



## Penggunaan Media Film Animasi Bisu Untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta

*Sarah Laila Fazriah<sup>1</sup>, Tamara Amani Hafshah<sup>2</sup>, Jojor Renta Maranatha<sup>3\*</sup>*

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

\* E-mail: [jojor.renta@upi.edu](mailto:jojor.renta@upi.edu) (Penulis Korespondensi)

### Abstract

Silent Animation is an animation shown to Early Childhood without hearing the sound from the animation. The development that exists in early childhood can develop through the use of silent animated films. The most important aspects are Language Aspects, Cognitive Aspects, Social-Emotional Aspects. The implementation of "Silent Animation" was first implemented in TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta. This research on "The Use of Silent Animated Film Media to Stimulate Early Childhood Development at TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta" aims to: (1) Find out whether the use of silent animation is suitable for application in Kindergarten. (2) Analyzing silent animated films as a medium to stimulate three early childhood developments, namely language, social and emotional development and children's cognitive development. The service activity in this research uses qualitative methods which will get descriptive data in the form of words that have been obtained from various data collection techniques and several research sources. Observation and documentation methods are data collection techniques used in this study. The conclusion of this study is that the three basic aspects of children's development will develop in a fun and unique way through the use of silent animation films.

**Keywords:** silent animated film, stimulation media, development aspects.

### Abstrak

Animasi Bisu merupakan animasi yang diperlihatkan kepada Anak Usia Dini tanpa memperdengarkan suara dari animasi tersebut. 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. Kegiatan

pengabdian pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang akan mendapatkan data deskriptif yang berupa kata yang telah didapat dari macam-macam teknik pengumpulan data dan beberapa sumber penelitian. Metode observasi dan dokumentasi adalah Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa tiga aspek perkembangan dasar anak akan berkembang secara menyenangkan dan unik melalui penggunaan Film Animasi Bisu.

**Kata Kunci:** film animasi bisu, media stimulasi, aspek perkembangan.

## 1. PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan individu yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dengan pola berbeda – beda serta unik. Anak usia dini merupakan seseorang yang sedang di tahap perkembangan dan pertumbuhan yang unik dengan pola perkembangan berbeda antara satu dengan lainnya dengan memiliki enam perkembangan yaitu seni, motorik, kognitif, dan Bahasa sesuai tahap usianya, Agusta (dalam Pebriana,2017, hlm.4). Perkembangan Anak perlu distimulus agar aspek-aspeknya bisa meningkat secara signifikan, maka dari itu baik lingkungan keluarga, lingkungan sekitar, bahkan lingkungan sekolah perlu memberikan fasilitas yang dapat menunjang perkembangannya. Menurut Santroc (dalam Sit, 2015, hlm. 5) bahwa aspek perkembangan pada anak usia dini mencakup banyak aspek seperti fisik motoric, kognitif, social emosional, moral, Bahasa, identitas jenis kelamin. Perkembangan anak tersebut perlu distimulus dengan cara yang menyenangkan serta sejalan dengan karakteristiknya.

Karakteristik tersebut salah satunya yaitu senang bermain sambil belajar, sehingga lingkungan perlu menyediakan media yang menyenangkan bagi anak dan tidak membosankan. Menurut Ibrahim dkk(dalam Kustiawan,2016.hlm6) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memberikan pesan atau informasi mengenai pembelajaran yang memiliki manfaat bagi anak seperti meningkatkan fokus, minat dan perasaan anak ketika pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan Hamalik (dalam Arsyad, 2013.hlm15) penggunaan media meningkatkan minat belajar anak, motivasi selama kegiatan serta memiliki dampak psikologi bagi anak. Media sebagai kegunaan bukan hanya digunakan dilingkungan keluarga saja, akan tetapi penggunaan media bisa dipakai bagi pendidik dalam pembelajaran agar efisien dan efektif untuk memebrikan bahan ajar, salah satunya media untuk bercerita melalui film.

Film adalah suatu media untuk dipakai pendidik selama pembelajaran. Selain menarik perhatian anak, film memiliki manfaat atau keuntungan yang lebih baik dari media lainnya. Keuntungan dari animasi film menurut Arsyad (2013, hlm.49) salah satunya dapat memberikan gambaran bagi guru terutama siswa dalam menerima proses pembelajaran dan informasi yang akan disampaikan dengan lebih mudah.

Fakta yang terjadi setelah dilakukannya observasi di TK Bhayangkari 10 Purwakarta, bahwa ada beberapa masalah yang muncul dari tidak adanya media bercerita yang digunakan, sehingga anak mudah bosan karena medianya hanya itu-itu saja. Beberapa kekurangan media yang digunakan dalam pembelajaran bercerita

hanya menggunakan gambar saja, penyebab tidak efektifnya media tersebut karena film yang durasinya terlalu berbelit-belit. Hal ini menyebabkan media menjadi alat bantu keseluruhan dan anak kurang ikut aktif didalamnya. Sifat komunikasi media yang memiliki arah yang sama yang tidak dibarengi oleh umpan balik dari lawan arah menyebabkan anak tidak konsentrasi kemudian mengantuk.

Fakta tersebut memunculkan upaya untuk mencari solusi bagaimana mengatasi permasalahan yang terjadi di TK tersebut, dengan cara diperlukannya suatu kreativitas dan variasi pembelajaran yang baru serta menyenangkan sehingga mengubah kesan pembelajaran yang monoton, tidak menarik, serta membosankan, dari sebelumnya. Hal tersebut akan terlaksanakan dengan baik apabila didukung dengan ketersediaan media pembelajaran yang baru, menyenangkan, dan menantang bagi anak. Film animasi bisu dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini untuk menarik perhatian anak serta meningkatkan perkembangan anak.

Menurut Hasanah (2017, hlm.9) menyatakan bahwa film animasi bisu merupakan film yang tak memiliki suara sehingga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan idenya sesuai dengan imajinasi masing-masing anak dan berekspresi mengisi percakapan yang tak memiliki suara. Film animasi bisu menjadi suatu hal yang baru serta menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini untuk menyampaikan informasi dan menerangkan suatu proses bagi anak yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide, mengungkapkan, serta percaya diri. Penggunaan media animasi bisu ini pertama kali diterapkan di TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta untuk mengatasi permasalahan di sekolah dan mengembangkan aspek perkembangan pada anak. Film animasi bisu yang dilihat oleh anak sesuai dengan tema dan subtema yang ada pada sekolah. Media film animasi bisu ini akan mempermudah dan membantu anak untuk dapat percaya diri, berfikir kritis dan kreatif, serta mengungkapkan ide dan imajinasinya secara verbal.

## 2. METODE

Pengabdian yang kami lakukan ini merupakan suatu penyediaan media pembelajaran bagi PAUD dan TK dengan cara yang baru yaitu menggunakan media film animasi bisu untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta dalam kurun waktu 2 minggu terhitung dari 9 Maret sampai dengan 18 Maret 2021. Pada kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di TK Bhayangkari 10 Purwakarta, yang bertempat di Jl. Veteran No.164, Ciseureuh, Kec.Purwakarta, Kab. Purwakarta, Jawa Barat 4111. Adapun program yang akan kami laksanakan memiliki beberapa *step* yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi Parwati dan Ariawan (Husna, 2018).

### 2.1 Perencanaan

Tim pelaksana saat melakukan kegiatan perencanaan menghubungi kepala sekolah dan wali kelas A dan B TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta untuk menjelaskan rencana kegiatan yang direncanakan dalam pembelajaran menggunakan media film animasi bisu sesuai dengan tema melalui pembelajaran mingguan dan pembelajaran harian yang telah kami buat.

### 2.2 Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam pengabdian ini berupa implementasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media film animasi bisu, adapun Kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan sebagai berikut (a) menstimulus perkembangan anak dengan menggunakan film animasi

bisu, (b) melatih dan memberikan kesempatan anak untuk mengemabnagkan perkembangan anak. Dokumentasi kegiatan disajikan dalam Gambar 1 hingga Gambar 4.

### 2.3 Evaluasi

Dalam kegiatan pengabdian ini kegiatan evaluasi juga sangat diperlukan guna mengetahui sejauh mana peningkatan yang dialami oleh anak setelah mendapatkan stimulasi dengan penggunaan media pembelajaran film animasi bisu terhadap aspek perkembangannya. Adapun evaluasi yang dilakukan oleh Tim pengabdian yaitu dengan cara memberikan beberapa kesempatan anak untuk bercerita mengenai isi film animasi bisu setelah menonton bersama anak. Selain itu kami menanyakan mengenai kegiatan yang telah dilakukan hari itu sebagai acuan untuk kegiatan selanjutnya. Seperti kejelasan video, kejelasan animasinya.



(a)



(b)

**Gambar 1.** (a) Penggunaan media film animasi bisu menggunakan proyektor; (b) Penggunaan media film animasi bisu menggunakan Laptop (Dok. Pribadi, 16 & 18/03/2021)



**Gambar 2.** Proses menonton film animasi bisu bersama guru menggunakan laptop (Dok. Pribadi, 18/03/2021)



**Gambar 3.** Anak menonton animasi bisu sesuai tema menggunakan proyektor (Dok. Pribadi, 16/03/2021)



**Gambar 4.** Anak menceritakan kembali isi film (Dok. Pribadi, 18/03/2021)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pemaparan kegiatan yang terdapat pada hasil pelaksanaan program diatas, kegiatan ini mendapatkan respon yang positif dari pihak sekolah, anak dan juga wali murid TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme para anak, yang begitu bersemangat dalam setiap tahapan kegiatan. Terlebih ketika mereka diminta untuk menceritakan kembali isi dari film animasi bisu tersebut yang diberikan oleh kami, oleh karena itu mereka dapat mengembangkan aspek perkembangannya, terutama sosial-emosional anak contohnya rasa percaya diri, aspek kognitif contohnya anak dapat berpikir kritis dan imajinatif, dan aspek Bahasa contohnya anak dapat menceritakan kembali isi film tersebut menggunakan bahasanya. Selain itu anak-anak juga dengan senang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media film animasi bisu dari awal hingga akhir. Namun, kegiatan ini juga memiliki beberapa kendala salah satunya dalam penyediaan proyektor karena tidak tersedia di sekolah dan terbatasnya waktu peminjaman proyektor tersebut. Oleh karena itu kami selain menggunakan proyektor, menggunakan laptop dan speaker Bluetooth agar tetap terlaksannya proses pembelajaran dengan menggunakan media film animasi bisu.

Penggunaan proyektor selama proses pembelajaran dengan media film animasi bisu membuat anak sangat tertarik, antusias, focus dan kondusif selama kegiatan berlangsung. Anak setelah melakukan menonton film animasi bisu tersebut antusias menceritakan kembali isi cerita yang ditonton di depan kelas dan didepan guru serta teman sebayanya. Penggunaan laptop dalam proses pembelajaran dengan media film animasi bisu menggunakan laptop anak terlihat kurang antusias, kurang focus dan kondusif dikarenakan kurang terlihat jelas film animasi bisu tersebut karena ukuran layar yang tidak terlalu besar. Anak juga menjadi tidak focus karena mengobrol dengan temannya yang ada didekatnya sebab jarak antara anak satu dengan yang lainnya berdekatan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media film animasi bisu sangat bermanfaat bagi anak untuk menstimulus aspek perkembangan. Penggunaan media film animasi bisu dapat meningkatkan aspek perkembangan sosial-emosional, kognitif dan Bahasa anak terutama dalam hal percaya diri, berpikir kritis dan imajinatif dan menceritakan kembali isi cerita dengan Bahasa anak secara verbal. Pelaksanaan kegiatan media film animasi bisu berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat ketika berlangsungnya kegiatan, anak menjadi semangat dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan hingga selesai. Selain itu, tanggapan mitra pun cukup baik berdasarkan kehadiran anak yang hadir saat pelaksanaan pembelajaran setiap hari.

Pengabdian ini mendapatkan hasil bahwa penggunaan media film animasi bisu bisa diterapkan seterusnya serta menggunakan proyektor untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Khususnya untuk guru agar terus memfasilitasi media yang dapat digunakan selama pembelajaran yang unik serta seru untuk yang terbaru.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya program pengabdian kepada masyarakat ini, kami ucapkan terimakasih kepada guru, kepada para siswa TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta yang menjadi partisipan dalam program yang kami lakukan sehingga dapat terlaksana dengan baik. Kami berharap seluruh partisipan yang ikut serta dalam program pengabdian ini bisa mendapatkan manfaat bagi pengembangan ilmu kedepannya.

#### 6. REFERENSI

- Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasanah, A. (2017). *Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama Bagi Siswa Kelas Xi SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Husna, A. (2018). Pelatihan Penggunaan metode jarimatika untuk menanamkan konsep cara mudah menghitung perkalian pada siswa Sekolah Dasar RW. 01 Kelurahan Kibing. *Minda Baharu*, 1(1).
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Sit Masganti. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* Jilid 1. Perdana Publishing. Jl. Suroso No. 16-A Medan.