

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Film Animasi

a. Pengertian Media Film Animasi

Media film animasi adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan gambar yang bergerak. Film animasi populer di kalangan penonton televisi karena ceritanya yang menghibur dan karakter-karakternya yang unik serta lucu. Selain sebagai sumber hiburan, film-film ini juga menyampaikan nilai-nilai pendidikan tentang kehidupan sehari-hari dengan cara yang ringan dan mudah dipahami. Tak hanya anak-anak, orang dewasa pun menikmati film animasi tersebut (Munar, 2021). Berdasarkan hal ini, peneliti mengusulkan bahwa film animasi, yang awalnya hanya dianggap hiburan, kini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Media pembelajaran audio visual berupa animasi dianggap efektif untuk digunakan di sekolah dasar, karena film atau cerita dalam video dapat menarik perhatian siswa. Kelebihan dari media audio visual adalah kontras antara suara dan gambar yang membuatnya lebih menarik dan memudahkan proses belajar (Aulia et al., 2022).

Media film animasi juga salah satu bentuk media pembelajaran *audio-visual* yang menggabungkan unsur gambar bergerak (*animasi*) dan suara (*audio*) untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pembelajaran secara menarik, *interaktif*, dan mudah dipahami. Secara etimologis, istilah “animasi” berasal dari kata Latin *anima* yang berarti jiwa atau semangat, menggambarkan bagaimana gambar-gambar statis dapat dihidupkan melalui teknik tertentu sehingga menciptakan ilusi gerak. Film animasi sendiri merupakan bagian dari produk media massa yang menyampaikan cerita dalam bentuk visual yang dinamis,

biasanya dilengkapi dengan narasi, dialog, musik, dan efek suara. Dalam konteks pendidikan, media film animasi digunakan sebagai alat bantu mengajar yang efektif, karena mampu menarik perhatian siswa, memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, dan melibatkan lebih dari satu indera belajar (penglihatan dan pendengaran), sehingga mendorong pemahaman dan daya ingat yang lebih baik. Media ini sangat cocok digunakan untuk anak-anak usia sekolah dasar, yang secara alami tertarik pada hal-hal yang bergerak, berwarna, dan bersuara lucu (Arta & Arwi, 2022).

Melalui pendekatan yang menyenangkan dan penuh warna, film animasi mampu menjembatani proses komunikasi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar di mana siswa cenderung lebih tertarik pada media visual yang interaktif dan menghibur. Keberadaan gambar-gambar bergerak, warna-warna cerah, suara yang ekspresif, serta alur cerita yang menarik menjadikan film animasi sebagai sarana yang efektif untuk mengurangi rasa bosan dan kejenuhan siswa selama proses belajar berlangsung. Melalui narasi cerita dan tokoh-tokoh yang ditampilkan, siswa secara tidak langsung dapat menyerap pesan-pesan moral, nilai-nilai sosial seperti kerja sama, kejujuran, dan toleransi, serta wawasan budaya yang beragam. Hal ini menjadikan film animasi bukan sekadar media hiburan semata, melainkan sebagai media edukatif yang mampu membentuk pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik secara holistik. Kekuatan visual dan naratif yang dimilikinya membuat film animasi sangat potensial dalam mendukung tujuan pendidikan yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik (Anggia & Mahyuddin, 2020).

Kelebihan media film animasi sebagai alat pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut: 1) Karakter yang diciptakan dengan cara yang unik dan menarik membuatnya lebih mudah diingat oleh anak-anak, 2) Film animasi dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan

anak-anak, 3) Media ini efisien dan memungkinkan untuk ditayangkan dengan frekuensi tinggi, 4) Berbagai elemen imajinatif dapat dihadirkan dengan fleksibel, 5) Produksinya dapat dilakukan kapan saja, 6) Dapat dikombinasikan dengan *live action* untuk menambah variasi, dan 7) Memiliki banyak warna ekspresi yang menarik. Dengan demikian, film animasi sangat sesuai untuk digunakan di sekolah dasar. Film ini mampu mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman yang lebih konkret. Melalui film animasi, siswa dapat menyaksikan rangkaian kejadian yang nyata meskipun mereka belum pernah mengalaminya secara langsung (Nur, 2021).

b. Manfaat Media Film Animasi

Media film animasi memiliki manfaat utama dalam membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Dari sudut pandang psikologi belajar, kombinasi elemen visual, gerak, dan audio pada animasi mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki. Dalam konteks sekolah dasar hingga menengah, animasi membantu guru menyajikan materi secara kreatif, misalnya dengan mengilustrasikan peristiwa, fenomena alam, atau konsep abstrak secara dinamis sehingga lebih mudah dipahami. Film animasi juga efektif untuk memvisualisasikan konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar statis. Dalam pembelajaran sains, matematika, atau bahasa, animasi memungkinkan siswa “melihat” proses yang sebenarnya tidak kasat mata atau sulit direalisasikan di kelas, seperti pergerakan molekul, rotasi planet, atau alur cerita kompleks. Penggunaan media film animasi meningkatkan kemampuan menulis teks narasi siswa dari kategori “kurang” menjadi “baik”, karena siswa mendapatkan gambaran yang jelas mengenai alur,

tokoh, dan konflik cerita (Rahmani Rahmani et al., 2024).

Selain itu, film animasi terbukti meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran menggunakan film animasi, jumlah siswa yang mencapai nilai tuntas meningkat signifikan dari 51,8% menjadi 89%. Hal ini terjadi karena animasi menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan emosi siswa melalui karakter, alur cerita, serta efek visual dan suara yang menarik. Keterlibatan emosional ini tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga membantu retensi informasi, sehingga siswa mampu mengingat dan memahami materi dalam jangka waktu lebih lama. Manfaat lainnya adalah pengembangan keterampilan berbahasa dan komunikasi. Dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Indonesia, film animasi membantu siswa memahami struktur teks narasi, kosakata, serta unsur kebahasaan dengan lebih jelas. Animasi yang menyajikan cerita rakyat, misalnya, memudahkan siswa memahami konteks budaya, nilai moral, dan pesan yang terkandung (Junianti et al., 2024).

Penggunaan film animasi juga mendukung pembelajaran yang inklusif dan sesuai dengan berbagai gaya belajar. Siswa dengan gaya belajar visual terbantu oleh ilustrasi dan warna, siswa auditori terbantu oleh narasi dan efek suara, sedangkan pembelajar kinestetik dapat didukung melalui aktivitas lanjutan seperti diskusi, bermain peran, atau proyek kreatif setelah menonton. Meskipun terdapat tantangan seperti biaya produksi tinggi dan keterbatasan perangkat, bukti dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa manfaat film animasi bagi peningkatan kualitas pembelajaran jauh melebihi hambatannya, sehingga layak dioptimalkan dalam praktik pendidikan. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menyimak dan membaca, tetapi juga mendorong keterampilan menulis dan berbicara karena siswa terinspirasi untuk mengekspresikan ide mereka dalam bentuk tulisan atau percakapan yang terstruktur (Zahroh et al., 2025).

c. Dampak Positif Media Film Animasi

Media film animasi memiliki sejumlah dampak positif, terutama dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak. Animasi dapat menyajikan informasi kompleks dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, membuat topik yang sulit seperti siklus air atau fotosintesis lebih dapat dicerna. Dunia fantasi dalam animasi merangsang kreativitas anak-anak, mendorong mereka untuk berpikir di luar batas-batas realitas. Selain itu, animasi membantu perkembangan kognitif dengan memperkenalkan konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang konkret, memperkuat pemahaman matematika awal misalnya. Film animasi “Nussa dan Rara” dari *The Little Giantz Studio* tidak hanya menawarkan tontonan yang menggemaskan, tetapi juga kaya akan nilai-nilai positif yang dapat dicontoh oleh anak-anak usia dini (Kholilullah et al., 2020).

Setiap episodenya menggambarkan kehidupan sehari-hari sepasang kakak-adik yang tinggal bersama ibunya, sementara ayah mereka digambarkan sedang berada di luar dan jarang muncul. Cerita dalam film ini mengikuti kehidupan yang sesuai dengan ajaran Islam, disampaikan melalui karakter yang mudah dipahami, bahkan oleh anak-anak kecil. Animasi ini menyampaikan pesan moral dan nilai edukasi yang tinggi, dengan Nussa dan Rara sebagai kakak beradik yang saling mengingatkan untuk berbuat baik (Indayani et al., 2022).

Dalam dunia pendidikan, film animasi terbukti memberikan dampak yang sangat positif karena mampu menarik perhatian peserta didik meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan melalui visualisasi dan narasi yang menarik. Penelitian oleh Ulfah Nur Afifah menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan *istima'* (menyimak), karena peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga melihat visual yang mendukung pemahaman, sehingga daya serap materi menjadi lebih tinggi. Tak

hanya itu film animasi yang memiliki alur cerita menarik juga berkontribusi dalam meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak karena mereka harus memahami urutan peristiwa serta mengingat kata-kata baru yang mereka dengar. Secara keseluruhan media film animasi tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menjadi alat edukatif yang efektif dalam memperkaya bahasa anak menanamkan sikap baik serta memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai kehidupan sejak usia dini.

d. Pengaruh pada Media Film Animasi

Media film animasi dapat memiliki pengaruh signifikan pada anak-anak dalam berbagai aspek. Konten animasi sering menyampaikan nilai-nilai dan moral yang dapat mempengaruhi perilaku anak-anak, seperti meniru sikap positif dari karakter animasi. Anak-anak yang sering menonton animasi mungkin akan lebih cenderung mengeksplorasi media visual lainnya, seperti video game atau film. Selain itu, animasi dapat membentuk persepsi anak-anak terhadap berbagai topik, termasuk hubungan sosial, budaya, dan lingkungan, dengan memperkenalkan mereka pada berbagai budaya dan konsep yang berbeda, meningkatkan toleransi dan pemahaman mereka. Menulis cerita merupakan tantangan bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih fokus pada kemampuan berpikir siswa. Penyajian materi yang kurang menarik dapat menghambat proses berpikir siswa dan merasa bosan atau malas dalam menulis karangan (Suryana, 2022).

Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang menarik dan dapat memicu imajinasi siswa, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan minat belajar mereka. Media pembelajaran yang visual dan interaktif seperti film animasi terbukti mampu menyajikan materi secara lebih kontekstual dan menyenangkan, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah dan membosankan. Penelitian menunjukkan bahwa

keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yang signifikan ketika pembelajaran disampaikan melalui media animasi karena media ini merangsang daya imajinasi, memperluas kosa kata, serta melibatkan emosi siswa dalam memahami alur cerita dan karakter yang ditampilkan. Selain itu, penggunaan komik digital juga menjadi alternatif media yang efektif membangun motivasi belajar siswa.

Dengan tampilan visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta penyajian cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, komik digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Komik digital tidak hanya mendorong siswa untuk memahami isi bacaan secara lebih mendalam, tetapi juga menginspirasi mereka untuk berani berpendapat, berdiskusi, dan menyampaikan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Integrasi media animasi dan komik digital dalam pembelajaran mencerminkan pendekatan inovatif yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, yang lebih responsif terhadap visualisasi dan teknologi, serta menuntut lingkungan belajar yang dinamis, kreatif, dan komunikatif.

e. Contoh Media Film Animasi Anak

Pada usia ini, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif dan bahasa yang pesat sehingga media visual seperti film animasi menjadi metode efektif untuk menyampaikan cerita dengan pesan moral mendalam. sikap baik. Penggunaan media film animasi anak seperti *Film Nusa Dan Rara* tema *Rayakan Kebaikan dan Bulan Puasa* memberikan dampak positif dalam perkembangan bahasa anak, terutama dalam memperkaya kosakata. Selain itu film animasi juga meningkatkan pemahaman bahasa dengan menyajikan percakapan yang menggunakan intonasi ekspresi dan bahasa tubuh sehingga anak lebih mudah memahami makna kata dan struktur bahasa secara alami. Kemampuan berkomunikasi anak pun semakin berkembang melalui proses meniru dialog dan alur cerita dalam film yang membantu

mereka berbicara dengan lebih jelas dan percaya diri. Selain itu film animasi juga berperan dalam membantu anak memahami konsep-konsep abstrak seperti kebaikan kejujuran dan nilai-nilai keagamaan dengan cara yang lebih konkret dan menarik (Putra, 2022).

Kemampuan berkomunikasi anak pun turut berkembang melalui proses observasi dan imitasi terhadap dialog dan alur cerita dalam film animasi tersebut. Anak-anak cenderung meniru cara berbicara, ekspresi, serta perilaku tokoh yang mereka sukai, sehingga mereka belajar menggunakan bahasa secara lebih jelas, percaya diri, dan terstruktur. Film animasi seperti Nusa dan Rara juga membantu anak dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti kebaikan, kejujuran, kasih sayang, serta nilai-nilai keagamaan dan moral dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Pesan-pesan moral yang disampaikan melalui cerita keseharian dalam film membuat anak lebih mudah menginternalisasi perilaku yang baik dalam kehidupan nyata.

Dalam kajian yang dipublikasikan oleh Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 4 Nomor 1 Tahun 2020, media film animasi telah diteliti melalui pendekatan kuasi-eksperimen untuk melihat pengaruhnya terhadap perilaku sosial anak. Meskipun penelitian tersebut menggunakan animasi Upin dan Ipin, prinsip yang sama dapat diterapkan pada film Nusa dan Rara, yang memiliki karakter dan alur cerita dengan nilai-nilai sosial dan religius yang kuat. Dalam penelitian tersebut, kelompok eksperimen yang menggunakan film animasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam perilaku sosial, seperti kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan toleransi, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa film animasi yang mengandung nilai-nilai positif mampu menjadi model perilaku yang baik bagi anak-anak.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Albert Bandura, yang menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui proses

observasi dan imitasi terhadap perilaku yang mereka lihat dari lingkungan, termasuk dari media visual seperti film animasi. Tokoh-tokoh dalam *Nusa dan Rara*, yang menampilkan karakter anak yang sopan, jujur, saling menolong, dan religius, dapat menjadi panutan positif bagi anak-anak yang sedang dalam proses pembentukan karakter. Oleh karena itu, penggunaan film animasi sebagai sarana edukatif tidak hanya memberikan hiburan yang mendidik, tetapi juga strategi efektif dalam pembelajaran untuk membentuk karakter, kecerdasan sosial, dan keterampilan berbahasa anak sejak usia dini.

2. Perkembangan Bahasa

a. Teori Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek krusial dalam tumbuh kembang anak. Pada usia 3-4 tahun, anak-anak mulai memperkaya kosakata mereka, memahami instruksi sederhana, dan mulai merangkai kalimat pendek untuk mengungkapkan pikiran serta keinginan mereka (Afifah et al., 2023). Teori perkembangan bahasa merupakan cabang dari psikologi perkembangan yang mempelajari bagaimana anak memperoleh, mengembangkan, dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Proses ini mencakup perkembangan aspek-aspek bahasa seperti fonologi (bunyi), morfologi (struktur kata), sintaksis (struktur kalimat), semantik (makna), dan pragmatik (penggunaan dalam konteks sosial). Para ahli seperti Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Noam Chomsky telah memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman tentang bagaimana bahasa berkembang sebagai bagian dari kognisi dan interaksi sosial.

Menurut Piaget, bahasa berkembang sebagai hasil dari kematangan kognitif anak. Anak memahami dunia seiring dengan berkembangnya kemampuan berpikir dan bahasa pun mengikuti perkembangan kognitif tersebut. Vygotsky memperkenalkan konsep *zone of proximal development (ZPD)* yang menyatakan bahwa kemampuan bahasa anak akan berkembang maksimal dengan

bimbingan dari orang dewasa atau teman yang lebih mampu. Sementara itu, Chomsky mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan perangkat bawaan (*language acquisition device/LAD*) yang memungkinkan mereka memperoleh bahasa. Dengan kata lain, kemampuan berbahasa merupakan sesuatu yang bersifat biologis dan universal bagi setiap manusia (Dewi et al., 2020). Uraian di bawah ini akan menjelaskan beberapa teori pengembangan penembangan bahasa yang sehubungan adanya perbedaan pendapat di antara para ahli tersebut:

1) Teori Nativis

Teori Nativis merupakan salah satu pendekatan penting dalam memahami perkembangan bahasa anak yang dikemukakan oleh *Noam Chomsky*. Teori Nativis ini berpandangan bahwa ada unsur keterkaitan yang erat antara faktor biologis dengan perkembangan bahasa. Teori Nativis meyakini bahwa kemampuan bahasa merupakan kemampuan bawaan sejak lahir. Selanjutnya belajar bahasa tidak dipengaruhi oleh intelegensi maupun pengalaman individu. Anak diyakini memiliki perangkat biologis yang disebut *Language Acquisition Device (LAD)* yang memungkinkan mereka memahami dan menguasai bahasa secara alami tanpa harus diajarkan secara langsung. Dengan kata lain, anak sudah dibekali kemampuan dasar untuk menangkap struktur dan pola bahasa hanya dengan mendengar percakapan di sekitarnya.

Teori ini berpandangan bahwa kemampuan berbahasa bukanlah hasil dari pembelajaran semata, melainkan merupakan potensi bawaan sejak lahir. Teori ini juga menekankan adanya masa kritis dalam perkembangan bahasa, yaitu rentang usia di mana anak lebih mudah dan efektif dalam menyerap bahasa, biasanya pada usia dini. Dalam praktik pendidikan, teori Nativis mendorong pendidik untuk menyediakan lingkungan yang kaya akan stimulus bahasa dan membiarkan anak mengeksplorasi bahasa secara bebas, tanpa

terlalu menekankan aturan tata bahasa secara kaku. Pendekatan ini sangat relevan dalam pembelajaran anak usia dini, karena mendukung perkembangan bahasa yang alami, bermakna, dan kontekstual (Sanaya et al., 2023).

Penerapan teori Nativis, guru atau orang tua perlu menciptakan lingkungan komunikasi yang alami dan bebas tekanan. Anak diajak berbicara secara rutin dalam berbagai situasi sehari-hari, misalnya saat makan, bermain, atau berbelanja, tanpa menekankan aturan tata bahasa yang kaku. Interaksi ini memberikan kesempatan bagi anak untuk menyerap pola bahasa yang benar secara tidak langsung, karena LAD (Language Acquisition Device) yang dimiliki akan memproses input bahasa secara otomatis. Kegiatan membaca buku cerita bergambar dan mengajak anak mendiskusikan isi cerita menjadi strategi efektif dalam teori Nativis. Saat guru membacakan cerita, anak memperoleh banyak kosakata baru sekaligus memahami struktur kalimat melalui konteks. Percakapan interaktif setelah membaca membantu anak menghubungkan kata dengan makna, sekaligus melatih pemahaman dan keterampilan berbicara secara alami. Penerapan teori Nativis juga menekankan pentingnya memberikan anak paparan bahasa sedini mungkin, bahkan dalam lingkungan multilingual. Misalnya, anak dapat diperkenalkan pada bahasa daerah dan bahasa Indonesia secara bersamaan melalui percakapan sehari-hari. Eksposur ini memaksimalkan masa kritis perkembangan bahasa, di mana anak lebih mudah menyerap dan memahami struktur bahasa yang berbeda.

2) Teori Behavioristik

Teori Behavioristik merupakan teori belajar yang menekankan bahwa proses belajar adalah hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Tokoh utama teori ini adalah *B.F. Skinner*, yang berpendapat bahwa perilaku manusia, termasuk dalam hal belajar,

dapat dibentuk melalui pemberian penguatan (reinforcement) atau hukuman (*punishment*). Pandangan behavioristik beranggapan bahwa bahasa merupakan masalah respon dan sebuah imitasi. Tokoh yang menganut behavioristik ini adalah *Skinner* dan *Bandura*. Dia menulis buku *Verbal Behavior* yang digunakan sebagai rujukan bagi pengikut aliran ini (Nu'man, 2023). Ia mengungkapkan bahwa berbicara dan memahami bahasa diperoleh melalui rangsangan lingkungan, yaitu tentang teori belajar yang disebut operant conditioning, oleh karena itu Skinner yakin bahwa perilaku verbal adalah perilaku yang dikehendaki adalah perilaku yang dikendalikan oleh akibatnya.

Teori behavioristik diimplementasikan melalui pendekatan yang bersifat langsung dan terstruktur, seperti pemberian latihan soal secara berulang, penggunaan reward untuk jawaban benar, serta pemberian hukuman atau koreksi untuk jawaban yang salah. Tujuannya adalah membentuk kebiasaan berpikir logis dan sistematis pada siswa melalui proses pengulangan yang terkontrol. Guru berperan sebagai pengendali penuh dalam pembelajaran, yang menyampaikan informasi, memberikan stimulus, dan mengevaluasi hasil belajar berdasarkan respons siswa. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan mampu menguasai konsep-konsep dasar matematika secara bertahap melalui pembiasaan dan penguatan yang konsisten (Maghfi & Suyadi, 2020).

Penerapan teori Behavioristik, latihan pengulangan menjadi metode utama untuk membentuk kebiasaan berbahasa. Anak dilatih mengucapkan kata atau kalimat sederhana secara berulang hingga terbiasa. Setiap kali anak berhasil mengucapkan dengan benar, guru memberikan penguatan positif seperti pujian atau hadiah kecil untuk memperkuat perilaku bahasa yang diinginkan. Guru atau orang tua perlu memberikan apresiasi langsung ketika anak mampu memberikan respons bahasa yang benar. Misalnya, ketika anak

menjawab pertanyaan dengan struktur kalimat yang tepat, guru dapat mengatakan “Bagus sekali!” atau “Hebat, kamu bisa jawab dengan benar.” Penguatan positif ini akan memotivasi anak untuk mengulangi perilaku bahasa yang benar di masa depan. Model bahasa yang tepat sangat penting dalam pendekatan Behavioristik. Guru mencontohkan pengucapan kata atau kalimat dengan benar, kemudian meminta anak untuk menirukannya. Jika anak membuat kesalahan, koreksi dilakukan segera dengan nada positif agar anak tidak merasa tertekan, namun tetap bentuk bahasa benar.

3) Teori Perkembangan Kognitif

Teori Perkembangan Kognitif merupakan teori yang dikembangkan oleh *Jean Piaget* dan berfokus pada bagaimana anak membangun pengetahuan dan pemahaman melalui tahapan-tahapan perkembangan intelektual. Piaget menyatakan bahwa proses berpikir anak berkembang secara bertahap sesuai dengan usia dan pengalaman yang mereka peroleh dalam berinteraksi dengan lingkungan. Teori ini membagi perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahap utama: *sensorimotor* (0–2 tahun), *praoperasional* (2–7 tahun), *operasional konkret* (7–11 tahun), dan *operasional formal* (11 tahun ke atas). Dalam setiap tahap, anak memiliki cara berpikir dan memahami dunia yang berbeda. Dalam praktik pendidikan, terutama di sekolah dasar, penerapan teori ini dapat membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa. Misalnya, pada tahap operasional konkret, siswa lebih mudah memahami konsep matematika atau sains melalui media konkret dan aktivitas langsung (Mytra et al., 2022).

Teori ini beranggapan bahwa berpikir sebagai prasyarat berbahasa, terus berkembang sebagai hasil dari pengalaman dan penalaran. Teori ini menekankan proses berpikir dan penalaran. Salah satu tokoh yang terkemuka adalah *Jean Piaget*. *Jean Piaget*

mengemukakan bahwa perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Teori ini menekankan pentingnya pengalaman langsung, eksplorasi, dan aktivitas yang mendorong siswa untuk berpikir mandiri dan menemukan konsep sendiri, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Dengan memahami tahap perkembangan kognitif siswa, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, menantang, dan sesuai dengan kapasitas berpikir peserta didik.

Penerapan pada tahap operasional konkret, anak lebih mudah memahami konsep bahasa jika dikaitkan dengan benda atau peristiwa nyata. Guru dapat mengajak anak mendeskripsikan benda di sekitarnya, seperti warna, bentuk, atau fungsi. Aktivitas ini membantu anak menghubungkan bahasa dengan pengalaman langsung, sekaligus memperluas kosakata mereka. Bermain peran menjadi strategi efektif dalam teori Perkembangan Kognitif karena melibatkan keterampilan berpikir dan berbahasa secara bersamaan. Anak diminta memerankan tokoh tertentu dan melakukan percakapan sesuai peran tersebut. Selain melatih kelancaran berbicara, metode ini juga mengasah kemampuan anak memahami perspektif dan emosi orang lain. Guru dapat memberikan skenario sederhana yang memerlukan pemikiran logis, seperti mencari solusi untuk masalah di sekolah atau rumah. Anak diminta menjelaskan langkah pemecahan masalah secara lisan atau tertulis. Proses ini melatih anak menggunakan bahasa sebagai alat berpikir, menyusun argumen, dan mengomunikasikan ide secara runtut.

b. Indikator Bahasa Anak

Indikator bahasa anak mencakup berbagai aspek perkembangan kemampuan berbahasa yang dapat diobservasi dan diukur. Menurut KBBI, *indikator* adalah sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Dalam konteks perkembangan anak, indikator bahasa berfungsi sebagai acuan untuk menilai sejauh mana anak memahami

dan menggunakan bahasa. Perkembangan bahasa pada anak usia dini tidak hanya ditinjau dari seberapa banyak *kosakata* yang mereka kuasai yang menurut KBBI berarti seluruh perbendaharaan kata tetapi juga dari bagaimana mereka menggunakan bahasa secara fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang menunjukkan perkembangan bahasa yang optimal biasanya mampu *menyimak* dan memahami *instruksi verbal* sederhana, serta mampu *merespons* secara tepat. Contohnya, ketika guru atau orang tua memberikan perintah seperti “tolong tutup pintunya” atau “ambil buku di meja,” anak dapat melaksanakannya dengan benar. *Respon verbal* yang sesuai dengan konteks menjadi indikator bahwa *pemahaman bahasa* anak telah berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya (Fitriani, 2022).

Kemampuan anak untuk *meniru* atau *mengulang* kata-kata yang mereka dengar juga menjadi bagian penting dari indikator perkembangan bahasa. Dalam kegiatan *pembelajaran daring*, penggunaan *media audio interaktif* sangat efektif dalam menstimulasi *kecerdasan linguistik* anak, terutama pada kelompok usia 5–6 tahun. Anak-anak dapat termotivasi untuk meniru ucapan atau kalimat yang mereka dengar melalui lagu, cerita, maupun percakapan yang disampaikan melalui media tersebut. Mereka mulai menggunakan *frasa* sederhana seperti “aku mau makan” atau “ayo bermain” secara lebih konsisten. Proses meniru ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya sekadar mendengar, tetapi juga memahami, menyimpan, dan *mengaplikasikan* informasi bahasa yang telah diperoleh. Ini mencerminkan keterampilan reseptif dan ekspresif yang sedang berkembang secara simultan (Sulistyawati & Amelia, 2021).

Selain aspek pemahaman dan pengulangan, kemampuan *ekspresi verbal* juga merupakan bagian penting dari indikator perkembangan bahasa anak. Anak-anak yang mampu menyatakan perasaan dengan ucapan seperti “aku marah,” “aku sedih,” atau “aku senang” menunjukkan bahwa mereka sudah dapat *mengaitkan pengalaman*

emosional dengan simbol bahasa. Penggunaan ekspresi ini kerap muncul dalam pembelajaran berbasis cerita, seperti penggunaan *big book* atau *wayang kartun*, yang menampilkan tokoh-tokoh dan narasi yang mudah dipahami. Media tersebut memungkinkan anak untuk berlatih mengekspresikan pendapat, mengidentifikasi emosi, serta *berdialog* secara sederhana selama proses pembelajaran berlangsung, baik secara daring maupun tatap muka. Dalam ranah *interaksi sosial* dan pembelajaran, indikator bahasa juga dapat terlihat dari kemampuan anak untuk bergiliran berbicara, menjawab pertanyaan, serta mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman.

Kegiatan pembelajaran daring yang bersifat interaktif turut mendorong anak untuk aktif berbicara meskipun melalui media digital. Anak yang menunjukkan *rasa ingin tahu* melalui pertanyaan seperti “kenapa langit biru?” atau “ceritanya sudah selesai?” sedang memperlihatkan perkembangan *kompetensi linguistik* yang alami dan sesuai tahap usia. Dengan demikian, keberhasilan stimulasi kecerdasan linguistik anak tidak semata-mata dinilai dari kuantitas kata yang diucapkan, tetapi juga dari kualitas pemahaman, penggunaan bahasa yang kontekstual, serta kemampuan anak dalam memanfaatkan bahasa sebagai alat untuk berpikir, mengekspresikan diri, dan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi (Hijarani & Nuraeni, 2023).

c. Pengaruh Film Animasi Pada Bahasa Anak

Pengaruh film animasi terhadap kemampuan bahasa anak merupakan salah satu topik penting dalam kajian perkembangan anak usia dini. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *bahasa* diartikan sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Film animasi, sebagai media audio-visual yang menampilkan tokoh-tokoh fiktif dalam narasi yang menarik, mampu merangsang keterampilan berbahasa anak, khususnya pada usia 4–12 tahun. Anak usia 4–5 tahun yang rutin menonton film animasi

menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata, struktur kalimat, serta keberanian untuk berbicara. Anak mulai berani mengekspresikan keinginannya, menjawab pertanyaan guru, serta meniru dialog tokoh dalam film animasi yang mereka tonton. Hal ini menjadi indikator bahwa animasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat *kecerdasan linguistik*, apabila digunakan secara tepat dan dengan pengawasan (Sukmawati et al., 2021).

Film animasi interaktif tidak hanya menyuguhkan hiburan visual yang menarik, tetapi juga berperan signifikan dalam mengasah keterampilan bahasa anak, baik dari sisi reseptif maupun ekspresif. Dalam aspek reseptif, anak dilatih untuk mendengarkan dengan penuh perhatian setiap percakapan atau dialog yang muncul dalam animasi, memahami alur cerita, serta menangkap makna kata dan kalimat berdasarkan konteks yang ditampilkan. Proses ini menstimulasi kemampuan mereka dalam memproses informasi verbal dan nonverbal secara bersamaan, sehingga membantu membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap bahasa. Selain itu, interaksi anak dengan alur cerita melalui fitur seperti pertanyaan dari karakter atau instruksi sederhana mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran bahasa, membuat proses pemahaman lebih bermakna dan kontekstual.

Sementara itu, dari sudut pandang kemampuan ekspresif, film animasi interaktif memberi ruang bagi anak untuk mengulang atau menirukan kata-kata yang mereka dengar, menjawab pertanyaan dari karakter, hingga menciptakan versi cerita mereka sendiri. Aktivitas ini memicu keberanian anak untuk berbicara, memperkaya kosakata, dan menyusun kalimat dengan struktur yang lebih baik. Temuan (Ginanjari & Saleh, 2020) menunjukkan bahwa anak yang sering berinteraksi dengan film animasi tertentu mengalami peningkatan signifikan dalam interaksi sosial dan verbal, terutama dalam kemampuan berdialog dengan teman sebaya, mengatur giliran berbicara, serta menyampaikan ide secara runtut. Film animasi interaktif tidak hanya berfungsi sebagai

sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi anak secara holistik.

Pemilihan konten yang edukatif, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan usia anak menjadi syarat utama agar film animasi benar-benar berfungsi sebagai media literasi bahasa yang efektif. Dengan demikian, animasi memiliki potensi besar dalam mendukung *perkembangan keterampilan komunikasi anak secara holistik*. Meskipun demikian, perlu digarisbawahi bahwa tidak semua film animasi cocok dijadikan sebagai alat bantu pendidikan. Sebagian animasi mengandung unsur bahasa yang tidak sesuai dengan nilai-nilai linguistik anak usia dini, seperti penggunaan kata kasar, kalimat tidak efektif, atau struktur bahasa yang tidak baku. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mendampingi anak saat menonton (Qomariyah, 2024).

3. Implementasi di TK Usia 3-4 Tahun

Implementasi kegiatan pembelajaran untuk anak usia 3–4 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang berada dalam fase eksplorasi aktif dan pembentukan dasar-dasar keterampilan hidup. Pada tahap ini, kemampuan motorik kasar menjadi aspek penting yang perlu distimulasi secara optimal, karena berperan dalam perkembangan fisik, koordinasi gerak, dan daya tahan tubuh anak. Salah satu teknik yang terbukti efektif untuk menstimulasi motorik kasar adalah melalui permainan lari estafet, sebagaimana diuraikan dalam penelitian oleh *Deden Thosin Waskita dkk.* Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan berlari dan koordinasi tubuh, tetapi juga mengajarkan anak bekerja dalam tim, menunggu giliran, dan mengikuti instruksi. Teknik permainan tersebut sangat cocok diterapkan dalam konteks belajar sambil bermain yang menjadi ciri khas pendidikan anak usia dini, sehingga anak tidak hanya belajar melalui teori, tetapi melalui aktivitas nyata yang menyenangkan (Alfir Rahmah et al., 2025).

Selain aspek fisik, anak usia 3–4 tahun juga berada dalam masa penting untuk mengembangkan kemampuan sensorimotorik, yang merupakan dasar bagi kemandirian dan kemampuan problem solving anak. Penerapan metode Montessori, seperti yang diimplementasikan di KB Babur Rahman Pakuniran, terbukti mampu mendorong kemandirian anak dalam aktivitas sehari-hari, seperti menuang air, membuka tutup botol, hingga menggunakan alat makan sendiri. Dengan menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan sensori dan memungkinkan anak untuk memilih aktivitas secara mandiri, metode ini menumbuhkan rasa percaya diri serta kemampuan mengambil keputusan sejak dini. Bahkan dalam praktik seperti toilet training, sebagaimana dikaji dalam studi kasus di *Cendekia Kids School Madiun*, aspek sensorimotorik dan kemandirian anak sangat diuji dan dibentuk secara bertahap melalui pendekatan yang konsisten, penuh kasih sayang, dan berbasis rutinitas harian (Rahayu et al., 2023).

Pada aspek perkembangan bahasa, penggunaan media film animasi dan Alat Permainan Edukatif (APE) seperti puppet theater memainkan peran strategis dalam menstimulasi kemampuan komunikasi anak usia dini. Penelitian oleh Iklimatul Hasanah dan rekan menunjukkan bahwa media interaktif seperti puppet theater mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mendengar, memahami cerita, serta mengekspresikan kembali melalui kalimat sederhana. Begitu pula dengan film animasi, yang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena menyampaikan pesan secara menyenangkan, visual, dan kontekstual. Salah satu contoh yang relevan adalah film animasi *Nusa dan Rara: Merayakan Kebaikan Bulan Puasa*, yang tidak hanya memperkenalkan konsep ibadah puasa, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, tolong-menolong, dan rasa syukur. Melalui tokoh-tokoh yang mudah dikenali dan cerita yang dekat dengan kehidupan anak, film ini memudahkan anak memahami makna bulan Ramadan serta mendorong mereka untuk menirukan perilaku positif yang ditampilkan (Hasanah & Widjayatri, 2024).

Untuk memperkuat pemahaman dan mendorong kreativitas anak setelah menonton film animasi seperti *Nusa dan Rara*, guru dapat merancang kegiatan lanjutan seperti menggambar tokoh cerita, bermain peran (*role play*), atau membuat kerajinan tangan sederhana berdasarkan alur film. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik halus dan kreativitas, tetapi juga menjadi sarana untuk mengasah keterampilan berbicara, memperkaya kosakata, dan membangun interaksi sosial. Anak dapat diajak berdiskusi ringan mengenai tokoh favoritnya, pesan moral cerita, atau pengalaman mereka selama bulan puasa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membumi (Thosin Waskita et al., 2022). Dengan pendekatan yang terpadu melibatkan aspek motorik, sensorik, bahasa, dan *sosial-emosional* implementasi pembelajaran untuk anak usia 3–4 tahun di TK akan memberikan stimulasi yang seimbang dan menyeluruh, sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan keaktifan, pengalaman langsung, serta pembelajaran kontekstual yang menyenangkan dan bernilai.

B. Hasil Penelitian Relevan

1. **Nurul Afifah, Aristiana Prihatining Rahayu, Nina Veronica dan Ratno Abidin (2023). Penggunaan TIK Berbasis Video Animasi dengan Metode Show And Tell pada Perkembangan Bahasa Anak,** Tulisan ini bertujuan menerapkan dan mengetahui pengaruh penggunaan TIK berbasis video animasi dengan metode *show and tell* terhadap kemampuan bahasa anak kelompok B. Menggunakan metode penelitian kuantitatif, pemilihan sampel dengan teknik *sampling* jenuh dengan jumlah populasi sama dengan dengan jumlah sampel yakni 12 anak kelompok B. Data didapatkan melalui hasil pre-test dan post-test. Pada penelitian ini dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan TIK berbasis video animasi dengan metode *show and tell* terhadap kemampuan bahasa anak dalam kelompok kontrol ditunjukkan dari hasil *pre-test* dan

post-test, pada hasil *post-test* menunjukkan tidak ada lagi anak berada pada tahapan Belum Berkembang (Afifah et al., 2023).

2. **Asyiful Munar dan Suyadi (2021), Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini**

Setelah dilakukan eksplorasi, peneliti menarik kesimpulan bahwa latihan instruktur dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui media animasi, berdasarkan persepsi dari Siklus I, tidak semuanya terlaksana. Siklus I mendapat skor 3,22 dikategorikan kepada “Baik”, selanjutnya di Siklus II terjadi peningkatan yang mengagumkan, khususnya mendapatkan skor 3,66 dengan klasifikasi “sangat baik”. Media animasi yang dipilih sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menyimak diharapkan dapat terus berkembang. Berdasarkan pada Siklus I nilai skor kriteria 52,08% dan keterangannya mulai berkembang (MB) perlu ada upaya pada Siklus II (Munar, 2021).

3. **Ahmad Rafiq dan Fitria Budi Utami (2021), Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini,**

Sampel pada penelitian ini adalah 25 orang tua murid yang memiliki anak usia dini dan mendapatkan stimulasi media video animasi dari 3 guru di Sekolah. Pengumpulan data dilakukan dengan mengisi angket, melakukan observasi dan wawancara. Data dikumpulkan melalui tes yang telah divalidasi dengan analisis data menggunakan analisis statistik. Sebelum uji hipotesis dilakukan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan dalam proses pembelajaran media video animasi terhadap peningkatan sikap tanggung jawab anak usia dini, dengan hasil analisis

Rhitung sebesar $= 2,238 > R_{tabel} = 2,238$ pada taraf signifikan $= 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran dan efektif meningkatkan sikap tanggung jawab anak usia dini (Irawan et al., 2021).

4. Sarah Laila, Tamara Amani dan Renta Maranatha (2021), Penggunaan Media Film Animasi Bisu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta.

Perkembangan yang ada di anak usia dini dapat berkembang melalui penggunaan film animasi bisu. Aspek yang paling utama yaitu Aspek Bahasa, Aspek *Kognitif*, Aspek *Sosial-Emosional*. Pelaksanaan tentang “Animasi Bisu” ini pertama kali diterapkan di TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta. Penelitian tentang “Penggunaan Media Film Animasi Bisu Untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta” ini bertujuan untuk: (1) Mencaritahu apakah penggunaan animasi bisu cocok untuk diaplikasikan di Taman Kanak-kanak. (2) Menganalisis film animasi bisu sebagai media untuk memberikan stimulasi tiga perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan Bahasa, sosial dan emosional dan *Kognitif* anak (Laila Fazriah et al., 2021).

5. Zolika Wiwik Anggraini (2022), Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Kemboja Desa Talang Sali Di PAUD Kemboja Desa Talang Sali "

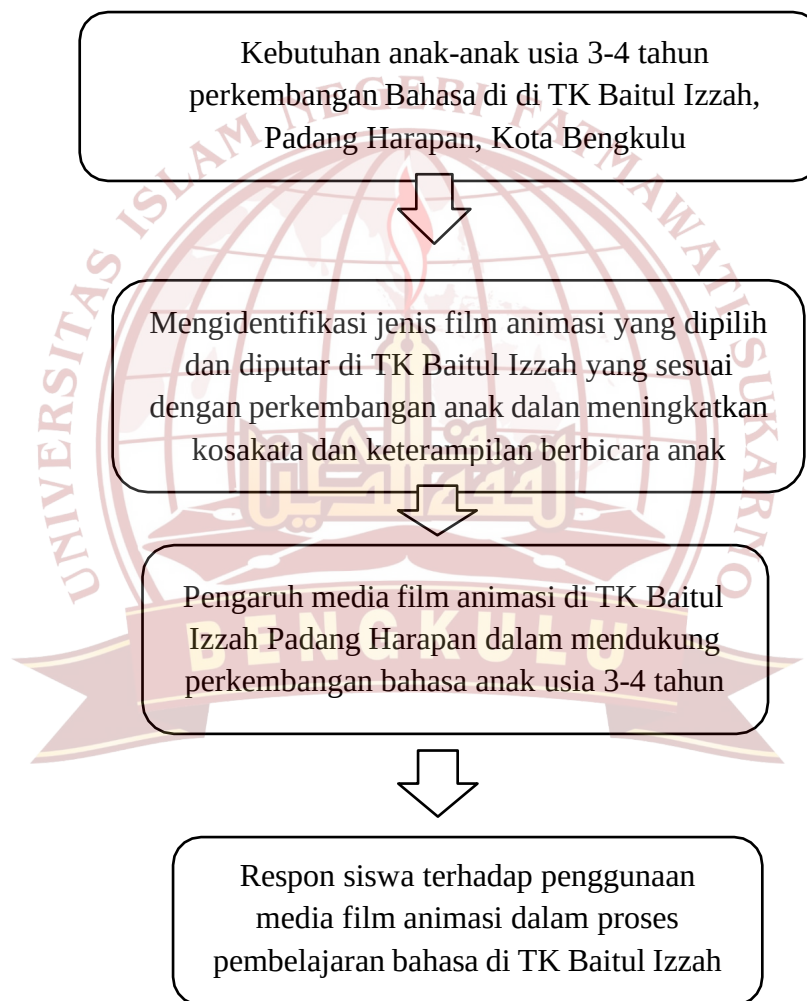
Dalam skripsinya, Zolika meneliti pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun, dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak, terutama dalam aspek kosakata, pelafalan, dan keberanian berbicara.

Penelitian tersebut juga menyoroti bahwa media film animasi bisu memiliki potensi besar dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, khususnya dalam kemampuan berbahasa. Meskipun tidak memiliki narasi verbal, film animasi bisu terbukti mampu meningkatkan daya imajinasi, ekspresi bahasa tubuh, dan kemampuan anak dalam menafsirkan makna melalui rangsangan visual yang kuat. Anak-anak diajak untuk menarasikan sendiri apa yang mereka lihat, sehingga mereka terdorong untuk mengembangkan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat secara mandiri. Penggunaan media ini juga dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat anak lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini mendukung gagasan bahwa media visual seperti film animasi baik yang bersuara maupun bisu dapat menjadi alat yang ampuh untuk mendorong perkembangan bahasa anak usia dini secara kreatif dan menyeluruh (Anggraini, 2022).

C. Kerangka Berpikir

Penelitian yang menggunakan banyak deskripsi harus memiliki kerangka berpikir yang alur sistematis untuk membantu peneliti merencanakan dan melaksanakan penelitian secara terstruktur. Penelitian ini diawali dengan anggapan bahwa film animasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat merangsang kemampuan bahasa anak, khususnya dalam pengenalan kosakata baru, peningkatan keterampilan berbicara, dan kemampuan berkomunikasi secara umum. Film animasi, yang biasanya didesain dengan karakter yang mudah dipahami dan alur cerita yang menarik, membantu anak untuk memahami bahasa secara lebih kontekstual, serta mendorong untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana film animasi mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di TK Baitul Izzah, Padang Harapan, Kota Bengkulu. Jenis film yang dipilih akan dianalisis untuk memastikan bahwa film tersebut dapat menyampaikan pesan-pesan edukatif yang dapat meningkatkan kosakata dan keterampilan berbicara anak. Berikut adalah mengenai kerangka berpikir untuk penelitian buat, yaitu:



Bagan 2.1. Kerangka Berfikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa film animasi dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di TK Baitul Izzah, Padang Harapan, Kota Bengkulu. Film animasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif diyakini dapat merangsang anak untuk mengembangkan kosakata, meningkatkan keterampilan berbicara, dan memperbaiki kemampuan berkomunikasi mereka. Asumsi lain yang mendasari penelitian ini adalah bahwa paparan film animasi yang sesuai dengan usia anak, dengan durasi dan frekuensi yang tepat, dapat mempercepat proses penguasaan bahasa dan mendorong anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam percakapan.

1. Film animasi dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun, dengan menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Film animasi dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak, karena mereka akan terpapar pada dialog dan percakapan yang dapat menstimulasi anak untuk menirukan dan mengungkapkan kata-kata baru.
2. Paparan film animasi dapat merangsang anak untuk mengembangkan kosakata baru yang relevan dengan usia dan tahap perkembangan mereka sesuai dengan usia anak, baik dari segi durasi, konten, dan tema, dapat mempercepat proses penguasaan bahasa mereka. Frekuensi dan durasi pemutaran film animasi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dalam membantu anak-anak menguasai bahasa lebih cepat.
3. Interaksi sosial setelah menonton film, seperti diskusi atau tanya jawab, dianggap penting dalam memperkuat pemahaman bahasa dan meningkatkan keterampilan berbicara anak.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan sebuah anggapan atau dugaan sementara yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan observasi, literatur terkait, dan/atau teori yang dijelaskan dalam penelitian.

Hipotesis ini berisi tentang apa yang amati sebagai upaya untuk memahaminya dan kebenarannya perlu diuji menggunakan data (Baharuddin, 2018). Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

H_0 : Penggunaan media film animasi tidak berpengaruh untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di TK baitul izzah padang harapan kota bengkulu

H_a : Penggunaan media film animasi dapat berpengaruh untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di tk baitul izzah padang harapan kota bengkulu

