behaviorisme, dari teori tersebut anak dapat belajar dengan lingkungan sekitar. Seperti yang peneliti akan lakukan nanti, anak akan belajar melalui pengalaman yang ada di lingkungan sekitar.

2.2 Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat

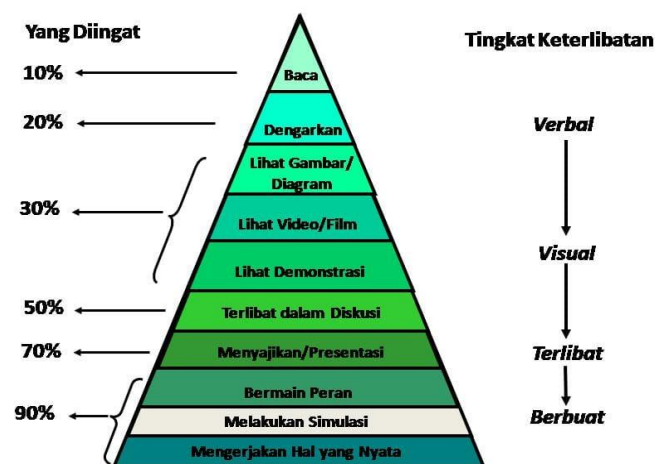
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berisi informasi dan pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyadi dkk., (2018) media pembelajaran merupakan alat bantu apa yang dapat dijadikan sebagai penyampai informasi atau materi belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran atau perangkat pembelajaran yang digunakan atau disediakan oleh guru, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Ani Daniyati dkk., (2023) berpendapat media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan

anak sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Wulandari dkk., (2023) berpendapat media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh anak. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Menurut Edgar Dale (Dale, 1946), dalam dunia guruan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip kerucut pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru. Adapun kecurut pengalaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Kerucut Edgar Dale

Berdasarkan Gambar 1 bahwa jika anak belajar pada apa yang dibaca maka pengaruhnya terhadap ingatan hanya sebesar 10%. Jika anak belajar pada apa yang didengarnya maka ingatannya akan meningkat menjadi 20%. Jika anak belajar pada apa yang dilihat, seperti melihat gambar atau video karena, cara itu mempengaruhi kemampuan

mengingat menjadi 30%. Jika apa yang dilihatnya itu disertai suara yang dapat didengar maka akan meningkat menjadi 50%. Jika yang dipelajari itu diucapkan dan ditulis maka akan mempengaruhi peningkatan ingatan hingga 70%. Strategi yang bisa dikembangkan dalam mengikuti pembelajaran dengan desain kolaborasi. Sedangkan jika apa yang dipelajari itu diperaktekkan atau dilakukan maka ingatan akan naik 90%.

Edgar Dale mengemukakan bahwa pembelajaran sebaiknya diselenggarakan dengan memperhatikan unsur-unsur yang mempengaruhi pencapaian tujuan. Usaha-usaha untuk membuat pelajaran abstrak menjadi lebih konkrit terus dilakukan, dalam usaha itu Edgar Dale membuat klasifikasi 11 tingkat pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “Kerucut Pengalaman Edgar Dale” (*Cone Experience*) dari Edgar Dale. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu menyebutkan bahwa pengetahuan itu diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh dan semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan anak.

Kerucut pengalaman ini memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh.

Teori kerucut pengalaman Edgar Dale dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran menurut tingkatannya dari yang paling nyata, penggunaan media ditujukan

untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan hasil belajarnya. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu bahwa pengetahuan itu diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung materi yang dipelajari, maka semakin nyata pengetahuan diperoleh dan semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan anak.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi dalam proses pembelajaran dari guru ke anak yang dapat dijadikan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan anak guna menambah informasi baru pada diri anak sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk penyampaian materi yang sesuai. Manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar anak, media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Karo & Rohani, 2018).

Pendapat lain yang disampaikan oleh (Wulandari *et al.*, 2023) media pembelajaran memiliki manfaat yaitu.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara anak dan lingkungannya, dan kemungkinan anak untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada anak tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.

Manfaat dari media pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada anak tentang peristiwa-peristiwa nyata, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.

2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Silahuddin dkk., (2022) terdapat beberapa macam media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu.

a. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c. Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Pendapat lain yang disampaikan oleh (Nurrita, 2018) berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu:

- a. Pertama yaitu media auditif, media auditif merupakan media yang hanya mengandalkan suara saja seperti *tape recoder*.
- b. Jenis media pembelajaran yang kedua yaitu media audio, media audio merupakan media yang menggunakan kemampuan suara seperti radio, kaset, dan sebagainya.
- c. Media pembelajaran yang ketiga yaitu media visual, media visual merupakan media yang hanya menampilkan gambar seperti foto, lukisan, dan sebagainya.
- d. Media pembelajaran keempat yaitu media audio visual, media audio visual merupakan media yang menampilkan gambar dan suara seperti video, film, dan sebagainya.

Penelitian ini peneliti memilih menggunakan media audio visual dapat membantu anak dalam pembelajaran dimana anak dapat melihat video pembelajaran secara nyata serta membantu guru dalam pembelajaran agar anak dapat memiliki pemahaman saat proses pembelajaran serta menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan.

2.2.4 Definisi Media Audio Visual

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak adalah media audio visual. Menurut Surangke *et al.*, (2023) media audio visual merupakan sebuah perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga dapat membangun kondisi yang dapat membuat anak mampu dalam memperoleh pengetahuan,

keterampilan, atau sikap yang dapat dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. Media audio visual adalah alat pembelajaran yang mengaktifkan mata dan telinga serta menampilkan unsur suara dan unsur gambar kepada anak dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung dan media ini mempunyai kemampuan yang dianggap lebih baik dan lebih menarik. Yang dapat dinilai dari media audio visual yaitu dari segi fisik, kegunaan, dan bahasa pada media audio visual.

Nadlir *et al.*, (2024) berpendapat bahwa media audiovisual merupakan media perantara atau penggunaan materi dimana penyerapannya melalui indra penglihatan dan indra pendengaran yang bertujuan untuk menampilkan contoh nyata dari materi pembelajaran kepada anak. Sejalan dengan pendapat (Mulyadi *et al.*, 2018) media pembelajaran merupakan bentuk perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sehingga yang dikemukakan oleh guru tersebut sampai kepada anak

Media audiovisual merupakan alat perantara dalam pembelajaran dalam penyampaian materi yang dapat dilihat dan didengar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi serta menampilkan contoh nyata dari materi pembelajaran yang bertujuan guna membangun kondisi yang dapat membuat anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dan membantu tercapainya tujuan belajar.

2.2.5 Manfaat Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran memberikan manfaat bagi banyak pihak. Selain sangat membantu murid, media audio visual juga sangat membantu kerja guru dalam mengajar. Menurut Mulyadi *et al.*, (2018) manfaat dari media audiovisual antara lain menampilkan contoh dari peristiwa pada materi yang sedang diajarkan, memperjelas konsep-konsep materi yang tidak nyata, meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar anak.

Pendapat lain yang disampaikan oleh (Surangke *et al.*, 2023) terdapat beberapa manfaat penggunaan media audio visual dalam pembelajaran yaitu.

- a. Membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu manfaat utama penggunaan media audio visual adalah dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Ketika anak diajak untuk melihat gambar atau video, atau mendengarkan suara atau musik, mereka lebih cenderung tertarik dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- b. Membantu anak dalam memahami materi pelajaran. Media audio visual dapat membantu anak dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah. Penggunaan gambar atau video, konsep atau topik yang kompleks dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, media audio visual juga dapat membantu anak yang memiliki gaya belajar visual dan auditori.
- c. Memperkuat daya ingat anak. Dalam pembelajaran, daya ingat anak sangat penting. Media audio visual dapat membantu meningkatkan daya ingat anak. Penelitian telah menunjukkan bahwa anak lebih mudah mengingat informasi yang diberikan melalui gambar atau video. Dengan demikian, media audio visual dapat membantu anak mengingat materi pelajaran dengan lebih mudah dan lebih lama.
- d. Meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Ketika anak lebih terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih memahami dan mengingat materi pelajaran. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak dapat diberi kesempatan untuk memainkan video atau menonton presentasi, atau bahkan membuat presentasi mereka sendiri. Hal ini akan membuat anak merasa lebih terlibat dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

- e. Membantu guru dalam mengajarkan materi pelajaran. Penggunaan media audio visual juga dapat membantu guru dalam mengajarkan materi pelajaran. Guru dapat memanfaatkan media audio visual untuk menyampaikan informasi yang lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, media audio visual juga dapat membantu guru dalam memotivasi anak dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

Manfaat dari media audiovisual yaitu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menampilkan contoh dari peristiwa pada materi yang sedang diajarkan, memperjelas konsep-konsep materi yang tidak nyata, membantu anak dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, membantu guru dalam mengajarkan materi pelajaran, meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar anak.

2.2.6 Definisi Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah kisah yang berasal dari masyarakat dan berkembang secara turun-temurun melalui cerita yang diceritakan dari mulut ke mulut. Cerita ini biasanya mengandung nilai-nilai kehidupan seperti kebaikan, kejujuran, dan kerja keras, serta mencerminkan budaya dan kebiasaan masyarakat di suatu daerah. Selain sebagai hiburan, cerita rakyat juga sering digunakan sebagai media pembelajaran dan penanaman nilai moral, terutama bagi anak-anak. Karena disampaikan secara lisan, cerita rakyat sering memiliki versi yang berbeda-beda tergantung siapa yang menceritakannya dan dari mana asalnya. Cerita rakyat adalah bagian dari folklor berbentuk prosa yang berkembang secara lisan, anonim, dan memiliki banyak versi (Pattiasina *et al.*, 2024). Cerita rakyat bersifat anonim, kolektif, dan terus berubah menyesuaikan perkembangan zaman dan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

Cerita rakyat merupakan salah satu sumber utama untuk meneruskan sastra tradisional dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Dengan cerita rakyat, imajinasi anak dapat dikembangkan sehingga mereka menjadi pribadi yang kreatif serta dapat menambah wawasan nilai sejarah dari cerita yang diwariskan dari generasi sebelumnya. Cerita rakyat merupakan pencerminan dari kehidupan masyarakat pada saat itu, pola pikir dan hayalan yang menarik, sehingga masyarakat merasa tertarik dan memperoleh keteladanan. Cerita rakyat merupakan bentuk komunikasi budaya yang menyampaikan ajaran kehidupan dan kearifan lokal kepada masyarakat, terutama generasi muda, sebagai bagian dari pembentukan karakter bangsa (Inriani, 2017). Cerita rakyat mengandung pesan tentang kerja keras, kejujuran, kepahlawanan, keberanian, hingga pentingnya menjaga hubungan sosial yang harmonis. Salah satu kebudayaan Indonesia yang mengandung nilai moral dan telah menjadi aturan-aturan tradisi masyarakat di suatu wilayah tertentu disebut juga cerita rakyat.

Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki peran penting sebagai media pembelajaran dan pelestarian budaya. Cerita rakyat berkembang sesuai nilai-nilai masyarakat dan menyampaikan pesan moral (Azkiya & Iswinarti, 2016). Di dalamnya tersimpan pesan moral, ajaran kehidupan, dan pandangan dunia masyarakat yang menyampaikannya. Dengan cerita rakyat, masyarakat menyampaikan nasihat secara tidak langsung melalui tokoh dan alur cerita yang sederhana namun penuh makna. Anak-anak yang mendengarkan cerita rakyat tidak hanya belajar memahami isi cerita, tetapi juga memperkaya kosa kata, membangun daya imajinasi, serta mengembangkan kemampuan mereka dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan.

Cerita rakyat merupakan bentuk karya sastra lisan yang lahir dari kebudayaan masyarakat, disampaikan secara turun-temurun, dan

mengandung nilai-nilai moral, sosial, serta budaya. Cerita rakyat tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan yang memperkenalkan norma kehidupan, membentuk karakter, dan memperkaya wawasan kebahasaan, khususnya bagi anak-anak.

2.2.7 Manfaat Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki nilai yang sangat penting dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Sebagai bagian dari warisan budaya yang turun-temurun, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai moral, sosial, dan budaya. Cerita rakyat dapat memperkenalkan anak pada berbagai karakter dan situasi yang melibatkan konflik dan penyelesaian, serta memberikan pembelajaran yang mendalam mengenai norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Selain itu, cerita rakyat juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, serta memperkuat ikatan mereka dengan budaya dan sejarah lokal.

Cerita rakyat memiliki peran dalam perkembangan bahasa anak, dalam kemampuan bahasa ekspresif. Sebagai bentuk tradisi lisan, cerita rakyat mengandung nilai-nilai budaya dan moral yang tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk melatih anak dalam mengungkapkan perasaan, ide, dan pendapat mereka (Yudha & Hendrica, 2023). Dengan mendengarkan, menceritakan, atau bahkan meresapi makna yang terkandung dalam cerita rakyat, anak dapat mengembangkan berbagai keterampilan bahasa ekspresif yang sangat berharga untuk kemampuan komunikasi mereka, baik dalam situasi sosial sehari-hari maupun dalam konteks pendidikan. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan dan penguatan budaya, cerita rakyat juga memberikan berbagai keuntungan dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan anak. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari cerita rakyat yang dapat mempengaruhi

perkembangan anak secara positif, baik dalam konteks sosial, bahasa, maupun emosional.

1. Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Menyampaikan Ide

Cerita rakyat mengajarkan anak untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran mereka dengan kata-kata yang tepat. Saat mendengarkan atau membaca cerita rakyat, anak akan belajar mengenali pola bahasa, membangun kosa kata, dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka, yang sangat penting dalam perkembangan bahasa ekspresif (Helvionita, 2009). Melalui cerita rakyat, anak juga akan terbiasa dengan cara menyampaikan ide dan perasaan mereka dengan lebih jelas dan efektif

2. Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas

Cerita rakyat seringkali penuh dengan elemen magis dan fantastis yang dapat merangsang imajinasi anak. Anak yang mendengarkan atau menceritakan kembali cerita rakyat dapat mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasi ide dan ekspresi kreatif mereka (Hafidhoh *et al.*, 2023). Kemampuan ini penting untuk memperkaya bahasa ekspresif mereka dalam berkomunikasi, baik melalui kata-kata, gerak tubuh, maupun ekspresi wajah.

3. Meningkatkan Keterampilan Berbahasa dalam Konteks Sosial

Melalui cerita rakyat, anak diajarkan tentang konteks sosial, peran dalam masyarakat, serta konflik dan penyelesaiannya. Hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan berbicara yang lebih beragam, mengekspresikan perasaan atau opini mereka dengan berbagai nuansa yang sesuai dengan situasi. Cerita rakyat menjadi sarana untuk melatih anak dalam penggunaan bahasa ekspresif yang lebih kaya dalam interaksi sosial mereka.

4. Penguatan Daya Ingat dan Kemampuan Menceritakan Kembali

Cerita rakyat yang kaya akan detail dapat meningkatkan daya ingat anak. Kemampuan menceritakan kembali cerita dengan urutan yang benar akan melatih anak untuk menggunakan bahasa ekspresif secara lebih terstruktur. Anak-anak dapat lebih mudah memahami

cara menyusun kalimat yang jelas dan menyampaikan cerita mereka dengan alur yang teratur.

5. Menumbuhkan Empati dan Ekspresi Perasaan

Melalui karakter-karakter dalam cerita rakyat yang mengalami konflik atau kesulitan, anak dapat belajar untuk mengenali dan mengekspresikan perasaan mereka, seperti kesedihan, kegembiraan, atau kekesalan. Cerita rakyat memberikan anak contoh yang konkret tentang bagaimana perasaan dapat diungkapkan dengan cara yang sesuai dalam berbagai situasi sosial. Hal ini penting untuk perkembangan bahasa ekspresif mereka.

2.2.8 Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat

Animasi cerita rakyat merupakan gabungan antara dua konsep utama, yaitu animasi dan cerita rakyat, yang dikemas dalam bentuk media audiovisual bergerak untuk menyampaikan cerita tradisional kepada anak. Cerita rakyat sendiri adalah cerita yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat, sering kali mengandung nilai-nilai budaya, moral, atau pendidikan yang penting. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, cerita rakyat memiliki peran signifikan dalam memperkenalkan mereka pada berbagai aspek budaya dan bahasa daerah.

Dengan menggunakan animasi, elemen-elemen visual seperti warna, karakter, gerakan, serta suara dapat menghidupkan cerita rakyat tersebut, menjadikannya lebih dinamis dan menarik perhatian anak-anak. Animasi memungkinkan cerita rakyat yang awalnya hanya berupa narasi atau teks, dapat ditampilkan secara lebih visual dan ekspresif, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan dinikmati oleh anak-anak usia dini (Metrawarni *et al.*, 2024). Animasi dalam konteks ini berfungsi sebagai media yang mampu menyajikan cerita rakyat dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Cerita rakyat, di sisi lain, biasanya memiliki unsur-unsur khas seperti mitos, legenda, fabel, dan dongeng yang mencerminkan kearifan lokal. Ketika cerita rakyat diubah menjadi animasi, ada dua hal penting yang perlu diperhatikan: (1) adaptasi cerita agar sesuai dengan konteks anak-anak, dengan tetap mempertahankan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut, dan (2) visualisasi karakter dan *setting* yang bisa menyampaikan pesan cerita secara efektif. Misalnya, dalam animasi cerita rakyat, karakter-karakter dalam cerita seperti tokoh pahlawan, binatang, atau makhluk mitologi digambarkan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, sering kali disertai dengan ekspresi wajah yang berlebihan atau gerakan yang dramatis untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap alur cerita (Rahiem, 2021). Yang dapat menjadi pertimbangan media animasi yaitu kesesuaian materi cerita, visualisasi animasi, kualitas audio dan narasi, dan bahasa yang digunakan pada media animasi.

Dalam pendidikan anak usia dini, konsep animasi cerita rakyat sangat relevan karena dapat memfasilitasi pengembangan bahasa ekspresif anak. Ketika anak-anak melihat animasi cerita rakyat, mereka tidak hanya belajar tentang cerita itu sendiri tetapi juga mengembangkan kemampuan berbahasa mereka. Visualisasi cerita, suara, dan dialog yang digunakan dalam animasi dapat memperkaya kosakata dan memperkuat pemahaman mereka tentang struktur bahasa. Penggunaan animasi dalam bercerita dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak-anak, yang sesuai dengan tujuan pengembangan bahasa dalam pendidikan anak usia dini (Zhao et al., 2019). Pentingnya animasi cerita rakyat dalam pendidikan terletak pada kemampuan media ini untuk menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan dalam satu paket yang menarik bagi anak-anak. Animasi dapat membantu anak-anak untuk lebih mengenal budaya mereka, memperluas pemahaman mereka tentang berbagai cerita dari berbagai daerah, dan memupuk rasa cinta terhadap cerita tradisional yang mungkin sulit

mereka akses melalui bentuk cerita lisan atau tulisan yang lebih konvensional.

Media dengan animasi cerita rakyat ini dapat meningkatkan minat anak untuk memperhatikan pembelajaran, selain itu media interaktif animasi cerita rakyat ini juga dapat mengenalkan cerita rakyat daerah sehingga meningkatkan rasa nasionalisme pada anak usia dini. Media animasi bermuatan cerita rakyat adalah media audiovisual yang menyajikan cerita-cerita rakyat tradisional dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang disertai suara dan narasi. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang diwariskan secara turun-temurun, dan disampaikan melalui media animasi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

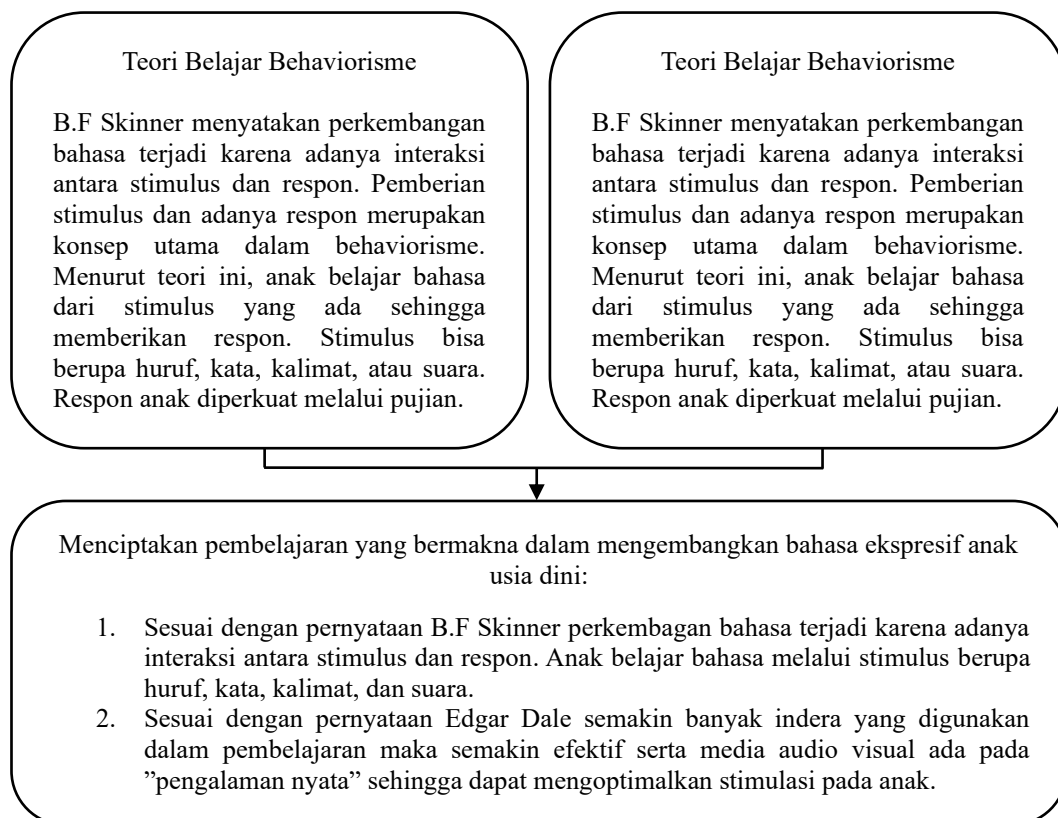
2.3 Kerangka Berpikir

Bahasa ekspresif sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk komunikasi interpersonal, pembelajaran, pekerjaan, dan hubungan sosial. Kemampuan ini membantu seseorang menyampaikan keinginannya, mengungkapkan perasaannya, dan bekerja sama dengan orang lain.

Kemampuan bahasa ekspresif pada anak memiliki tujuan yang baik bagi proses interaksi anak dengan lingkungan. Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif memiliki banyak manfaat bagi anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan kemampuan ekspresif anak dengan menggunakan media animasi bermuatan cerita rakyat. Aktivitas menonton animasi cerita rakyat menggunakan media audio visual pada pembelajaran moral sangatlah efektif karena penggunaan media ini dapat mempermudah proses pembelajaran. Media animasi bermuatan cerita rakyat sebagai stimulasi berperan dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak maka diharapkan penggunaan metode media animasi bermuatan cerita rakyat dapat dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan pengetahuan, serta kemampuan berbicara anak untuk mengenal kosa kata baru. Menerapkan media animasi bermuatan

cerita rakyat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi ini selain akan mempercepat proses pembelajaran juga mempermudah proses pelestarian budaya bangsa yang hampir terlupakan seiring perkembangan zaman.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan media animasi bermuatan cerita rakyat untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir dibawah ini.



Gambar 2. Kerangka Pikir

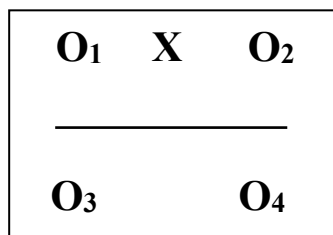
2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang akan diuji kebenarannya dengan menggunakan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir di atas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu "Terdapat Pengaruh Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Handayani"

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini berdasarkan pendekatannya merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan penafsiran data berdasarkan angka yang berbentuk statistik (Creswell, 2012). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan penelitian *Quasi-Experiment*. Menurut Rukminingsih *et al.* (2020) penelitian *quasi experiment* yaitu penelitian yang menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol tetapi kelas kontrol tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat serta perbedaan antara dua variabel dengan memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen. Untuk mengetahui pengaruh tersebut, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan penerapan media animasi bermuatan cerita rakyat, dan untuk kelas kontrol mendapatkan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran yang berbeda. Desain eksperimen yang dalam penelitian ini yaitu *The non-equivalent control grup*. Desain penelitian ini melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Desain Penelitian

Keterangan:	O ₁	= Nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen
	O ₂	= Nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen
	O ₃	= Nilai <i>pretest</i> kelompok kontrol
	O ₄	= Nilai <i>posttest</i> kelompok kontrol
	X	= perlakuan media animasi bermuatan cerita rakyat

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Handayani yang beralamatkan di Jl. Bung Tomo No.19, Kelurahan Gedung Air, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian pada pembelajaran semester genap kelas Mawar dan Kelas Matahari TK Handayani Tahun Ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan objek penelitian secara keseluruhan. Populasi dalam penelitian ini adalah anak TK Handayani tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 62 anak dari kelas Mawar dan Matahari. Data populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Jumlah Data Anak TK Handayani

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Mawar	14	16	30
Matahari	15	17	32
Jumlah	29	33	62

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian (Agustianti *et al.*, 2022). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan pengambilan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi tersedia untuk dijadikan responden dalam penelitian hingga ukuran sampel telah diperoleh peneliti. Teknik ini menggunakan kelompok anak yang ada di TK Handayani tempat

penelitian dilakukan. Sampel untuk kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas B Mawar yang berjumlah 30 anak dan kelas B Matahari yang berjumlah 32 anak untuk kelas kontrol. Total sampel penelitian ini adalah 62 anak di TK Handayani.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau bahan penelitian yang dilakukan. Adapun teknik dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Metode ini melibatkan pengamatan langsung terhadap aktivitas, perilaku, atau situasi yang terjadi di lingkungan pembelajaran di TK Handayani, peneliti mengamati interaksi anak selama penggunaan, respon anak terhadap materi, dan interaksi dengan media tersebut. Observasi membantu dalam memperoleh pemahaman tentang bagaimana anak berinteraksi dengan media animasi bermuatan cerita rakyat selama pembelajaran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan objek yang menjadi fokus perhatian dalam suatu penelitian (Syahza, 2021). Variable pada penelitian ini terdiri dari dua macam variabel yaitu:

3.5.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas atau yang sering disebut dengan variable *independent* merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel lain (Syahza, 2021). Variabel bebas pada penelitian ini merupakan media animasi bermuatan cerita rakyat.

3.5.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat atau yang sering disebut dengan variable *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat perubahan oleh variabel bebas (Syahza, 2021). Variabel terikat pada

penelitian ini merupakan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

Definisi konseptual dan operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan pengertian-pengertian variabel yang digunakan dalam penelitian

a. Variabel Y (Kemampuan Bahasa Ekspresif)

Kemampuan bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan keinginannya melalui penggunaan kata-kata, kalimat, dan ekspresi verbal lainnya. Kemampuan ini mencakup aspek berbicara, menjawab pertanyaan, menceritakan kembali suatu cerita, serta menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang sesuai dengan usia perkembangan anak.

b. Variabel X (Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat)

Media animasi bermuatan cerita rakyat adalah media audiovisual yang menyajikan cerita-cerita rakyat tradisional dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang disertai suara dan narasi. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang diwariskan secara turun-temurun, dan disampaikan melalui media animasi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan Langkah atau cara mengukur variabel yang telah didefinisikan pada bagian konseptual.

a. Variabel Y (Kemampuan Bahasa Ekspresif)

Kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini merupakan kemampuan anak untuk mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan pengalaman secara verbal melalui lisan. Adapun yang menjadi indikator dalam kemampuan bahasa ekspresif yaitu

mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, menceritakan kembali cerita, dan penggunaan kosa kata.

b. Variabel X (Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat)

Media animasi bermuatan cerita rakyat sebagai media pembelajaran berupa video animasi berdurasi 5–10 menit yang memuat cerita rakyat Indonesia (seperti *Malin Kundang*, *Bawang Merah Bawang Putih*, dll), yang ditayangkan kepada anak-anak secara rutin dalam sesi pembelajaran tertentu. Adapun yang menjadi indikator yaitu kesesuaian materi cerita, visualisasi animasi, kualitas audio dan narasi, dan bahasa yang digunakan pada media animasi.

3.7 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dengan metode observasi bentuk checklist yang akan dikonversikan ke dalam bentuk angka, karena data yang akan diolah dalam penelitian ini adalah data yang berbentuk angka. Penilaian dilakukan dengan cara mengamati kemampuan berbicara anak dengan melihat tingkat pencapaiannya. Adapun kisi-kisi instrument untuk penggunaan media audio visual dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3 untuk kisi-kisi instrumen kemampuan bahasa ekspresif.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Variabel X Media Animasi Bermuatan Cerita Rakyat

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
Animasi Cerita Rakyat	Kesesuaian Materi Cerita	1. Cerita memiliki isi yang mudah dipahami anak usia 5–6 tahun 2. Cerita sesuai dengan nilai budaya lokal dan usia anak	1, 2, 3, 4, 5
	Visualisasi Animasi	1. Animasi menarik secara visual bagi anak 2. Karakter tokoh mudah dikenali	6, 7, 8, 9

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
	Kualitas Audio dan Narasi	1. Narasi terdengar jelas dan mudah dipahami 2. Penggunaan musik/efek suara mendukung cerita	10, 11, 12, 13, 14
	Bahasa yang Digunakan	1. Bahasa sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia dini 2. Bahasa dalam animasi membantu perkembangan keterampilan berbahasa anak	15, 16, 17, 18, 19

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun	Mengungkapkan Pendapat	1. Anak mampu menyebutkan tokoh pada cerita 2. Anak mampu memberikan alasan	1, 2, 3, 4
	Menjawab Pertanyaan	1. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang siapa atau apa dalam cerita 2. Anak mampu menjawab pertanyaan seperti apa yang terjadi selanjutnya	5, 6, 7, 8, 9
	Menceritakan Kembali Cerita	1. Anak mampu menyebutkan beberapa hal yang terjadi dalam cerita 2. Anak dapat menceritakan kembali dalam bahasa sendiri	10, 11, 12, 13, 14, 15
	Penggunaan Kosakata	1. Anak mampu menggunakan kosakata baru 2. Anak mampu membuat kalimat	16, 17, 18, 19

3.8 Analisis Uji Instrumen Penelitian

Analisi uji instrument penelitian meliputi uji validitas, dan uji reliabilitas yang dilakukan pada instrumen penelitian. Adapun uji prasyarat instrument yaitu sebagai berikut.

3.8.1 Uji Validitas

Validitas merupakan pernyataan tentang sejauh mana hasil pengukuran suatu alat ukur (instrumen) sesuai dengan apa yang diukur oleh peneliti. Uji validitas instrumen digunakan untuk membantu peneliti mengetahui apakah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid atau tidak. Pengujian validitas menggunakan korelasi *product moment* dan dengan bantuan program SPSS versi 26 dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan: r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah reponden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian uji validitas yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid

Klasifikasi uji validitas dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Data analisis butir soal instrumen tes dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Data Hasil Validitas pada Instrumen Tes

No	Nomor Butir Soal	Keterangan
1.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	Valid
2.	-	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa hasil uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 19 soal dan 0 soal dinyatakan tidak valid.

Data lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 9.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukurannya konsisten dan dapat dipercaya sehingga akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Uji reliabilitas instrument dilakukan dengan rumus *Cronbach Alpha* dan dengan bantuan program SPSS versi 26 dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan: r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal;

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

klasifikasi reliabilitas dapat dilihat tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Klasifikasi Reabilitas

Nilai Realibilitas	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Uji *Cronbach's Alpha* ini dilakukan pada instrument tes yang sebelumnya sudah dilakukan uji validitas dengan berbantuan SPSS versi 26. Hasil perhitungan pada instrument tes, koefisien reliabilitas tergolong dalam kategori tinggi dengan $r_{11} = 0,861$.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik yang dipakai untuk mengolah data penelitian sehingga dapat mengambil keputusan terhadap penelitian yang dilakukan. Adapun teknik analisis data instrumen dan pengujian hipotesis merupakan sebagai berikut.

3.9.1 Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang berupa nilai hasil belajar yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan perhitungan Chi-Kuadrat (X^2)

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan: X^2 = Chi-Kuadrat/ normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian pada uji normalitas yaitu:

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal

Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh memiliki variansi homogenitas atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan yaitu *arley* atau biasa disebut dengan *Uji-F*. Uji homogenitas memiliki rumus

$$F = \frac{\text{Variansi Terbesar}}{\text{Variansi Terkecil}}$$

Hasil nilai yang didapati oleh F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel} dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka varian homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka varian tidak homogen

3.9.2 Uji Hipotesis

Regresi linear sederhana adalah regresi yang mempunyai satu variabel *independent* (X) dan variabel dependen (Y). Regresi linear sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh media animasi bermuatan cerita rakyat (X) terhadap kemampuan bahasa ekspresif (Y) anak usia 5-6 tahun.

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \quad \alpha = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan: Y = Nilai Variabel terikat
 X = Nilai variable bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk di proyeksikan
 α = Konstanta harga Y, jika X=0
 b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Perhitungan regresi linier sederhana bisa menggunakan kriteria uji menurut Muncarno, (2017) yaitu:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_a : Ada pengaruh pada penerapan media animasi bermuatan cerita rakyat terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun

H_0 : Tidak ada pengaruh pada penerapan media animasi bermuatan cerita rakyat terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi bermuatan cerita rakyat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun. Meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai taraf ideal dalam kemampuan bahasa ekspresif, hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah lingkungan. Oleh karena itu, peran lingkungan terdekat anak, seperti orang tua dan guru, sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan kemampuan bahasa ekspresif pada anak. Kerjasama antara orang tua dan guru menjadi salah satu kunci utama untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, khususnya dalam memberikan stimulasi yang konsisten dan menyenangkan.

Anak-anak yang diberikan stimulasi melalui media animasi bermuatan cerita rakyat menunjukkan peningkatan dalam hal kosakata, kemampuan merangkai kalimat, serta keberanian dan kelancaran dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan secara verbal. Media animasi bermuatan cerita rakyat terbukti efektif dalam menarik perhatian anak, mempermudah pemahaman materi, dan memberikan konteks yang bermakna sehingga anak terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran bahasa. Dengan demikian, media animasi bermuatan cerita rakyat dapat dijadikan sebagai salah satu sarana media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

5.2 Saran

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah disarankan aktif memantau pelaksanaan pembelajaran di kelas, khususnya memastikan variasi metode ajar yang kreatif dan sesuai kebutuhan anak. Kepala sekolah juga sebaiknya mendorong terciptanya suasana kerja yang kondusif dan kolaboratif antara guru, siswa, dan orang tua agar tercipta lingkungan belajar yang positif dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Penelitian ini diharapkan kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan pra-sarana penunjang proses pembelajaran agar terlaksana dengan baik.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat secara rutin menggunakan media audio visual sebagai salah satu kegiatan pembelajaran harian, dari media audio visual guru dapat mengembangkan keenam aspek pada anak usia dini. Guru dapat merancang aktivitas lanjutan setelah menonton, misalnya dengan meminta anak menceritakan ulang jalan cerita dengan kata-kata sendiri, mendiskusikan tokoh dan pesan moral, serta membuat dialog sederhana bersama teman sebaya.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas fokus penelitian tidak hanya pada kemampuan bahasa ekspresif, tetapi juga pada aspek-aspek perkembangan lainnya pada anak usia dini. Selain itu, diharapkan peneliti berikutnya mempertimbangkan variasi dari isi yang disajikan dengan media audio visual. Penelitian ini diharapkan kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan pra-sarana penunjang proses pembelajaran agar terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, R., Nussifera, L., Wahyudi, Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A. ni, Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., & Ikhrum, F. 2022. *Metode penelitian kuantitatif & kualitatif* (1th ed.). CV. Tohar Media.
- Anggalia, A., & Karmila, M. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) Pada Kelompok a Tk Kemala Bhayangkari 01 Semarang. *Paudia*, 3(2), 133–159.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Azkiya, N. R., & Iswinarti. 2016. Pengaruh Mendengarkan Dongeng. *Pengaruh Mendengarkan Dongeng Terhadap Kemampuan Bahasa Pada Anak Prasekolah*, 04(02), 123–139. ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3515/4051
- Creswell, J. W. 2012. *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantiative and qualitative research* (4th ed). Pearson Education, Inc.
- Dale, E. 1946. *Audio-Visual Methods in Teaching*.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. 2020. Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Dhieni, N., & Fridani, L. 2017. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. *Modul Paud*.
- Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. 2023. Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1). <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9023>
- Fia, A., Ayu, N. P., & Awliyah, R. F. 2020. Konsep Perkembangan Bahasa Anak di Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah. *Jurnal Al-Mudarris*, 3(2), 226–238.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. 2019. Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.197>

- Hafidhoh, S. A., Drajiati, N. A., & Sukmawati, F. 2023. Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(137), 2535–2541. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/574%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/574/404>
- Hartinah, T. F. S., & Novianto, E. 2023. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 17–24. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v2i1.762>
- Helvionita, V. 2009. *Kemampuan Berbahasa Dan Penanaman Nilai*.
- Hermansyah. 2020. Analisis Teori Behavioristik (Edward Thordike) dan Implementasinya Dalam Pembelajaran SD/MI. *Jurnal Program Studi PGMI*, 7(1), 1–11.
- Hurlock. 2011. *Perkembangan Anak. Edisi Keenam. Penerbit Erlangga IKAPI. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama*.
- Inriani, K. 2017. Nilai Kearifan Lokal Dalam Legenda Cerita Rakyat Muntok. *Seminar Bahasa Dan Sastra, 28 Oktober 2017, Di Palembang.*, 167–177. <http://conference.unsri.ac.id/index.php/sembadra/article/view/554/pdf>
- Irsad, M. 2018. METODE MARIA MONTESSORI DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT PENDIDIKAN. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.32585/jkp.v1i1.16>
- Karo, I. R., & Rohani. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matemati*, 7(1), 91–96.
- Lubis, H. Z. 2018. Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah. *Jurnal Raudhah*, 06(02), 1–26.
- Makki, A. 2019. Mengenal Sosok Edward Lee Thorndike Aliran Fungsionalisme Dalam Teori Belajar. *Jurnal Studi Islam*, 14(1).
- Metrawarni, E., Wahyuni, D., Primana, T. A., Faridah, I., Sativa, O., Putri, N., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. 2024. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Film Animasi : Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak ?* 6(5), 6216–6223.
- Montessori. 1949. (n.d.).
- Mulyadi, Fahreza, F., & Julianda, R. 2018. Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan prestasu belajar pada pembelajaran ips siswa. *Jurnal Visipena*, 9(1), 131–146.
- Muncarno. 2017. *Cara mudah belajar statistik pendidikan* (2th (Ed.)). Hamim Group.
- Nadlir, N., Nurkhasanah, M., & Rochmahtika, A. S. 2024. Peran Media Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 116–124. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5947>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah, Dan Tarbiyah*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Owens, R. E. 2008. *Language Development* (8th Editio). Pearson Education, Inc.
- Pattiasina, P. J., Maspaitela, M., & Gommies, C. C. 2024. Bentuk dan Fungsi Kearifan Lokal Cerita Rakyat Waisalaka di Negeri Waai. *Journal on Education*, 06(03), 16263–16275.
- Piaget, J. 2012. Comments BT - Thought and Language (revised and expanded). *Thought and Language (Revised and Expanded)*.
- Rahiem, M. D. H. 2021. *Storytelling in early childhood education: Time to go digital. International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. 2020. *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas* (1th ed.). Erhaka Utama.
- Safitri, N. 2025. *Aulad : Journal on Early Childhood Pemanfaatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun*. 8(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1052>
- Sari, D. K., Masfi, S., & M, R. D. T. 2021. *Efektivitas Media Film Animasi Nussa dan Rara untuk Mengenalkan Ketauhidan pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 4(1), 1–10.
- Shofia, M., & Dadan, S. 2021. Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
- Skinner, B. F. 1957. *Verbal Behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts. <https://doi.org/10.1037/11256-000>
- Solichah, N., & Hidayah, R. 2022. Digital Storytelling Untuk Kemampuan Bahasa Anak. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 14(2), 129–140. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss2.art5>
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*,.
- Sumaryanti, L. 2017. Peran lingkungan terhadap perkembangan bahasa anak. *Jurnal Muaddib*, 7(1), 72–89.

- Surangke, M., Sibue, P., Azzahra, A., Fadhillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. 2023. Penggunaan Media Audio Visual dalam proses Pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3503–3508. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>
- Syahza, A. 2021. *Metodologi penelitian* (1th ed., Vol. 2). Ur Press.
- Tarigan, H. G. 2008. *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*.
- Tri, E., Wijayanti, N., Wulandari, R. S., & Mustikasari, R. 2024. *PENGARUH ANIMASI CERKAK TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERBAHASA JAWA KRAMA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN*. 57–64.
- Utami Maulida. 2021. Esensi the Absorbent Mind Pada Pendidikan Anak. *E.Journal Stain Bina Madani*, 4(1), 113–114.
- Vinata, Y. E., Elok, U., & Rasmani, E. (n.d.). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI DIGITAL STORYTELLING*. 13(1), 90–97.
- Wardhani, J. K., & Jannati, E. 2024. Strategi meningkatkan kosakata bahasa inggris anak usia pra sekolah melalui metode bernyanyi di kb permata bunda cembor - Mojokerto. *Jurnal Tambuleng Pendidikan Seni Drama, Tari, Dan Musik*, 5(1), 60–77.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yudha, R. P., & Hendrica, M. 2023. Tinjauan Literatur Efektivitas Penerapan Digital Story Telling di PAUD pada Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Indonesia. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9930–9933. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2513>
- Yus, A. A., & Saragih, P. C. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3186>
- Zhao, Z., Han, F., & Ma, X. 2019. *A live storytelling virtual reality system with programmable cartoon-style emotion embodiment*. *Proceedings - 2019 IEEE International Conference on Artificial Intelligence and Virtual Reality, AIVR 2019, December 2019*, 102–109. <https://doi.org/10.1109/AIVR46125.2019.00024>