

Analisis Pengaruh Video Animasi Lagu Anak Indonesia Terhadap Perkembangan Kosakata Pada Balita Berdasarkan Komponen Linguistik

Aden Wildan Baihaqi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Diana Aqidatun Nisa

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Alamat: Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia

Abstract. *This research explores the potential of Indonesian animated children's songs videos in supporting vocabulary development in toddlers. Sampling from the "Lagu Anak Indonesia Balita" channel on YouTube, the study utilizes observational methods of visual style and literature review to understand children's visual responses to the content. The results indicate that Indonesian animated children's song videos, with their short duration and repetitive lyrics, can create an enjoyable learning experience. From a phonological perspective, the repetition of sounds in the lyrics aids in the recognition of language sounds. Semantic aspects are represented through the introduction of various vocabulary in an easily digestible manner. The simple syntax of the lyrics supports the understanding of basic sentence structures, and pragmatically, these songs can be applied in everyday communicative contexts. In conclusion, Indonesian animated children's song videos can positively contribute to the vocabulary development of toddlers through a holistic and enjoyable approach. The findings of this research can serve as a foundation for the development of early childhood education curricula that effectively utilize animated media.*

Keyword: *balita, vocabulary, song, animation*

Abstrak. Penelitian ini mengeksplorasi potensi video animasi lagu anak Indonesia dalam mendukung perkembangan kosakata pada balita. Mengambil sampel dari *channel* "Lagu Anak Indonesia Balita" di *YouTube*, penelitian ini menggunakan metode observasi terhadap gaya visual dan studi literatur untuk memahami respons visual anak-anak terhadap konten tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa video animasi lagu anak Indonesia, dengan durasi singkat dan lirik yang diulang-ulang, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dari segi fonologi, pengulangan bunyi dalam lirik membantu pengenalan suara bahasa. Aspek semantik terwakili melalui pengenalan beragam kosakata dengan cara yang mudah dicerna. Sintaksis lirik yang sederhana mendukung pemahaman struktur kalimat dasar, dan secara pragmatis, lagu-lagu ini dapat diaplikasikan dalam konteks komunikatif sehari-hari. Kesimpulannya, video animasi lagu anak Indonesia mampu memberikan kontribusi positif dalam perkembangan kosakata balita melalui pendekatan yang holistik dan menyenangkan. Hasil penelitian ini dapat memberikan dasar untuk pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini yang memanfaatkan media animasi secara efektif.

Kata kunci: *balita, kosakata, lagu, animasi*

LATAR BELAKANG

Dalam era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, bahasa memegang peranan krusial sebagai alat komunikasi setiap individu dalam kehidupan sehari-hari (Putra I. N. A. S., Sutama I. M., Suandi I. N., 2019). Perkembangan teknologi, terutama di era tahun 2000, telah menciptakan transformasi dalam cara manusia berinteraksi dan belajar (Danuri, Muhamad, 2019). Hal

ini turut memengaruhi perkembangan bahasa pada masa balita, di mana akses mudah terhadap perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan *smartphone* memperkenalkan mereka pada berbagai konten, termasuk video animasi lagu Indonesia.

Industri animasi di Indonesia mengalami kemajuan signifikan, khususnya dengan munculnya para pembuat konten yang menciptakan video animasi lagu Indonesia. Mereka mengubah lagu-lagu tradisional menjadi format animasi yang menarik, menggunakan warna-warna cerah dan bentuk yang lucu untuk memikat perhatian balita. Dalam konteks ini, peran bahasa dalam pengembangan kosakata pada balita menjadi semakin penting.

Penelitian terdahulu, seperti yang diungkapkan oleh Hikmaharyanti P. D. A., Santika I. D. A. D. M., & Safitri N. K. A. D. (2022), menyoroti bahwa anak balita usia 3-5 tahun perlu menguasai sekitar 150 kosakata untuk dikategorikan sebagai perkembangan yang normal. Oleh karena itu, jurnal ini diarahkan untuk menginvestigasi dampak video animasi lagu anak Indonesia terhadap perkembangan kosakata pada balita. Melalui eksplorasi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang pengaruh teknologi terhadap perkembangan bahasa pada tahap awal kehidupan manusia.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini diarahkan untuk menjelajahi perkembangan bahasa pada balita dengan fokus pada stimulasi perkembangan kognitif, terutama pada empat komponen bahasa menurut Kennison (2013): fonologi, semantik, sintaksis, dan pragmatik. Keempat aspek ini menjadi fokus utama karena memahami bagaimana bunyi, makna, struktur kalimat, dan konteks sosial berinteraksi dapat memberikan wawasan yang kaya terhadap perkembangan bahasa anak.

Fonologi adalah kajian tentang sistem bunyi dalam suatu bahasa, dan dalam konteks ini, misalnya, mencakup pengulangan bunyi /j/, /p/, dan /k/ yang diperkenalkan kepada balita. Semantik berkaitan dengan makna kata dan frasa, seperti penambahan makna melalui kata "padang rerumputan" dalam konteks balita memperoleh kosakata baru. Sintaksis mencakup struktur dan urutan kata dalam kalimat, seperti pola subjek-predikat (S - P) dan subjek-predikat-objek (S - P - O) dalam lagu "Jerapah". Pragmatik berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam konteks komunikatif, dan dalam analisis ini, bisa mencakup bagaimana balita mengaplikasikan keterampilan berbahasa mereka dalam berinteraksi, belajar, dan memahami lagu-lagu tersebut secara praktis dalam kehidupan sehari-hari. Keseluruhan, keempat aspek ini saling terkait dan memberikan pemahaman komprehensif tentang bahasa dan penggunaannya.

METODE PENELITIAN

Metode yang diadopsi dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan penekanan pada studi pustaka atau *library research*. Sumber data utama mencakup artikel jurnal dan buku yang secara langsung relevan dengan pengembangan bahasa pada anak usia dini.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui dua pendekatan utama. Pertama, dengan melakukan observasi terhadap gaya visual dalam video *YouTube* yang umumnya ditonton oleh balita berusia 1-4 tahun. Channel *YouTube* "Lagu Anak Indonesia Balita" dipilih sebagai sumber sampel video animasi lagu anak Indonesia. Observasi tidak hanya difokuskan pada kontennya, tetapi juga mencakup elemen desain dan aspek visual lainnya, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam terkait preferensi visual anak-anak terhadap konten di platform *YouTube*. Kedua, penelitian ini melibatkan studi literatur yang mencakup artikel ilmiah, literatur penelitian, dan informasi dari berbagai situs web yang relevan. Integrasi metode observasi dengan studi literatur dirancang untuk memberikan gambaran holistik mengenai respons visual anak-anak terhadap konten tersebut, sehingga memperkaya pemahaman terhadap pengaruh video animasi lagu anak terhadap perkembangan kognitif mereka.

Proses analisis data dilakukan dengan menerapkan metode analisis konten. Informasi yang terkumpul dianalisis secara mendalam untuk memahami dan mengeksplorasi makna serta pola yang muncul dari data. Pendekatan ini memberikan interpretasi kritis terhadap literatur yang relevan, mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap isu atau fenomena yang menjadi fokus penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menggali aspek perkembangan bahasa pada balita, tetapi juga mengintegrasikan perspektif visual dalam konteks penggunaan media *YouTube* sebagai sarana stimulasi perkembangan kognitif anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1 Video Lagu Anak Indonesia Balita Es Krim

Sumber: [youtube.com](https://www.youtube.com)

Salah satu contoh video animasi lagu anak dari channel "Lagu Anak Indonesia Balita" berjudul "Es Krim". Lirik lagu ini mencakup pengulangan sekitar tiga kali, dengan kata-kata yang sederhana dan dapat dicerna oleh balita. Lirikny membahas tentang es krim, dengan pengulangan frasa seperti "es krim es krim rasanya dingin" dan "es krim es krim bikin kepingin", memberikan kesan ritme yang

menyenangkan dan mudah diingat. Selain itu, lirik tersebut memperkenalkan berbagai kosakata kepada balita, khususnya jenis-jenis rasa es krim seperti vanila, jeruk, coklat, stroberi, durian, mangga, pisang, dan permen karet. Penggunaan lirik yang repetitif dan kata-kata yang berkaitan dengan rasa bertujuan untuk merangsang daya imajinasi dan memperkaya kosakata anak-anak dalam konteks yang menyenangkan.

Es krim es krim rasanya dingin

Es krim es krim bikin kepingin

Es krim es krim enakya Bukan main

Es krim es krim kubagi dengan yang lain

Ada rasa vanila ada rasa jeruk ada rasa coklat ada rasa stroberi

Ada rasa durian ada rasa mangga ada rasa pisang dan rasa permen karet

Lirik lagu tersebut mencerminkan berbagai aspek bahasa, mulai dari fonologi yang tergambar melalui penggunaan bunyi-bunyi yang berulang seperti "es krim," hingga semantik yang memperkenalkan variasi rasa es krim. Secara sintaksis, lirik ini dibentuk dengan kalimat-kalimat sederhana, dan kata-kata disusun secara repetitif untuk mengekspresikan berbagai rasa es krim. Secara pragmatis, lirik ini tampaknya dimaksudkan untuk merangsang selera atau keinginan mendapatkan es krim, berfungsi sebagai cara yang menggugah selera dan keinginan makan. Dengan demikian, lirik lagu ini menggambarkan cara bahasa, baik dari segi suara, makna, struktur kalimat, maupun tujuan komunikatif, digunakan untuk membawa pesan yang menyenangkan dan menggugah selera terkait dengan pengalaman menikmati es krim.



Gambar 2 Video Lagu Anak Indonesia Balita Jerapah

Sumber: youtube.com

Sample kedua berupa video yang berjudul "Jerapah" merupakan salah satu konten dari channel "Lagu Anak Indonesia Balita". Video ini mengupas tentang kehidupan dan interaksi hewan jerapah dengan karakter lain di dalam channel yang dikhususkan untuk anak-anak. Lirik lagu "Jerapah" pada video tersebut memberikan pengalaman belajar yang positif dan merangsang bagi balita melalui berbagai aspek. Ritme yang tercipta dari kata-kata mudah diikuti oleh telinga anak-anak, memberikan alur yang menyenangkan dan mudah dihafal. Pengenalan kosakata dilakukan melalui kata-kata yang menggambarkan karakteristik jerapah, seperti "lehernya panjang," "tinggi menjulang," "makan daun,"

dan "jalan-jalan di padang rerumputan," yang membantu anak-anak membangun pemahaman tentang dunia sekitar. Penggunaan pola kalimat yang sederhana dan repetitif tidak hanya memberikan kemudahan dalam memahami struktur kalimat, tetapi juga memperkenalkan konsep keluarga melalui ungkapan seperti "Ayah Jerapah Ibu jerapah" dan "Kakak jerapah adik jerapah." Secara pragmatis, lirik ini bertujuan memberikan pemahaman positif tentang jerapah serta aspek kehidupan dan hubungan keluarganya. Melalui kombinasi ritme yang menyenangkan, pengenalan kosakata, dan pola kalimat yang sederhana, lirik "Jerapah" menciptakan pengalaman belajar yang berkesan bagi perkembangan bahasa dan pengetahuan balita.

Lehernya panjang tinggi menjulang
Jerapah makan daun di taman
Ayah Jerapah Ibu jerapah
Kakak jerapah adik jerapah
Jerapah jalan-jalan di padang rerumputan
Jerapah makan-makan dalam pepohonan
jerapah jalan-jalan di padang rerumputan
Jerapah makan-makan di pepohonan

Lirik mengenai jerapah ini menciptakan gambaran yang komprehensif tentang hewan tersebut melalui berbagai aspek linguistik. Secara fonologis, lirik ini memanfaatkan beragam bunyi dengan pengulangan yang jelas, seperti bunyi /j/ dalam kata "jerapah" dan bunyi /m/ dalam kata "makan." Dari segi semantik, makna kata-kata seperti "leher panjang," "tinggi menjulang," dan aktivitas seperti "makan daun," "jalan-jalan di padang rerumputan," serta "makan-makan di pepohonan" memberikan gambaran lengkap tentang ciri-ciri dan perilaku jerapah. Sintaksis lirik ini ditandai oleh struktur kalimat yang sederhana dan repetitif, menciptakan pola yang mudah dipahami, seperti dalam ungkapan "Ayah Jerapah Ibu jerapah" dan "Kakak jerapah adik jerapah." Secara pragmatis, lirik ini tampaknya bertujuan memberikan pemahaman tentang jerapah, berfungsi sebagai sarana pembelajaran atau penyampaian informasi. Keseluruhan, melalui penggunaan fonologi, semantik, sintaksis, dan pragmatik, lirik ini berhasil membentuk gambaran yang lengkap dan mudah dipahami mengenai jerapah, menjadikannya sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi menghibur tentang hewan tersebut.

Dua lirik lagu anak yang telah disediakan dapat menjadi sumber yang berharga dalam membantu perkembangan kosakata pada balita. Dalam aspek fonologi, lagu-lagu ini mengandalkan pengulangan bunyi, seperti "es krim" dan "jerapah," yang dapat membantu balita mengenali dan mengasosiasikan bunyi-bunyi bahasa dengan objek-objek tertentu. Dari segi semantik, lirik-lirik tersebut memperkenalkan beragam kosakata kepada balita, seperti variasi rasa es krim dan ciri-ciri jerapah. Ini memberikan kesempatan bagi balita untuk memahami dan mengaitkan makna dengan objek-objek dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Sintaksis yang digunakan dalam lagu-lagu ini relatif sederhana, dengan struktur kalimat yang mudah dipahami oleh balita. Pola kalimat yang sering digunakan, seperti "es krim rasanya dingin" atau

"jerapah makan daun di taman," dapat membantu dalam membangun pemahaman sintaksis bahasa pada tingkat dasar. Selain itu, penggunaan lagu sebagai alat pembelajaran menyajikan kosakata dalam bentuk yang menyenangkan dan mudah diingat, meningkatkan retensi kosakata pada anak-anak.

Secara pragmatik, lagu-lagu tersebut dapat diterapkan dalam konteks komunikatif sehari-hari anak-anak. Misalnya, ketika mereka mengungkapkan keinginan untuk membeli es krim atau ketika mereka ingin berbicara tentang hewan seperti jerapah. Interaksi praktis dengan kosakata yang diperoleh dari lagu-lagu ini membantu memperkuat pemahaman dan penggunaan kata-kata tersebut dalam konteks yang relevan bagi balita.

Dengan pendekatan yang mencakup fonologi, semantik, sintaksis, dan pragmatik, lagu-lagu anak ini mampu memberikan kontribusi positif pada perkembangan kosakata balita. Musik dan lirik yang repetitif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, membangun dasar kuat untuk pengembangan bahasa anak-anak pada tahap awal kehidupan mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat diakui bahwa video animasi lagu anak Indonesia dari *channel* "Lagu Anak Indonesia Balita" memiliki potensi positif dalam membantu perkembangan kosakata balita. Pendekatan pembelajaran melalui musik dan lirik yang repetitif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan bahasa pada anak-anak usia dini. Dari segi fonologi, pengulangan bunyi-bunyi tertentu dalam lirik lagu membantu balita mengenali dan mengasosiasikan suara-suara bahasa dengan objek-objek sehari-hari. Pada aspek semantik, lagu-lagu ini memperkenalkan beragam kosakata dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat, memberikan kesempatan bagi balita untuk memahami dan mengaitkan makna dengan objek-objek dalam lingkungan mereka.

Sintaksis yang sederhana dan pola kalimat yang repetitif dalam lirik lagu mempermudah pemahaman struktur kalimat pada tingkat dasar, sementara dari segi pragmatik, lagu-lagu ini dapat diintegrasikan dalam konteks komunikatif sehari-hari anak-anak, meningkatkan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan kosakata yang telah dipelajari. Secara keseluruhan, video animasi lagu anak Indonesia memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan mendukung perkembangan kosakata balita. Pemahaman lebih lanjut terhadap cara ini dapat membantu penyusun kurikulum pendidikan anak usia dini dalam memanfaatkan media animasi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya disampaikan kepada semua pihak yang turut berkontribusi dalam penyusunan jurnal penelitian ini. Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak Studio Solar yang telah memberikan izin untuk menggunakan video dalam *channel YouTube* mereka sebagai contoh penelitian. Juga, penghargaan setinggi-tingginya kami sampaikan kepada dosen

pembimbing yang dengan penuh dedikasi telah memantau dan membimbing proses penulisan jurnal ini. Semoga dedikasi dari seluruh pihak dapat menghasilkan ilmu yang bermanfaat di masa depan. Terima kasih atas kontribusi positif dan inspiratif yang telah diberikan, menjadi sumbangsih berharga dalam pengembangan dunia akademis.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, Baik Nilawati, Fahrudin Fahrudin, and Nurhasanah Nurhasanah. "Pemanfaatan Film Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun." *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education* 1.4 (2020): 146-154.
- Putra, I. Nyoman Arya Swadarma, I. Made Utama, and I. Nengah Suandi. "Analisis Perbandingan Pemerolehan Kosakata Bahasa Bali pada Balita." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 3.3 (2019): 299-305.
- Pendidikan Tambusai* 7.2 (2023): 16282-16291.
- Ermawati, Novia, and Siti Mahmudah. "Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Berbicara Anak." (2009).
- Danuri, Muhamad. "Perkembangan dan transformasi teknologi digital." *Jurnal Ilmiah Infokam* 15.2 (2019).
- Putu, Desi Anggerina Hikmaharyanti, Devi Maharani Santika I. Dewa Ayu, and Ari Dwi Safitri Kadek. "KEMAMPUAN BALITA DALAM INTERPRETASI BAHASA: KAJIAN NEUROLINGUISTIK." *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra*. 2022.