

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Definisi Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah menjadi sesuatu yang tidak asing. Media pembelajaran sendiri terbentuk dari dua kata antara lain media dan pembelajaran. Sebelum kita membahas media terlebih dahulu kita bahas pembelajaran. Pembelajaran berasal dari kata belajar. Kata belajar merupakan sebuah tahapan kegiatan menyeluruh yang dialami oleh seseorang serta terjadi selama hayatnya, yaitu ketika ia masih bayi sampai ia meninggal dunia yang ditunjukkan terjadinya perubahan perilaku individu akibat interaksinya terhadap lingkungannya bersifat permanen menetap dan tidak bersifat sesaat. Perubahan tersebut antara lain perubahan mencakup aspek pengetahuannya (kognitif), keterampilan (psikomotor), ataupun sikap (afektif).<sup>1</sup> Sebagai contoh Rini dilahirkan tidak mengenal apa-apa. Sejak bayi ia belajar bagaimana bersosialisasi dengan orang, akhirnya ia dapat berbicara dengan bahasa yang sering digunakan oleh orang tuanya pada usia 4 tahun. Di usia itu pula Rini dapat berlari-larian dengan gembira dan ia pun dapat memakai sepatu sendiri. Dalam cerita tersebut, Rini belajar karena terjadi perubahan dalam diri Rini yang awalnya Rini tidak bisa apa-apa sekarang Rini sudah pintar.

Belajar dan pembelajaran merupakan 2 aspek yang saling terkait dan tidak bisa terpisahkan. Pembelajaran diartikan suatu proses interaksi si pembelajar terhadap sumber belajar, pendidik, strategi, metode, serta bahan ajar di satu lingkungan belajarnya.<sup>2</sup> Dalam mencapai tujuan belajar terjadi interaksi yang terjalin diantara siswa dan gurunya, sumber pembelajaran, metode, strategi yang digunakan guru untuk mempermudah ia dalam menyampaikan materi pelajaran. Seluruh komponen tersebut tidak bisa dipisahkan

---

<sup>1</sup>Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya* (PT Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2012), hlm. 2-3.

<sup>2</sup>Aprida Pane, Mohammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran" *Fitrah*, Vol. 03 No. 2 Desember 2017, hlm. 334.

dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Hal ini juga berlaku bagi guru. Seorang guru sebelum mengajar hendaknya menyiapkan semua hal yang diperlukan saat kegiatan pembelajaran. Guru harus merencanakan secara sistematis kegiatan pengajarannya dengan memanfaatkan segala sesuatu demi kepentingan mengajarnya.

Kata media diperoleh dari bahasa latin yaitu *medium* dengan makna pengantar ataupun perantara. Secara istilah media adalah fasilitas pengantar pesan yang ingin diberikan pemilik informasi pada penerima informasi.<sup>3</sup> Wina Samjaya yang dikutip Wahidin dalam Jurnal Edukasi Islam mengatakan bahwa media pembelajaran adalah unsur dari suatu kegiatan belajar yang saling berinteraksi dan berinterelasi, disamping komponen lain yang ada yaitu tujuan, materi, strategi, dan evaluasi.<sup>4</sup> Dalam suatu kesatuan pembelajaran, keberadaan media pembelajaran tidak boleh tidak adanya. Media digunakan guru sebagai alat untuk mewakili pesan yang akan disampaikan. Penggunaan media dalam kegiatan belajar akan mendukung siswa dan mempermudah menguasai materi pembelajaran, selain itu media dapat memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Tidak adanya media belajar, akan menjadikan pembelajaran kurang efektif dan efisien.<sup>5</sup>

Ada beberapa ciri yang menjadi karakteristik dari media pembelajaran menurut Omar Hamalik dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan, yaitu:<sup>6</sup>

- a. Media berarti “raga” yang bermakna objek yang bisa disentuh, didengarkan, dilihat, serta dinikmati menggunakan indera manusia

---

<sup>3</sup>Talizaro Tafonao,” Peranan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Minat Belajar mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No 2 Juli 2018, hlm. 104. Diakses Pada 2 Desember 2020 16.16 Wib. Dapat Diakses Pada File:///C:/Users/Win%2010/Downloads/113-187-1-Sm.Pdf

<sup>4</sup> Unang Wahidin, Ahmad Syaefuddin,” Media Pendidikan Dalam Perspektif Islam”,*Edukasi Jurnal*, Vol. 7 No 1, April 2018, hlm. 49. Diakses pada Selasa, 1 Desember 2020 00.15 WIB, dapat diakses pada <https://core.ac.uk/download/pdf/267897199.pdf>

<sup>5</sup> Unang Wahidin, Ahmad Syaefuddin,” Media Pendidikan Dalam Perspektif Islam”,*Edukasi Jurnal*...hlm. 64.

<sup>6</sup> Talizaro Tafonao,” Peranan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Minat Belajar mahasiswa”...hlm. 106.

- b. Ditekankan pada benda yang terlihat dan dapat didengarkan
- c. Media belajar dipakai sebagai alat interaksi yang menghubungkan pembelajaran dari guru kepada siswa
- d. Media pembelajaran merupakan sarana untuk mendukung aktivitas belajar, ketika di dalam ataupun di luar ruangan
- e. Media adalah fasilitas pengantar pesan pada kegiatan pembelajaran
- f. Media adalah suatu aspek yang di dalamnya erat hubungannya dengan metode dan teknik mengajar

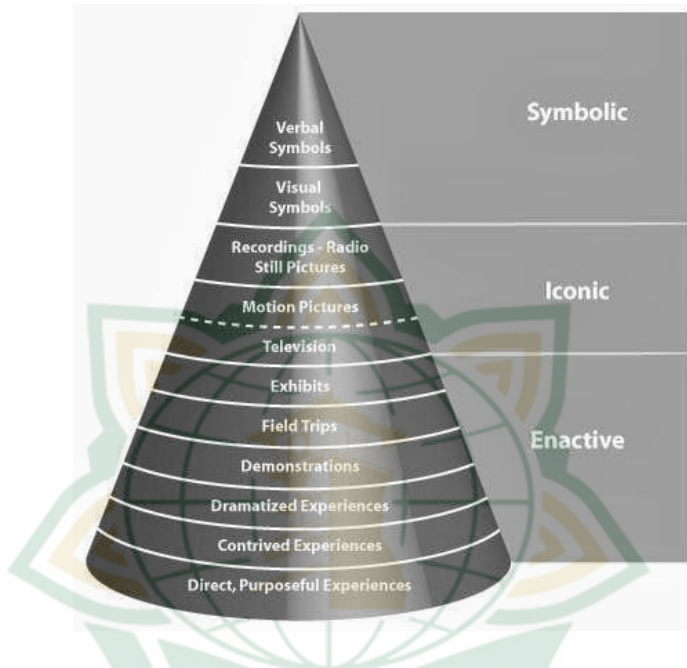
## 2. Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan satu dari beberapa komponen belajar. Media pendidikan dapat menyajikan pesan dan menstimulus peserta didik agar belajar lebih optimal. Bila melihat sejarah pada mulanya media pendidikan dipandang sebagai alat yang membantu guru dalam mengajar. Alat atau media ini bersifat visual serta kongkrit. Melalui alat ini masih dimungkinkan terjadinya verbalisme. Barulah setelah pertengahan abad 20 alat visual ini dilengkapi dengan audio yang dikenal dengan alat audio visual (*audio visual aids*). Dalam usaha memanfaatkan media sebagai media pembelajaran, Edgar Dale mengklasifikasikannya berdasarkan tingkatan dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi ini dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*).<sup>7</sup> Adapun gambarannya adalah sebagai berikut:

---

<sup>7</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya...* hlm.8

Gambar 2.1 Dale Cone Experience 1969



Gambar kerucut pengalaman Dale ini terilhami dari konsep-konsep teori psikologi Bruner tentang tingkatan belajar yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (simbolis). Kemudian, Dale memadukan sistem klasifikasi Bruner dengan konsepnya sendiri. Arsyad dalam jurnal Mudir menggambarkan contoh pembelajaran tali temali. Pengalaman langsung adalah ketika siswa belajar secara langsung membuat ikatan atau simpul menggunakan tali. Dengan demikian siswa mengerti makna kata simpul dipahami ketika membuat simpul secara langsung. Sedangkan pengalaman pictorial adalah ketika siswa belajar memahami kata 'simpul' melalui gambar, lukisan, foto atau film yang dimaksudkan pada kata 'simpul'. Siswa mempelajarinya dari media berbasis visual. Sedangkan pada tingkatan simbol, siswa membaca atau mendengar penjelasan

mengenai kata “simpul”.<sup>8</sup> Gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak.

Kerucut pengalaman Edgar Dale banyak dijadikan acuan bagi para pendidik serta landasan teori ketika penggunaan media pembelajaran. Edgar Dale menunjukkan bahwa film juga memiliki kekuatan untuk mendukung proses belajar seseorang. Selain pemilihan media pembelajaran juga harus diperhatikan kondisi peserta didik, materi pelajaran, juga gaya belajar anak yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya.

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian dari unsur suatu proses belajar mengajar. Keberadaannya tidak diragukan lagi dapat memberikan pengaruh positif bagi siswa. Sebaliknya ketiadaan media pembelajaran akan berakibat kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga mempengaruhi tujuan dari pembelajaran. Terdapat beberapa faktor bagi seorang pendidik tidak memakai media ketika mengajarkan suatu materi pada siswa, diantaranya dikarenakan media itu mahal harganya, atau dengan alasan bahwa media itu sulit, menyita banyak waktu. Kenyataannya media pembelajaran banyak tersedia di sekitar kita. Rasulullah SAW. sendiri mengajarkan sahabatnya dengan media pembelajaran berupa teladan dari diri Rasul SAW. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an Q.S Al- Ahzab: 21

---

<sup>8</sup>Pusvita Sari, “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale” Mudir, Volume 1, Nomor 1, Januari 2019, hlm. 45 Dapat diakses pada <https://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/27>

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن

كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Diabanyak menyebut Allah*”.<sup>9</sup>

Media pembelajaran mempunyai berbagai jenis yang bermacam-macam. Umumnya, media mempunyai 3 unsur utama yaitu gambar, gerak dan suara. Menurut Rudi Bretas yang dikutip Rahma dalam jurnal Pancawahana, terdapat 7 kelompok media belajar, antara lain :<sup>10</sup>

- a. Kategori cetak, contohnya modul, buku teks, lembar kerja peserta didik.
- b. Kategori audio contohnya pita audio, telepon, radio.
- c. Kategori audio semi gerak contohnya teks dari kejauhan yang dapat bersuara.
- d. kategori visual gerak, contohnya film tanpa suara.
- e. kategori visual diam, contohnya slide tanpa suara, gambar, halaman cetak, mikrofon.
- f. Kategori audio visual diam, contohnya sinema berangkai bersuara, slide bersuara.
- g. Kategori audio visual gerak, contohnya film bersuara, Compact Disk video, animasi, dan televisi.

Selain ketujuh jenis media di atas, ada juga yang mengelompokkan media pembelajaran menjadi:<sup>11</sup>

<sup>9</sup> Alquran, Al-Ahzab ayat 21, *Alquran dan maknanya* (Tangerang, M.Quraish Shihab, Lentera Hati , 2010),

<sup>10</sup> Fatikh Inayahtur Rahma, “Media Pembelajaran(Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)” *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* Vol.14, No.2, Desember 2019, Diakses Pada 2 Desember 2020 17:23 Wib., Dapat Diakses Pada <File:///C:/Users/Win10~1/Appdata/Local/Temp/3608-Article%20text-9712-1-10-20200117.Pdf>

<sup>11</sup>Robertus Angkowo dan Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, PT Grasindo: Jakarta, 2007, hlm. 13.



a. Media grafis

Media grafis adalah media dimana informasi yang hendak diberikan berupa simbol interaksi visual (dapat dilihat). Jenis media ini misalnya photo atau gambar, lukisan, tabel, grafik, bagan, poster, kartun, globe atau peta, panel board, serta buletin board.

b. Media audio

Media audio diartikan sebagai media yang dapat diperdengarkan, disampaikan serta dituangkan melalui symbol-simbol auditif, baik verbal ataupun non verbal. Contoh media audio ini misalnya *tape recorder* atau perangkat rekaman pita magnetik, radio, laboratorium bahasa, dan piringan hitam.

c. Media Proyeksi diam

Media proyeksi diam ini tidak jauh berbeda dengan media grafis, perbedaannya adalah media grafis bisa berkomunikasi secara langsung lewat pesan media yang digunakan. Sedangkan pada media proyeksi diam, informasi yang hendak diberikan terlebih dahulu ditampilkan secara visual menggunakan proyektor sehingga bisa dilihat orang lain. Contoh dari media ini adalah film berangkai, film bingkai, LCD, trasvisi, serta proyektor tak tembus cahaya atau proyektor *opaque*.

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran. Umumnya, fungsi media dalam kegiatan belajar meliputi :<sup>12</sup>

- a. Menjelaskan dengan detail penyampaian informasi
- b. Mengatasi terbatasnya ruangan, kemampuan panca indera, dan waktu, contohnya:
  1. Benda dengan ukuran sangat besar bisa diganti menggunakan video, gambar visual, ataupun model.
  2. Benda dengan ukuran terlalu kecil dapat digantikan menggunakan visualisasi mikro, film berbingkai, video ataupun gambar visual.

---

<sup>12</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya...*.hlm. 17

3. Pergerakan objek yang sangat lambat ataupun cepat bisa disajikan menggunakan video yang dipercepat, video *timelapse*, ataupun fotografi.
  4. Peristiwa di zaman dahulu dapat divisualisasikan menggunakan video rekaman, film, video berbingkai, gambar ataupun juga lewat cerita verbal
  5. Objek yang sangat rumit bisa ditampilkan melalui diagram, pemodelan, dan sebagainya
  6. Penyajian konsep yang sangat luas bisa disajikan melalui film, video berbingkai, gambar dan sebagainya.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat akan mencegah timbulnya sifat pasif siswa, artinya, media pembelajaran berguna dalam dunia pendidikan sebagai:
1. Menimbulkan motivasi siswa
  2. Menimbulkan terjadinya interaksi yang intensif diantara siswa, sumber belajar serta realita kenyataannya.
  3. Menimbulkan kemandirian belajar siswa sesuai bakat serta minat anak.
- d. Media pembelajaran mampu sebagai:
1. Memberi rangsangan dengan menyeluruh
  2. Memberi pengalaman belajar yang sama
  3. Menyamakan pandangan dan pemahaman anak yang berbeda.

## 5. Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

Demi mencapai proses belajar yang maksimal diperlukan rencana dan rancangan yang sangat baik. Begitu juga dengan pengadaan media belajar untuk anak usia dini, media sebagai sarana belajar sering disebut sebagai alat permainan edukatif (APE). Kegiatan belajar dapat menjadi monoton apabila guru sebatas memberikan materi secara searah. Penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini hendaknya berpedoman pada prinsip :<sup>13</sup>

- a. Nondiskriminasi, artinya tidak membeda-bedakan ras, jenis kelamin, suku, strata sosial, bahasa, agama, dan karakteristik khusus masing-masing siswa

---

<sup>13</sup> Mursyid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (PT Remaja Rosydakarya, Bandung: 2015), hlm. 52



- b. Dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas anak
- c. Mengakui adanya hak hidup anak

Belajar sambil bermain merupakan strategi mengajar yang lazim diimplementasikan di setiap sekolah untuk anak usia dini. Dunia anak identik dengan dunia permainan, sehingga belajar dilaksanakan melalui permainan dengan mengaktifkan seluruh panca indera siswa. Dalam memilih media belajar bagi anak perlu memperhatikan beberapa faktor yaitu:<sup>14</sup>

- a. Mendukung terbentuknya komunikasi aktif anak
- b. Harga terjangkau,
- c. Mempunyai nilai praktis dan
- d. keadaan pemakaiannya

Media pembelajaran disiapkan untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Beberapa pakar mengatakan jika belajar didefinisikan sebagai berubahnya sikap serta performa yang terjadi akibat serangkaian kegiatan latihan dan pengalaman.<sup>15</sup> Jadi, dikatakan berhasil dalam belajar apabila terjadi perubahan pengetahuan, keterampilan, tingkah laku serta nilai sikap pada individu. Belajar akan efektif apabila tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Terdapat tiga ranah yang dicapai dalam proses belajar yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain yaitu:<sup>16</sup>

- a. Aspek Kognitif meliputi: mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisa, mencipta, mengevaluasi.
- b. Aspek Afektif meliputi: menerima, berpartisipasi, menilai, mengorganisasi, serta pembiasaan gaya hidup.
- c. Aspek Psikomotorik meliputi persepsi, persiapan, pergerakan terbimbing, pembiasaan pergerakan, pergerakan yang lebih rumit, menyesuaikan pola pergerakan serta motivasi atau semangat belajar.

---

<sup>14</sup>Asmariansi, "Konsep Media Pembelajaran Paud", *Jurnal Al-Afkar*, Vol V No 1 April 2015, Diakses Pada 2 Desember 2020 21.00 Wib. Dapat Diakses Pada <File:///C:/Users/Win10~1/Appdata/Local/Temp/108-Article%20text-206-1-10-20161227.Pdf>

<sup>15</sup>Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (PT Grasindo: Jakarta, 2007), hlm. 47.

<sup>16</sup>Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran...* hlm. 53.

Ada beberapa faktor yang dapat mendukung keberhasilan belajar seseorang:<sup>17</sup>

- a. Bakat
- b. Ketersediaan waktu
- c. Kapabilitas atau kecerdasan anak
- d. Mutu kegiatan belajar
- e. Lingkungan atau suasana belajar.

## B. Film Animasi

### 1. Definisi Film Animasi

Kemajuan teknologi mengantarkan anak-anak mengikuti arus perkembangan zaman yang sangat pesat. Mudah-mudahan mengakses dan menjelajah dunia maya menjadikan anak-anak betah berlama-lama menonton acara kesukaan. Kehadiran film animasi bagi anak-anak sangat mereka tunggu-tunggu. Film animasi mampu mempengaruhi pola hidup dan kebiasaan mereka. Memang ada nilai positif pada film animasi yang mereka tonton, seperti nilai kasih sayang, jujur, kepedulian, bahkan dapat membantu mereka memahami materi sekolah. Akan tetapi tidak sedikit tontonan yang tidak sesuai dengan karakter anak usia dini, seperti adegan kekerasan, perkelahian, berbicara kasar dan lain-lain.<sup>18</sup> Maka, sebagai orang tua dan guru sudah selayaknya menemani anak-anak dan memilihkan tontonan yang pas bagi buah hati.

Film dapat digunakan menyimpan atau mengabadikan sebuah kondisi ataupun dapat menjelaskan suatu hal. Film digunakan dalam rangka pemenuhan keperluan komunikasi, diantaranya menyampaikan sebuah ide dan gagasan, informasi serta fakta. Dikarenakan dimensinya yang unik, saat ini film dipakai menjadi media audio visual yang umum digunakan serta disukai. Film dianggap pula sebagai media yang efisien dan efektif bagi

---

<sup>17</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran...* hlm. 51.

<sup>18</sup> Muh. Rizal H, "Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan Global warming Untuk Anak Usia Dini", *Jurnal Inspiraton*, Volume 7, Nomor 1, Juni 2017,79.

penontonnya.<sup>19</sup> Seorang guru memang dituntut pintar dalam memilih media pembelajaran. Pada kenyataannya media yang sekarang digemari anak-anak terutama anak-anak usia dini adalah film animasi.

Animasi adalah kata serapan dari *animation* dan bahasa latin animasi bermakna jiwa. Sehingga dapat dikatakan bahwa animasi memberi jiwa kepada tokoh yang bertujuan membuatnya seolah-olah hidup. Film animasi bisa dipakai pendidik untuk meningkatkan atensi siswa apabila dimanfaatkan dengan maksimal, animasi juga mampu mendukung kelancaran kegiatan belajar.<sup>20</sup> Dengan kata lain animasi merupakan gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan obyek yang disusun beraturan dengan kecepatan tertentu.<sup>21</sup> Animasi menjadi sesuatu yang tidak asing di zaman yang modern seperti sekarang ini. Animasi disukai tidak hanya anak-anak tapi juga dewasa dan orang tua. Animasi tidak hanya populer di layar televisi, namun di media sosial banyak kita jumpai animasi yang banyak menawarkan tayangan-tayangan menarik. Pembuatan animasi bisa dikatakan gampang-gampang susah. Kita katakana mudah karena animasi kini bisa dibuat hanya bermodalkan komputer, bahkan android. Dan susahnya membuat animasi itu membutuhkan kesabaran, ketelatenan, passion, dan juga keahlian tentunya.<sup>22</sup> Jadi, tidak heran jika pembuatan animasi itu lumayan mahal.

## 2. Jenis dan Bentuk Animasi

Ada empat macam jenis animasi yaitu :<sup>23</sup>

### 1) Animasi 2D

Animasi 2D merupakan gambaran 2 dimensi yang dapat bergerak dibuat melalui gambaran / bingkai yang

---

<sup>19</sup> Chabib Syafrudin, “Pembuatan Film Animasi pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakanteknik 2d Hybrid Animation dengan pemanfaatan Graphic”, *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* Volume 1, Juni 2013, 389.

<sup>20</sup> Siti Kamillah, “Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Media Animasi Kartun Di Tk Setia Kawan Panjang Bandar Lampung”, *Skripsi*, Uin Raden Intan, Lampung (2019), 47

<sup>21</sup> Jubilee Enterprise, *Dasar-Dasar Animasi Komputer* (Yogyakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), 1

<sup>22</sup> Jubilee Enterprise, *Dasar-Dasar Animasi Komputer...2*.

<sup>23</sup> Muh. Rizal H, “Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan Global warming Untuk Anak Usia Dini”... 80-81.

berurutan sehingga menimbulkan efek gerakan pada gambar, cara pembuatannya bersifat lebih manual serta memerlukan banyak waktu.

2) Animasi 3D

objek animasinya terdapat pada ruang 3 dimensi adalah tipe animasi yang bisa dirotasi serta dipindah seperti benda nyata.

3) Animasi Tanah liat (*Clay Animation*)

Pembuatan animasi tanah liat menggunakan plastisin atau lilin, berbahan fleksibel mirip permen karet yang diproduksi mulai tahun 1897. Karakter pada animasi ini diebentuk menggunakan kerangka tertentu untuk membuat rangka tubuh, kemudian rangka ini ditutupi *plastice* dan dibentuk berdasarkan karakter yang hendak ditampilkan. komponen rangka tubuh tersebut, seperti kaki, tangan, kepala dapat dibongkar dan dipasangkan kembali. Jika karakternya telah dibuat, selanjutnya di foto gerakan pergerakan. Kemudian kumpulan foto ini di gabung untuk menyusun animasi yang dapat bergerak selayaknya animasi di film. Salah satu contoh animasi plastisin adalah *Shaun The Sheep* dan *chicken Run*.

4) Animasi Jepang (*Anime*)

Animasi jepang adalah animasi yang berasal atau dibuat oleh Jepang. Animasi ini tidak semuanya dapat ditonton anak kecil, animasi jepang ada pula yang diperuntukkan bagi orang dewasa.

Dalam proses membuat animasi 3D ini, perancangannya memakai software komputer yang dapat dikatakan lebih efektif dan efisien terhadap waktu dibanding proses membuat animasi 2D.<sup>24</sup> Pembuatan animasi ini membutuhkan kesabaran, ketelatenan serta keuletan karena prosesnya tidaklah instan, tetapi melalui proses yang lama dan rumit bagi seorang pemula. Animasi sangat berguna terutama di era digital seperti sekarang ini. Animasi dapat digunakan sebagai penyampaian isi berita, pesan dan penanaman nilai karakter serta media pembelajaran di sekolah.

---

<sup>24</sup>Siti Kamilah, “Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Media Animasi Kartun Di Tk Setia Kawan Panjang Bandar Lampung”... 48.

Berdasarkan bentuknya animasi dibedakan menjadi beberapa macam yaitu:

- 1) Durasi 10 detik hingga 1 menit disebut film *Spot*
- 2) Durasi 50 hingga 2 menit disebut film *Pocket Cartoon*
- 3) Durasi 2 menit hingga 20 menit disebut film Pendek
- 4) Durasi 20 menit hingga 50 menit disebut semi film panjang
- 5) Durasi lebih dari sama dengan 50 menit disebut Film Panjang

### 3. Fungsi Animasi Bagi Pembelajaran

Sebagai seorang guru, tentu harus peka terhadap perubahan zaman. Saat ini anak-anak tidak hanya belajar di kelas dengan duduk manis, menulis, membaca, menghafal, dan berhitung saja. Seorang guru hendaknya dapat memanfaatkan media maksimal. Sehingga, materi yang disampaikan dapat diterima anak dengan baik. Seorang guru dituntut kreatif dan inovatif serta mampu memanfaatkan sumber belajar dengan baik. Kegiatan belajar yang menarik, senang, efektif serta berkesan bagi siswa adalah faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dimasa mendatang.

*AECT* (Association for education communication and technology) menjelaskan sumber belajar merupakan semua hal berwujud individu, informasi, materi, aplikasi, perangkat, metode, dipakai terpisah atau dikombinasi sebagai fasilitas pada kegiatan belajar.<sup>25</sup> Dari definisi tersebut banyak sekali ragam sumber belajar yang bisa digunakan pada kegiatan pembelajaran anak. Sumber belajar tidak terbatas hanya dari buku saja. Jika membahas tentang sumber belajar, sebagai guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran. Apapun yang ada di depan mata hendaknya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tidak ada kata kekurangan media pembelajaran dan juga sumber belajar bagi seorang guru. Seorang guru harus selalu melakukan inovasi –inovasi agar pembelajaran yang dilakukan tidak ketinggalan oleh zaman.

Pada prinsipnya, sumber belajar yang dianggap pas bagi anak usia dini adalah sederhana, kongkrit, bermanfaat, atraktif, berwarna, terkait dengan dunia anak, sesuai dengan

---

<sup>25</sup> Badru Zaman, Asep Hery Hernawan, *Media dan Sumber Belajar PAUD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014) 2.7.



situasi dan pengalaman langsung anak.<sup>26</sup> Pemilihan sumber belajar anak harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak sehingga akan tepat sasaran.

## C. Sikap Kepedulian Lingkungan

### 1. Definisi Peduli Lingkungan

Peduli berarti sikap sangat peduli, memperhatikan dan mengindahkan.<sup>27</sup> Contoh dalam kalimat saya peduli dengan keadaan anak yatim. Berarti saya sangat memperhatikan keadaan anak yatim. Lingkungan diambil dari kata *environment*, dan di bahasa Belanda dinamakan *milieu*, sedangkan Bahasa perancisnya adalah *i'environment*.<sup>28</sup> Pada KBBI, lingkungan bermakna kawasan atau daerah yang di dalamnya meliputi, sebagian kawasan, golongan; kalangan, semua yang mempengaruhi pertumbuhan manusia atau hewan.<sup>29</sup> Dalam hal ini penulis lebih menekankan makna lingkungan pada lingkungan hidup. Sudjoko menyatakan, definisi lingkungan hidup yaitu “*kesatuan ruang dengan semua benda daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup yang lain*”<sup>30</sup>.” Berdasarkan hal tersebut manusia, hewan, tumbuhan, udara, air, api, tanah serta semua hal dilingkungan merupakan satu kesatuan yang tidak bisa terpisahkan karena mereka saling membutuhkan.

Manusia merupakan bagian dari lingkungan hidup. Artinya manusia adalah bagian dari mata rantai dan komponen lingkungan itu sendiri. Manusia dapat hidup di alam ini karena adanya komponen lain, seperti oksigen, air, tumbuhan, hewan, api, dan sebagainya. Ke semua itu mempunyai hubungan timbal balik. Tumbuhan memerlukan CO<sub>2</sub> (karbon dioksida)

---

<sup>26</sup> Badru Zaman, Asep Hery Hernawan, *Media dan Sumber Belajar PAUD..2.9.*

<sup>27</sup>“Arti Kata peduli KBBI Online “, Diakses pada tanggal 28 Agustus 2020 Pranala ([link](https://kbbi.web.id/peduli)):<https://kbbi.web.id/peduli>

<sup>28</sup>Retno Hastuti, *Lingkungan Hidup dan Upaya Pelestariannya* (Klaten, Saka Mitra Kompetensi: 2018), 2

<sup>29</sup>“Arti Kata Lingkungan KBBI Online”. Diakses pada 26 Agustus 2020 <https://kbbi.web.id/lingkung>

<sup>30</sup>Sudjoko, dkk, *Pendidikan Lingkungan Hidup* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), 1.15.



yang dilepas manusia dari sebuah pernafasan untuk proses fotosintesis, selanjutnya dari proses fotosintesis pada tumbuhan, salah satunya menghasilkan O<sub>2</sub> (oksigen) yang diperlukan manusia untuk bernafas. Selain udara manusia memerlukan tumbuhan dan hewan untuk makanan agar manusia dapat bertahan hidup. Keseimbangan alam inilah yang dapat menjadikan alam lestari. Sebaliknya ketidakseimbangan atau penyimpangan alam inilah yang akan menjadikan alam rusak.

Sejak zaman dahulu, manusia dapat hidup dan bertahan karena manusia mempunyai hubungan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Interaksi yang paling sering terjadi yaitu pemanfaatan sumber daya alam dalam rangka mencukupi segala keperluan akan pangan, sandang serta juga tempat tinggal. Seiring dengan perubahan zaman, manusia juga mengalami pola hidup yang berubah. Dahulu manusia bersikap monoton, terbatas dan tradisional. Tetapi sekarang manusia berfikir modern dan maju di semua aspek kehidupan. Manusia modern selalu menciptakan penemuan-penemuan spektakuler yang menjadi bagian dari kehidupan mereka.

Peningkatan-peningkatan pola hidup inilah yang mendorong rusaknya lingkungan hidup saat ini. Sebagai contoh, saat ini populasi penduduk Indonesia *meningkat* secara kuantitas, maka tidak menutup kemungkinan terjadinya perimbasan hutan dan lahan untuk pemukiman. Akibatnya tumbuhan berkurang, udara menjadi panas, hewan-hewan kehilangan habitatnya, dan terjadilah ketidakseimbangan alam. Sudjoko mengatakan bahwa kerusakan lingkungan disebabkan oleh banyaknya Konsumsi perkapita, populasi, efek kerusakan per unit pemanfaatan sumber daya alam.<sup>31</sup> Untuk mengatasi kerusakan lingkungan yang terjadi perlu penelitian yang mendalam tentang faktor penyebabnya. Permasalahan lingkungan melibatkan banyak faktor untuk menanganinya.

Jika alam sudah kehilangan keseimbangannya karena eksploitasi manusia, maka alam akan menunjukkan aksinya yang berbeda dan tidak terduga. Aksi inilah yang dapat merugikan manusia. Sebagai contoh kasus longsor, banjir,

---

<sup>31</sup> Sudjoko, dkk, *Pendidikan Lingkungan Hidup ...*6.22.

tanah longsor dan lain sebagainya. Setelah alam mengalami kerusakan itulah manusia baru menyadari kesalahannya.

## 2. Unsur Lingkungan Hidup

Lingkungan hidup tersusun dari 3 komponen pembentuknya meliputi komponen abiotik, biotik serta sosial kebudayaan.

### 1) Komponen Biotik

Unsur Biotik adalah unsur yang terdiri dari unsur semua makhluk hidup atau organisme di bumi, yaitu manusia, tumbuhan dan hewan.<sup>32</sup>

### 2) Unsur Abiotik

Komponen ini memuat bagian-bagian yang ada di alam berwujud objek tak hidup yang menunjang keberlangsungan benda hidup, contohnya air, udara, tanah, cahaya matahari, topografi, dan iklim.<sup>33</sup>

### 3) Sosial Kebudayaan

Komponen ini merupakan lingkungan sekitar yang diciptakan oleh penduduk meliputi ide atau gagasan, norma dan nilai, serta kepercayaan bertingkah laku sebagai manusia sosial.<sup>34</sup> Manusia adalah makhluk sosial. Manusia berinteraksi dengan sesama dan juga lingkungannya agar dapat bertahan hidup. Dalam interaksinya, manusia berposisi secara dominan. Manusia dengan kemampuan budayanya mengantarkan kehidupan yang modern seperti saat ini, sayangnya terkadang manusia berlebihan dalam memanfaatkan alam dan tidak menjaga keseimbangan alam, contohnya manusia dalam menggunakan air secara boros.

Dalam lingkungan hidup kita mengenal adanya sumber daya alam, manusia, serta energi. Energi didefinisikan sebagai semua hal yang dipakai oleh makhluk hidup mengubah kedudukan objek serta mengubah objek dari bentuk satu ke bentuk lainnya.<sup>35</sup> Energi banyak macamnya yaitu energi panas, energi cahaya, energi mekanik, energi nuklir, energi kimiawi. Sebagai manusia yang bijak hendaknya menggunakan

<sup>32</sup> Retno Hastuti, *Lingkungan Hidup dan Upaya Pelestariannya...4.*

<sup>33</sup> Retno Hastuti, *Lingkungan Hidup dan Upaya Pelestariannya...10-*

13.

<sup>34</sup> Retno Hastuti, *Lingkungan Hidup dan Upaya Pelestariannya...13*

<sup>35</sup> Sudjoko, dkk, *Pendidikan Lingkungan Hidup ...2.3.*

energi secara efektif dan efisien sehingga bisa berguna untuk kehidupan manusia. Selain energi di alam ini, ada pula sumber daya alam yang merupakan semua hal yang mempunyai daya guna serta diperlukan makhluk hidup, baik secara kelompok maupun perorangan.<sup>36</sup> Manusia menggunakan sumber daya alam sebagai sarana pemenuhan keperluan hidup. Baik dari sumber daya yang dapat diperbaharui maupun tidak dapat diperbaharui.

### 3. Manfaat Lingkungan Hidup

Lingkungan sangat berarti bagi kelangsungan hidup manusia dan juga makhluk hidup yang lain. Sebuah kawasan dapat dikatakan lingkungan hidup jika mempunyai ciri yaitu adanya makhluk hidup, habitat dan interaksi.<sup>37</sup> Lingkungan hidup berperan membantu serta menunjang keberlangsungan hidup seluruh penghuni di bumi ini, artinya tanpa lingkungan manusia tidak akan mampu bertahan untuk hidup. Maka, sudah sepantasnya manusia menjaga keseimbangan lingkungannya dengan sebaik-baiknya.

kebermanfaatan utama lingkungan hidup untuk masyarakat yaitu:<sup>38</sup>

- 1) lingkungan memberi ruangan untuk beraktifitas keseharian makhluk hidup
- 2) Tanah sebagai tempat pertanian, perkebunan, peternakan dan kegiatan ekonomi lainnya.
- 3) Udara terutama oksigen untuk pernafasan manusia dan hewan.
- 4) Tumbuhan dan binatang sebagai bahan sumber pangan untuk masyarakat.
- 5) Kekayaan alam (flora, fauna, dan bahan tambang) yang terkandung di alam dapat dipergunakan sebagai pemenuhan kebutuhan sehari-hari.
- 6) Air adalah keperluan paling mendasar dan vital bagi manusia.
- 7) Mikroorganisme sangat berguna sebagai pengurai sisa jasad renik makhluk hidup sehingga mencegah menumpuknya bangkai di lingkungan.

### 4. Pandangan Agama tentang Kepedulian Lingkungan

---

<sup>36</sup>Sudjoko, dkk, *Pendidikan Lingkungan Hidup ...*2.8.

<sup>37</sup> Retno Hastuti, *Lingkungan Hidup dan Upaya Pelestariannya...*13.

<sup>38</sup>Retno Hastuti, *Lingkungan Hidup dan Upaya Pelestariannya...* 15

Dari sisi agama manusia dikatakan sebagai kholifah di muka bumi, sebagai kholifah tentu manusia mempunyai hak untuk mengatur dan mengeksploitasi alam. Tetapi disisi lain manusia juga berkewajiban untuk menjaga keseimbangan alam agar alam ini tidak rusak oleh ulah tangan manusia itu sendiri dan supaya alam ini dapat dinikmati dengan indah dan lestari. Manusia merupakan makhluk yang berakal dan memiliki daya pikir yang dapat membedakan-bedakan hal buruk serta hal baik, sehingga seharusnya manusia berperilaku sebenarnya yaitu menjaga bumi dan kekayaan yang ada didalamnya. Dengan akal ini pula manusia mendapatkan kedudukan mulia di sisi Allah. Allah SWT. berfirman dalam surat Ali Imron : 190

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ

الَّيْلِ وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ لِأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya :” *Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih berganti (nya) malam, dan siang, benar-benar terdapat tanda-tanda ( kemaha kuasaan Allah SWT) bagi Ulul Albab (orang-orang yang berakal bersih, murni dan cerah)*”<sup>39</sup>

Jadi, dengan bekal akal manusia ini, seharusnya manusia mampu berfikir apa kah akibatnya jika alam rusak. Dengan akal ini pula manusia mampu menciptakan penemuan-penemuan yang baru, sehingga dengan penemuan-penemuan dan perkembangan teknologi, seharusnya manusia dapat mengakses pengetahuan tentang bagaimana caranya menjaga keseimbangan alam ini. Tetapi sebaliknya yang terjadi,

Sebagai kholifah berarti manusia harus dapat menampilkan tingkah laku diri berdasarkan sifat-sifat Allah. Allah memiliki sifat diantaranya yaitu penjaga ataupun pemelihara alam (*al-rab al'alam*). sehingga, manusia yang berkedudukan sebagai *khalifah* atau wakil

<sup>39</sup> Alquran, Ali Imron ayat 190, *Alquran dan maknanya* (Tangerang, M.Quraish Shihab, Lentera Hati , 2010), 75.

Allah di bumi, hendaknya dapat bertanggung jawab serta berperan aktif untuk merawat bumi, yang berarti manusia harus merawat kelangsungan kebermanfaatannya bumi sebagai wilayah hidup makhluk-makhluk Allah tidak terkecuali didalamnya adalah manusia, bersamaan dengan melindungi kelangsungan dalam hidupnya.<sup>40</sup>

## 5. Ciri-Ciri Sikap Kepedulian Lingkungan Pada Anak Usia Dini

Karakter peduli lingkungan merupakan sikap menjaga kelestarian lingkungan agar tidak rusak. Selain itu juga berarti bahwa orang yang peduli lingkungan harus berupaya memperbaiki lingkungan dari kerusakan. Pengenalan lingkungan serta penanaman sikap kepedulian lingkungan harus dilakukan sejak usia dini. Pada masa ini anak memiliki daya serap yang tinggi. Pembiasaan-pembiasaan yang baik akan mudah mereka terima.

Mengutip pendapat dari Daryanto dan Darmiatun tentang indikator sekolah dan kelas yang peduli terhadap lingkungan itu meliputi pembiasaan memelihara kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah, ketersediaan tempat pembuangan sampah dan tempat cuci tangan, menyediakan kamar mandi dan air bersih, pembiasaan hemat energi, membuat biopori di area sekolah, membangun saluran pembuangan air limbah dengan baik, melakukan pembiasaan memisahkan jenis sampah organik dan anorganik, penugasan pembuatan kompos dari sampah organik, penanganan limbah hasil praktik, menyediakan peralatan kebersihan, membuat tandon penyimpanan air, memprogramkan cinta bersih lingkungan, memelihara lingkungan kelas, tersedia tempat pembuangan sampah di dalam kelas, pembiasaan hemat energi serta memasang stiker perintah mematikan lampu dan menutup kran air pada setiap ruangan apabila selesai digunakan.<sup>41</sup>

Dari beberapa indikator yang telah dikemukakan diatas, ada beberapa ciri anak yang memiliki kepedulian terhadap lingkungannya yang ditemui dan ditanamkan pada anak-anak usia dini adalah: Membuang sampah pada tempat

---

<sup>40</sup> Fua, J. L.. “Aktualisasi Pendidikan Islam Dalam Pengelolaan Lingkungan Hidup Menuju Kesalehan Ekologi”. *Al-Ta'dib*, Volume 7 No 1 tahun 2014.

<sup>41</sup> Daryanto dan Suryatri Darmiatun, Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah, (Gava Media:Yogyakarta, 2013), Hlm. 141.



sampah, Dapat menggunakan sapu lantai, Merawat tanaman hias di sekolah Hemat penggunaan air, Menggunakan bahan bekas untuk alat main dan Membereskan alat yang telah dimainkan.

## 6. Cara Menumbuhkan Kepedulian Lingkungan Pada Anak Usia Dini

Pendidikan di ranah anak usia dini bukan sebatas berfokus dalam unsur kognisi atau kecerdasan saja melainkan seluruh aspek yang di dalamnya antara lain pendidikan karakter dan salah satunya adalah pendidikan tentang peduli lingkungan yang tertera pada kurikulum 2013. Saat anak berada dalam rentan usia dini (0-6 tahun), saat itulah waktu paling penting dalam pertumbuhan serta perkembangannya.<sup>42</sup> Oleh karena itu pada saat itu pula merupakan saat yang tepat bagi orang tua ataupun guru untuk meletakkan dasar pendidikan nilai atau karakter, dalam hal ini peduli lingkungan.

Kepedulian terhadap lingkungan hendaknya diinternalisasikan kepada segala jenjang tingkatan, mulai tingkat pendidikan usia dini hingga tingkat universitas. Konsep lingkungan hidup adalah pengetahuan yang penting dan berhubungan erat dengan pendidikan satu negara dikarenakan permasalahan lingkungan sekarang ini merupakan permasalahan global. Proses pendidikan bukan sebatas terfokus pada lingkungan sekolah saja, tetapi guru hendaknya dapat memasukan unsur lingkungan sekitarnya serta lingkungan keluarga menjadi suatu bagian daripada pendidikan.<sup>43</sup>

Manusia memiliki interaksi timbal balik terhadap lingkungan. Seseorang akan menjadi tidak berdaya tanpa tersedianya tanah, hewan, tumbuhan, udara, air dan sumber daya alam lainnya. Sudjoko mengutip dari Miller mengidentifikasi dasar-dasar pemikiran tentang etika lingkungan:<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup>Heru Kurniawan, dkk., *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (PT Remaja Rosdakarya:Bandung, 2020 ), hlm. 3

<sup>43</sup>Alina Astriayulita, "Implementasi Pendidikan Lingkungan Hidup Menggunakan Kurikulum 2013 Paud (Studi Deskriptif Di Paud Taman Belia Candi Kota Semarang Tahun 2016-2017)" (Skripsi, UNNES, 2017), 4-5.

<sup>44</sup> Sudjoko, dkk, *Pendidikan Lingkungan Hidup...7.8-7.9.*



- 1) Dasar pendekatan ekologis; memberikan pemahaman bahwa manusia dan tindakannya saling berkaitan dengan alam. Manusia tidak bisa memperkirakan bagaimana kerja alam di zaman dahulu ataupun di waktu mendatang. Semua perbuatan manusia dapat memberikan dampak pada organisme lain.
- 2) Dasar pendekatan humanisme; pendekatan humanisme berfokus terhadap bentuk pertanggungjawaban manusia pada kesmakhmuran orang lain dan kekayaan alam.
- 3) Dasar pendekatan teologis; pendekatan ini adalah dasar dari kedua pendekatan di atas. Pendekatan ini bersumber dari agama yang mengajarkan nilai-nilai luhur dan mulia.

Sudah seharusnya manusia menjaga keseimbangan alam karena manusia tidak bisa hidup tanpa alam. Manusia pasti memerlukan makhluk lainnya untuk mempertahankan hidupnya. Pembelajaran tentang etika atau sikap kepedulian terhadap lingkungan hendaknya diterapkan sejak dini. Karena anak akan meniru apa yang dilihat, didengar dan dirasakan olehnya. Pendidikan semacam ini akan membekas sampai dewasa nanti. Pendidikan bisa dilaksanakan dengan memulai dari bagian-bagian simpel misalnya membuang sampah di tempat sampah, membantu orang tua merawat tanaman, menyayangi hewan ternak, tidak merusak tumbuhan di sekitar anak dan membuat prakarya dan media pembelajaran bersama anak dengan media barang bekas.

Berbagai upaya bisa diterapkan oleh pendidik dalam rangka mengembangkan minat serta kepedulian lingkungan untuk siswa. Intinya pembelajaran dilaksanakan dengan aktivitas bermain yang menarik diantaranya dengan:

- a) Bermain *art craft* menggunakan barang bekas<sup>45</sup>  
Bermain *art craft* dilakukan sebagai upaya pengurangan sampah.
- b) Mendongeng  
Mendongeng atau bercerita sangat bagus diajarkan mulai dari kecil. Bercerita ataupun mendongeng atau

---

<sup>45</sup> Nur Hayati, dkk., *Jurnal Kependidikan*, ” Kegiatan Bermain Berbasis Art Craft Bagi Anak Usia Dini Untuk Mempromosikan Kecintaan Pada Lingkungan” Vol 42 No 2, dapat diakses pada: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/2241/1852>

perihal “sesuatu”, dapat dilaksanakan menggunakan berbagai metode supaya cerita bertambah menarik diikuti, contohnya melalui animasi suara dari *software* perangkat komputer ataupun menggunakan alat peraga konvensional, atau dengan media elektronik seperti melalui TV, android.<sup>46</sup>

c) *Field trip*

*Field trip* adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan lingkungan menjadi wadah dan sebagai sumber pembelajaran anak. *Field trip* tidak hanya mengajak anak untuk berwisata saja, akan tetapi mengunjungi suatu tempat di luar kelas untuk mengetahui kebenaran atau ilmu yang anak ketahui.<sup>47</sup>

d) Film animasi

Film animasi dapat menyajikan gambar yang dapat bergerak dan terasa nyata, sehingga dapat menambah motivasi anak dalam belajar. Film animasi dapat lebih menarik perhatian siswa karena melibatkan indera penglihatan dan juga pendengaran sehingga mempermudah diterimanya informasi, dan proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas.<sup>48</sup>

## D. Anak Usia Dini

### 1. Pengertian Anak usia Dini

Anak Usia Dini (AUD) merupakan kategori usia yang mempunyai proses tumbuh kembang sangat unik. Tentang siapakah mereka, *National Association For The Education Of Young Children* (NAEYC) memberikan batasan UAD merupakan anak yang berusia 0-8 tahun. Kemudian UU tahun 2003 No. 20 mengenai Sistem Pendidikan Nasional memberikan batasan usia 0-6

---

<sup>46</sup>Siti Fadryana Fitroh dan Evi Dwi Novita Sari, *Jurnal PG PAUD Trunojoyo* “Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini” Vol. 2 No 2 Oktober tahun 2015, 97.

<sup>47</sup>Padmi yati, *Lentera*, “Pendidikan Karakter Anak usia Dini melalui Metode Pembelajaran Field Trip” Vol. XVIII, No. 1, 2016, 132.

<sup>48</sup>Umrotul Hasanah Dan Lukman Nulhakim, *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA* ” Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis” Vol. 1, No. 1, November 2015, 91.

tahun.<sup>49</sup> Keduanya sama-sama memberi batasan usia anak usia dini pada masa awal kehidupan mereka hingga memasuki usia sekolah dasar.

Para ahli mengatakan jika masa peka pada seseorang adalah mulai dari masa di kandungan hingga seribu hari awal hidupnya. Pakar neurologis mengungkapkan, ketika anak dilahirkan otaknya memiliki seratus hingga dua ratus milyar neuron ataupun sel-sel saraf yang siap menyambung dengan sel lain. Hal ini berarti 50% kepintaran seorang anak muncul pada saat usia empat tahun. Pada usia 8 tahun kepintaran anak adalah sekitar 80% kemudian akan sampai 100% di usia 18 tahun.<sup>50</sup> Oleh karena itu telah jelas bagaimana krusialnya pendidikan pada anak di usia dini. Maria Montessori dalam buku Jaipaul L. Roopnarine mengungkapkan anak usia dini seperti spons yang menyerap apapun yang didekatnya dengan mudah tanpa mereka sadari karena anak mempunyai jiwa penyerap (*absorbent mind*).<sup>51</sup> Anak-anak pada masa itu memiliki kemampuan menyerap segala hal yang dilihat, didengar serta yang dirasakannya. Ia tidak memperdulikan apakah itu hal yang baik ataupun buruk. Sejak lahir sampai usia tiga tahun anak-anak menyerap bahasa dan budaya di lingkungannya

Pada abad pertengahan, paradigma orang tentang anak usia dini tidak seperti saat ini. Ketika itu orang menganggap mereka hanyalah sosok manusia dewasa yang berbadan kecil. Hal ini terlihat di karya lukisan yang diciptakan manusia di abad pertengahan. Mereka menggambarkan sosok anak yang memiliki postur badan serta ciri wajah layaknya manusia dewasa, yang membedakan adalah ukuran tubuhnya saja. Gambaran ini juga tidak hanya sebatas lukisan saja, bahkan pada kehidupan sosial. Anak-anak pada usia enam sampai tujuh tahun sudah berbaur dan memasuki kehidupan orang dewasa, mereka bekerja, bermain dan berbaur dengan

---

<sup>49</sup> Dadan Suryana, Nenny Mahyudin, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*(Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2014), 1.6

<sup>50</sup> Dadan Suryana, Nenny Mahyudin, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*...1.4.

<sup>51</sup> Jaipaul L. Roopnarine dan James E. Jhonson, *Pendidikan Anak Usia Dini : Dalam Berbagai Pendekatan*, terj. Sari Narulita (Jakarta : Prenada Media Group, 2009), 386.

orang dewasa.<sup>52</sup> Perbedaan pandangan orang tentang anak usia dini dapat mempengaruhi perlakuan orang terhadap anak. Orang dewasa kerap menunjukkan keegoisan mereka tanpa memperhatikan bagaimana karakter dan psikologi anak.

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap orang hendaknya mengetahui bahwa anak usia dini memiliki keunikan tersendiri. Anak pada usia ini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan optimal dan amat pesat. Anak usia dini sangat berbeda dengan orang dewasa, bukan hanya pada proporsi tubuh saja, melainkan sifat dan karakteristik anak. Anak usia dini memiliki berbagai karakteristik khas meliputi:<sup>53</sup>

### 1) Anak memiliki sifat egosentris

Egosentris merupakan perpaduan kata ego dengan sentris. Ego bermakna saya sedangkan sentris maknanya adalah pusat. sehingga, egosentris berarti berpusat pada saya. Hal ini berarti, pada umumnya anak di usia dini dalam mempelajari sesuatu selalu berdasarkan sudut pandang mereka sendiri, dan menguntungkan dirinya sendiri. Sebagai contoh ketika anak sedang berebut mainan. Anak mengatakan bahwa mainan itu miliknya, padahal yang sebenarnya adalah mainan itu adalah milik temannya. Ada tiga bentuk egosentrisme, yaitu:

- a) Superior, yaitu ketika anak merasa ingin dipuji aksinya, anak menjadi sok berkuasa dan menjadi bos atau pemimpin, anak tidak mau bekerjasama dan tidak peduli pada orang lain.
- b) Inferior, adalah anak berpikir bahwa ia tidak berharga di kelompoknya. Sehingga ia mudah dikendalikan serta diperintah seseorang. Karena perasaan itulah anak inferior ini memperlihatkan egosentrismenya.
- c) Merasa menjadi korban, sehingga ia merasa di diskriminasi dan diabaikan kehadirannya oleh kelompoknya.

---

<sup>52</sup> Dadan Suryana, Nenny Mahyudin, *Dasar-Dasar Pendidikan TK...1.8.*

<sup>53</sup>Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan Dan Konsep Perkembangan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2014), 1.4-1.9.

Egosentris anak umum terjadi. Peran pendidik adalah bagaimana ia menurunkan egosentris mereka melalui beragam aktivitas. Dalam menjalankan peran ini tidaklah singkat, perlu ketelatenan dan kesabaran.

- 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar  
Anak usia dini cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar. Peran orang tua dan guru adalah memfasilitasi dan memenuhi rasa ingin tahu mereka. Anak usia dini gemar bereksplorasi dan serba ingin tahu. Mereka akan terus menggali rasa ingin tahu mereka sampai mereka betul-betul merasa puas dengan apa yang mereka inginkan.
- 3) Anak memiliki sifat yang unik  
Meskipun secara umum, anak-anak memiliki persamaan dalam pola umum perkembangan, namun setiap anak memiliki keunikan tersendiri, tidak terkecuali orang kembar.
- 4) Anak memiliki daya imajinasi dan fantasi  
Imajinasi adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu tanpa didukung oleh data yang nyata, sedangkan fantasi merupakan kemampuan membentuk tangga baru dengan bantuan tanggapan yang sudah ada. Daya imajinasi anak sangatlah penting dalam mengembangkan kreatifitas anak.
- 5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek  
Karena daya konsentrasi anak tidak berlangsung lama, maka seorang guru atau orang tua hendaknya menyusun strategi yang tepat agar apa yang disampaikan betul-betul bisa diterima oleh mereka.
- 6) Masa potensial belajar  
Anak pada masa ini disebut sebagai masa golden age atau usia emas pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada tahapan ini pula pertumbuhan otak berkembang sangat pesat. 80% kecerdasan anak sudah terakumulasi saat anak berusia 8 tahun.
- 7) Bermain merupakan sarana mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini  
Dengan bermain anak menjadi senang. Bermain mempunyai manfaat yang banyak sekali diantaranya memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan mengenali lingkungannya, sarana



untuk mengekspresikan diri dan mengendalikan emosi, menyelesaikan konflik, sarana untuk menuangkan ide, pikiran dan perasaan anak.<sup>54</sup> Begitu pentingnya arti bermain bagi anak. Sehingga para orang tua dan guru harusnya memberikan kesempatan dan fasilitas bermain seluas-luasnya bagi anak, agar anak dapat tumbuh dengan ceria. Senada dengan hal tersebut Arif Rahman dalam bukunya Pendidikan Anak Dalam Islam yang merupakan terjemahan dari buku *Tarbiyatul Aulad Fil Islam* karya Abdullah Nashih 'Ulwan mengatakan bahwa bermain dapat membuat rileks seperti halnya ketika berolah raga, oleh sebab itu, bermain bagi anak lebih diharuskan lagi, dengan alasan:<sup>55</sup>

- a) Daya serap anak lebih besar ketika masih kecil daripada waktu dewasa
- b) Kebutuhan bermain anak lebih banyak dari orang dewasa.

Anak usia dini memang memiliki keunikan tersendiri yang tidak bisa disamakan dengan orang dewasa. Bukan hanya pada bentuknya yang mungil dan menggemaskan. Anak usia dini memiliki karakteristik khas yang harus dimengerti dan dipahami oleh orang dewasa yang mengayomi supaya perlakuan yang diberikan kepada anak tepat dan akhirnya mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh anak. Karena keunikannya itulah maka diperlukan program pembelajaran yang khusus supaya semua aspek perkembangan anak dapat terpenuhi.

Anak adalah pribadi yang aktif dan energik. Anak akan bergerak aktif selama ia membuka mata. Anak beraktifitas secara spontan dan senang apalagi dengan kegiatan yang menantang dan dianggap baru olehnya. Anak juga memiliki kemampuan menjelajah hal-hal yang dianggap baru. Membongkar pasang mainan, mempertanyakan segala apa yang dilihat, didengar dan dirasakan oleh anak sampai mereka merasa puas dengan jawaban yang dia inginkan. Hal ini sangat terlihat terutama pada anak usia 4-5 tahun. Anak memiliki sifat imajinatif yang tinggi serta memiliki daya fantasi yang

---

<sup>54</sup> Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan Dan Konsep Perkembangan Anak Usia Dini* ...1.21.

<sup>55</sup> Abdullah Nashih 'ulwan, *Pendidikan Anak Dalam Islam* terj. Arif Rahman (Insan Kamil : Solo, 2019), 828.



dapat disalurkan melalui cerita . Umumnya anak lebih mudah menangis dan , marah atau frustrasi bilamana keinginan mereka tidak terpenuhi. Anak tidak perlu mempertimbangkan perbuatannya dalam bertindak, tidak memperdulikan bahaya di depan mata. Apa yang ada di depan anak itulah miliknya, tidak suka berbagi dan ingin menguasainya. Tetapi semakin bertambahnya usia anak maka sifat itu akan semakin berkurang. Potensi-potensi inilah yang menjadikan masa-masa anak menjadi masa yang paling potensial dalam hidupnya. Bagaimana tidak, masa awal kehidupannya adalah masa yang paling menentukan kehidupan selanjutnya.

Dunia anak yang merupakan dunia bermain bagi anak mengharuskan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Dengan bermain anak dapat menggerakkan seluruh anggota tubuhnya, dan dengan bermain pula anak mampu mengembangkan kemampuan bernalar, bersosialisai, berinteraksi dan berempati dengan teman-teman, mengembangkan bahasa mereka sehingga bermain dapat dikatakan sebagai sarana penyempurnaan tumbuh kembang anak usia dini.<sup>56</sup>

### 3. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Para pakar yang menyebut anak usia dini adalah masa *golden age*. Masa paling berpotensi memasukkan nilai-nilai pembelajaran sebagai bekal dalam hidupnya. Sekarang ini masyarakat sudah semakin memiliki kesadaran dalam memperhatikan keunikan dan keberadaan anak usia dini. Banyak sekali program-program yang dirancang untuk mengoptimalkan pendidikan anak usia dini. Perkembangan sekolah-sekolah anak usia dini ini telah menjamur tidak hanya di kota-kota tetapi juga di pelosok desa. Kehadiran sekolah-sekolah ini serasa menjembatani para orang tua untuk mencetak anak-anak mereka menjadi generasi yang hebat di masa depan. Di seluruh sekolah-sekolah PAUD ada beberapa aspek perkembangan yang menjadi garapan mereka untuk dikembangkan yaitu:

- 1) Fisik dan motorik

---

<sup>56</sup> Heru Kurniawan, dkk., *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini...*Hlm. 25

Perkembangan fisik adalah pertumbuhan serta perubahan yang terjadi pada tubuh atau jasmani seseorang. Sedangkan perkembangan motorik adalah perubahan secara progresif untuk melakukan gerakan yang dipengaruhi oleh faktor kematangan (*maturation*) dan pengalaman dan latihan (*experiences*).<sup>57</sup> Perkembangan fisik dan motorik anak sama pentingnya dengan perkembangan yang lain. Diantara peran perkembangan motorik anak usia dini adalah menjaga kesehatan fisik dan mengembangkan kemampuan-kemampuan anak yang lain. Gerakan motorik sendiri dapat dibagi menjadi dua yaitu kemampuan motorik halus dan motorik kasar.<sup>58</sup> Motorik kasar contohnya berlari, berdiri dengan satu kaki, mengendarai sepeda, menangkap bola, melompat, menendang bola, berjinjit, dan lain-lain. Contoh motorik halus adalah menggunting, menuang air ke teko, melukis, menggambar, menulis, meremas, menyobek kertas, membentuk dari *playdough*, menjumput, menjahit, menganyam, dan lain sebagainya.

## 2) Nilai agama dan moral

Hakikat moral menurut Piaget yang dikutip oleh Mursyid mengatakan bahwa moral adalah kecenderungan manusia menerima dan menaati sistem peraturan.<sup>59</sup> Anak harus dilatih agar perilakunya sesuai dengan norma agama dan masyarakat. Perkembangan moral berasal dari proses internalisasi seseorang terhadap nilai atau aturan masyarakat sesuai dengan kematangannya. Anak-anak perlu dibiasakan sejak dini dengan cara memberi teladan dan contoh supaya dapat membedakan mana perbuatan yang baik dan perbuatan yang buruk.

## 3) Sosial emosional

---

<sup>57</sup> Rini Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak* ( Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 3.4.

<sup>58</sup> Bambang Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan fisik* ( Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 1.13-1.16.

<sup>59</sup> Mursyid, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Rosdakarya, 2015), 76.

Perkembangan sosial emosional merupakan suatu proses belajar seseorang untuk mengadaptasikan diri supaya bisa memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang – orang dilingkungannya baik orang tua, saudara, teman, atau orang dewasa dalam kehidupan sehari – hari.<sup>60</sup> Setiap orang pasti akan hidup bersama dengan orang lain. Dengan demikian mereka harus dibekali ilmu bagaimana bergaul dengan orang lain agar saling menghormati dan harmonis

#### 4) Kognitif

Kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan anak dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>61</sup> Pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu menjelajah dunia sekitar melalui panca indera yang dimilikinya. Dengan kemampuan kognitif inilah anak diharapkan mampu memanfaatkan dan memberdayakan apa yang telah disediakan Allah untuk manusia. Menurut Piaget dalam buku Yuliana, mengemukakan pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah untuk:<sup>62</sup>

- a) Agar anak mampu mengembangkan persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasa.
- b) Agar anak mampu melatih ingatannya tentang peristiwa yang pernah dialaminya.
- c) Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya untuk menghubungkan peristiwa yang satu dengan lainnya.
- d) Agar anak mampu memahami symbol-simbol yang ada di sekitarnya.
- e) Agar anak mampu melakukan penalaran baik langsung (spontan) maupun ilmiah (percobaan).
- f) Agar anak mampu menyelesaikan persoalan hidup dan mampu menolong dirinya sendiri.

#### 5) Bahasa

---

<sup>60</sup> Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* ( Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), 9.4.

<sup>61</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, ( Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 1.7.

<sup>62</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*...1.26.

Nurbiana Dhieni mengutip Bromley mendefinisikan bahasa sebagai simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas simbol-simbol visual maupun verbal.<sup>63</sup> Simbol-simbol visual artinya simbol-simbol yang dapat di lihat, ditulis, dibaca. Adapun simbol verbal hanya dapat didengar dan diucapkan. Bahasa mempunyai banyak fungsi bagi penggunanya. Secara umum bahasa digunakan sebagai alat komunikasi

6) seni

Seni bagi anak-anak adalah kegiatan bermain, berekspresi dan kreatif yang menyenangkan. Seni dalam pendidikan berfungsi sebagai media untuk memenuhi fungsi dari perkembangan anak.<sup>64</sup> Jadi, tujuan dari pembelajaran seni pada anak usia dini bukan untuk membekali anak dengan kemampuan khusus, tetapi lebih kepada bagaimana anak mampu mengekspresikan apa yang ada pada dirinya melalui seni.

#### 4. **Developmentally Appropriate Practice (DAP)**

Pembelajaran pada anak usia dini tahun-tahun belakangan ini sudah mengarah pada pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Latihan-latihan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dinamakan juga dengan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Menurut Bredekamp dan Copple dalam jurnalnya Aningsih mengatakan bahwa:

*“Developmentally Appropriate Practice (DAP): A perspective within early childhood education whereby a teacher or child caregiver nurtures a child's social/emotional, physical, and cognitive development by basing all practices and decisions on (1) theories of child development, (2) individually identified strengths and needs of each child uncovered through authentic assessment, and (3) the child's cultural background as*

---

<sup>63</sup> Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Universitas Terbuka:Tangerang Selatan, 2014) 1.5.

<sup>64</sup> Widia Pekerti, dkk. *Metode Pengembangan Seni* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), 1.7.

*defined by his community, family history, and family structure.*"<sup>65</sup>

Sejalan dengan pengertian di atas, maka pembelajaran pada anak usia dini yang menerapkan konsep DAP merupakan pembelajaran yang berpedoman pada tiga kesesuaian, yakni kesesuaian dengan usia (*age-appropriateness*), kesesuaian dengan individu (*individual appropriateness*), dan kesesuaian dengan konteks sosial dan budaya (*appropriateness for the cultural and social context of the child*). Kesesuaian dengan usia maksudnya adalah memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak secara sekuensial yang sifatnya universal dan dapat diprediksi. Kesesuaian dengan individu mengandung arti bahwa setiap anak adalah pribadi yang unik. Maka perlakuannya harus dilakukan dengan cara yang unik dan tidak boleh disamakan dengan orang dewasa. Sesuai dengan konteks sosial dan budaya berarti bahwa setiap anak berasal dari latar belakang keluarga dan budaya yang berbeda antara satu dengan lainnya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus memperhatikan hal tersebut.<sup>66</sup>

Konsep DAP hadir karena banyaknya kurikulum yang dikembangkan di sekolah-sekolah Amerika sekitar tahun 1960-an sampai 1970-an yang tidak sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak. Sehingga setelah dilakukan observasi tentang output dari penggunaan kurikulum yang telah dipakai selama ini hanya menghasilkan anak didik yang pasif, tidak kritis dan tidak mampu menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupannya sehari-hari.

Pada tahun 1980-an, asosiasi pendidikan nasional Amerika NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) membuat undang-undang untuk mereformasi pendidikan di Amerika agar sesuai dengan konsep DAP yang dicetuskan oleh Sue Bredekamp. Dengan begitu cepat, DAP ini kemudian berkembang ke seluruh penjuru dunia, dan telah mereformasi pendidikan di muka bumi ini. Sekalipun belum tampak perubahan secara menyeluruh, namun perlahan-lahan tetapi pasti, Indonesia pun

---

<sup>65</sup> Aningsih, *Pedagogik*, Pembelajaran Matematika Sesuai Perkembangan Anak (*Developmentally Appropriate Practice*) Di Sekolah Dasar, Vol. I, No. 1, Februari 2013, Hlm. 18.

<sup>66</sup> Aningsih, *Pedagogik*...hlm. 18-19.

mulai melaksanakan konsep DAP dalam pembelajaran anak usia dini. DAP sesuai dengan proses kerja otak manusia. Otak hanya bisa menerima informasi yang memiliki arti. Ketika anak belajar melalui pengalaman dengan sesuatu yang disukainya dan berguna bagi dirinya maka otak akan lebih cepat menangkap dan menyimpannya ke dalam memori anak. Suatu saat, pada perkembangan usia anak jika mendapatkan pembelajaran yang menyangkut pengalaman yang pernah dilewatinya maka anak dengan mudah mengingat kembali pengalaman tersebut dan akan memaksimalkan pembelajaran.<sup>67</sup>

Di Indonesia, pembelajaran anak usia dini menggunakan pedoman kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran anak usia dini. Dalam kurikulum 2013 terdapat istilah KI dan KD Kompetensi inti (KI) merupakan gambaran tingkatan kemampuan yang dicapai anak dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak setelah anak mendapatkan pelayanan pendidikan anak usia dini. KI dibagi menjadi empat yaitu:

- a. KI-1: yaitu sikap spriritual,
- b. KI-2 sikap sosial,
- c. KI-3: pengetahuan dan
- d. KI-4: keterampilan.

Selanjutnya dari KI akan dirunkan ke kompetensi dasar (KD) yaitu muatan pembelajaran yang diajarkan pendidik kepada anak usia dini.<sup>68</sup> KD mengacu pada KI.

---

<sup>67</sup> Dindin Abdul Muiz Lidinillah, *Developmentally Appropriate Practice (DAP) : Penerapannya Pada Program Pendidikan Anak Usia Dini Dan Sekolah Dasar* [Http://Paud.Fkip.Unej.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/Sites/8/2015/04/Developmentally-Appropriate-Practice-Ap.Pdf](http://Paud.Fkip.Unej.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/Sites/8/2015/04/Developmentally-Appropriate-Practice-Ap.Pdf)

<sup>68</sup> Enah Suminah, dkk, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2015),



KD dan KI dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 2.1

Sumber; Dirjen PAUD (2015)

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempelajari adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.		4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	
	KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan/atau pengasuh, dan teman		2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
			2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
			2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
			2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
			2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
			2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	4.8. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
			2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	4.9. Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya
			2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya		4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)		
2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain		4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya		
2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar			
2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat			
2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media			
2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman				
KI-3. Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari			
	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai ceminan akhlak mulia			
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus			
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat			
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif			
	3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)			
	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)			
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)			
	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)			
	3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)			
	3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)			
	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain			
	3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain			
	3.14. Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri			
	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni			

### 5. Prinsip pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini pada prinsipnya harus memperhatikan cara anak berkembang dan belajar. Dengan memahami hal tersebut diharapkan para orang tua dan guru mampu menyediakan kegiatan pembelajaran secara tepat. Dan memodifikasi pembelajaran tanpa mengabaikan kaidah-kaidah tentang pendidikan anak usia dini. Berikut prinsip-prinsip perkembangan dan belajar anak yang dikutip oleh M. Solehuddin dari Bredecamp.<sup>69</sup>

- 1) Perkembangan berlangsung secara menyeluruh dalam semua aspek (fisik, sosial, emosional, kognitif, bahasa, nilai agama, dan seni)

<sup>69</sup>M. Solehuddin, *Pembaharuan Pendidikan TK* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015)4.3-4.6.

- 2) Perkembangan terjadi secara berurutan dan berkesinambungan, sehingga perkembangan saat ini mempengaruhi perkembangan selanjutnya.
- 3) Perkembangan anak berlangsung dalam kurun waktu yang berbeda dari satu anak ke anak yang lain.
- 4) Pengalaman anak yang pertama bersifat kumulatif terhadap perkembangan anak.
- 5) Perkembangan berlangsung dari yang sederhana ke hal yang lebih kompleks.
- 6) Perkembangan dipengaruhi konteks sosial budaya
- 7) Anak adalah pembelajar yang aktif
- 8) Perkembangan dipengaruhi kematangan biologis dan lingkungan
- 9) Bermain adalah sarana penting bagi proses perkembangan anak
- 10) Perkembangan dapat mengalami percepatan apabila anak mempunyai kesempatan untuk mencoba keterampilan dan tantangan baru.
- 11) Anak memiliki gaya dan cara yang berbeda dalam mempraktekkan kemampuan dasar yang mereka miliki dari apa yang mereka ketahui.
- 12) Anak berkembang dari lingkungan yang menghargainya.

#### E. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran anak usia dini telah banyak dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian yang membahas hal serupa adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang berjudul **“Film Animasi “Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah” sebagai Sarana Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini”** karya Octavian Muning Sayekti dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 8 (2), 2019

Penelitian ini membahas tentang penanaman nilai karakter pada anak usia dini melalui film animasi. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa penanaman nilai karakter harus dikembangkan sejak dini. pendidikan karakter merupakan sebuah proses perubahan pada seseorang untuk melahirkan nilai-nilai baik dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk mengajarkan nilai-nilai luhur dan diterima oleh seluruh lapisan masyarakat sebagai landasan perilaku yang baik dan bertanggungjawab. Ada delapan belas karakter

yang dikembangkan dalam Depdiknas yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Ada banyak cara yang dilakukan orang tua untuk mengembangkan nilai karakter anak diantaranya dengan membacakan buku, dongeng, mengajak anak untuk cinta lingkungan dan mengajak anak menonton film animasi yang baik dan berkarakter, salah satunya adalah cerita pada film animasi Nussa dan Rara. film ini mengajarkan ilmu yang bermanfaat bagi anak. Film ini baik dikonsumsi oleh anak-anak.<sup>70</sup>

Penelitian ini akan menganalisis nilai karakter yang terdapat pada film Nussa dan Rara serta relevansinya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Metode yang digunakan menggunakan analisis isi (*content analysis*) sebab membahas secara tuntas dan mendalam kalimat dan adegan pada film animasi Nussa dan Rara.

Objek penelitian pada penelitian tersebut adalah nilai karakter yang terkandung dalam film animasi Nussa dan Rara episode “Baik itu Mudah”. Selain itu penelitian ini juga membahas bagaimana penanaman karakter untuk anak melalui film animasi Nussa dan Rara. Pada penelitian ini unit yang akan dianalisis adalah dialog dan adegan yang ditayangkan dalam film Nussa dan Rara. Dialog-dialog tersebut didata untuk kemudian dianalisis nilai karakter yang ada, kemudian mengidentifikasi nilai-nilai karakter tersebut dan selanjutnya dideskripsikan secara mendalam. Instrumen yang dipakai yaitu peneliti sendiri. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu adalah sama-sama meneliti film animasi sebagai media atau sarana pembelajaran, akan tetapi terdapat

---

<sup>70</sup>Octavian Muning Sayekti, “ Film Animasi “Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah” Sebagai Sarana Penanaman Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 8 (2), 2019.

perbedaan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Octavian Muning Sayekti dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Kalau penelitian sebelumnya ditujukan kepada anak-anak sekolah dasar, maka penelitian sekarang yang akan peneliti lakukan adalah untuk anak-anak usia dini. Selain itu Pada penelitian sebelumnya film animasi yang diambil adalah film animasi Nusa dan Rara, akan tetapi peneliti yang sekarang mengambil film animasi Pasa dan Sang Pemberani.

- b. Penelitian yang berjudul “**Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Global Warming Untuk Anak Usia Dini**” karya Muh, Rizal H dalam *Jurnal Inspiraton*, Volume 7, Nomor 1, Juni 2017

Penelitian ini membahas bagaimana membuat Animasi Interaktif Global Warming Dengan menggunakan Adobe Flash CS5, jenis animasi 2D. Data yang diperoleh melalui studi kepustakaan dengan mencari, mencatat, membaca, mengumpulkan data mengenai film animasi dan pemanasan global. Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak. Namun disamping sisi positif yang dapat diambil oleh anak-anak seperti nilai karakter, anak-anak sering meniru adegan kekerasan dan sikap tidak baik seperti berbohong. Oleh karena itu, perlu pengawasan dari orang dewasa dalam mengkonsumsi film animasi walaupun film itu diperuntukkan bagi anak-anak. Dengan alasan inilah peneliti mengadakan penelitian tentang pembuatan film animasi 2D untuk memberikan edukasi dan pengetahuan anak-anak tentang pemanasan global dan apa saja pemicu dari pemanasan global tersebut menggunakan media yang disukai anak yaitu film animasi.<sup>71</sup>

Metode pengumpulan data menggunakan studi pustaka (*library research*) dengan cara mencari, mencatat, membaca, dan Mengumpulkan bahan dari literatur dari Perpustakaan, media cetak, internet, serta data-data lain mengenai film animasi dan Pemanasan Global atau *Global Warming* tersebut .Setelah melakukan uji coba ternyata 98,

---

<sup>71</sup>Muh Rizal H., “Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang *Global Warming* Untuk Anak Usia Dini” *Jurnal Inspiraton*, Volume 7, Nomor 1, Juni 2017.

8 % pesan moral yang disampaikan pada film ini tersampaikan dengan baik. Anak-anak mampu memahami tentang pemanasan global dan langkah apa saja yang dilakukan untuk mengurangi pemanasan global.

Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan media film animasi pada pembelajaran. Kemudian perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh M. Rizal H. membuat animasi 2D terlebih dahulu untuk bahan pembelajaran. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah meneliti film yang sudah ada yaitu film animasi Pao dan Sang Pemberani dalam upaya menumbuhkan rasa kepedulian anak-anak terhadap lingkungan hidupnya.

- c. Penelitian yang berjudul **“Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Media Animasi Kartun Di TK Setia Kawan Panjang Bandar Lampung”** Skripsi karya Siti Kamilah (1511070239) dari Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2019.

Penelitian ini membahas pentingnya karakter pada anak Usia dini (5-6 tahun). Pendidikan karakter dan moral harus ditanamkan sejak usia dini karena pada usia dini itulah peletak dasar (*The Starting Well Index*) nilai-nilai dan moral. Anak usai dini belajar melalui bermain. Guru dan orang tua hendaknya menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Media animasi contohnya, merupakan salah satu alternatif media yang mampu menarik perhatian anak. Dengan animasi anak menjadi senang dan dengan senang itulah anak akan mengadopsi apa yang ia lihat, dengar dan rasakan. Film animasi Nusa dan Rara merupakan film animasi yang dipakai peneliti terdahulu untuk meneliti sejauh mana pengaruhnya bagi pendidikan moral dan karakter pada anak usia dini usia 5-6 tahun. Obyek penelitiannya adalah anak-anak usia 5-6 tahun TK Setia Kawan Panjang Bandar Lampung.<sup>72</sup>

---

<sup>72</sup> Siti Kamilah, “Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Media Animasi Kartun Di TK Setia Kawan Panjang Bandar Lampung” *Skripsi* UIN Raden Intan Lampung, (2019)



Pada penelitian terdahulu dan sekarang terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan media film animasi dalam menanamkan karakter pada anak. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu meneliti film animasi Nusa dan Rara untuk digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran karakter dan moral pada anak usia dini. Berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang, film animasi yang akan peneliti sekarang teliti adalah film animasi Pasa dan Sang Pemberani untuk digunakan sebagai media dalam menumbuhkan sikap kepedulian lingkungan anak usia dini.

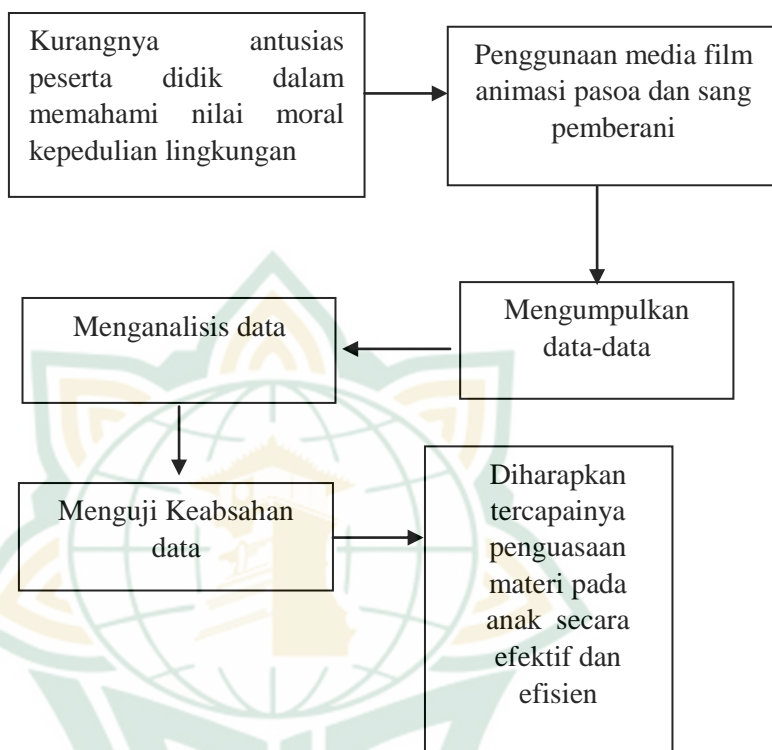
Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa belum ditemukan penelitian yang serupa dengan penelitian yang peneliti laksanakan. Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan tersebut, dapat diketahui bahwa posisi penelitian yang akan peneliti lakukan adalah untuk melengkapi penelitian sebelumnya.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang terkait dengan film animasi “pasa dan sang pemberani” karya anak negeri (siswa RUS kudus) dalam upaya menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan pada anak usia dini. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai yang terkandung dalam film animasi pasa dan sang pemberani, relevansi nilai-nilai moral yang terkandung dalam film animasi Pasa dan Sang Pemberani pada pembelajaran anak usia dini dan selanjutnya bagaimana film ini dapat menjadi teladan bagi anak usia dini, dan pada akhirnya peneliti dapat mengetahui apa hasil yang diperoleh anak-anak setelah menonton film animasi ini terhadap kepedulian mereka terhadap lingkungannya. Maka, gambaran pemikiran teoritiknya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3

**Keterangan:**

Realitas anak menunjukkan anak kurang antusias dalam memahami nilai kepedulian terhadap lingkungan. Peneliti menggunakan media film animasi Pasa dan Sang Pemberani untuk menumbuhkan pemahaman nilai kepedulian terhadap lingkungan. Setelah itu Peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian untuk kemudian dianalisis. Untuk mengetahui keabsahan data, data diuji oleh peneliti. Setelah melalui proses tersebut diharapkan anak-anak dapat menguasai materi berupa pemahaman nilai –nilai kepedulian terhadap lingkungan dan merefleksikan diri mereka berupa tindakan-tindakan yang dapat menjaga lingkungan dan kehidupan hayati di sekitar mereka secara efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Media membangkitkan keinginan dan minat baru, media membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik

untuk belajar lebih optimal, media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi atau isi pelajaran semakin jelas dan dengan mudah dapat dikuasai dari proses pembelajaran di kelas untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal seorang pendidik harus mempunyai pengetahuan tentang pengelolaan media, tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai semua pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas siswa hendaknya menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi semangat belajar. Aspek ketertarikan ini bisa dilakukan dengan pemilihan materi dan desain pemilihan media. Berdasarkan jenis di atas, anak-anak yang duduk di bangku sekolah di mana kelak mereka akan terjun ke masyarakat. Di era globalisasi ini menuntut sumber daya manusia kita untuk bersaing sesuai dengan perkembangan zaman.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tentang kurangnya antusias anak dalam menerima materi dalam hal ini materi tentang kepedulian terhadap lingkungan hayati. Selanjutnya penulis akan membahas nilai apa saja yang terkandung dalam film animasi pasoa dan sang pemberani, relevansi nilai yang terkandung dalam film animasi Pasoa dan sang pemberani dan akhirnya bagaimana film ini dapat menjadi teladan bagi anak usia dini, khususnya tentang penanaman nilai karakter peduli terhadap lingkungan hayati.