

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pada masa tumbuh kembang, anak usia dini akan mengalami berbagai macam perkembangan. Perkembangan tersebut dapat berjalan dengan baik jika ada stimulasi yang tepat yang dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Perkembangan pada anak usia dini berbeda antara satu dengan yang lainnya. Salah satu dari perkembangan tersebut adalah perkembangan bahasa.

Bahasa merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh seorang manusia. Dalam kehidupan sehari-hari anak tidak dapat terlepas dari bahasa. Bahasa juga merupakan salah satu alat yang dapat digunakan oleh anak agar dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, kemampuan bahasa menjadikan anak lebih percaya diri dan berani, seperti mengungkapkan ide/gagasan yang dimilikinya dan mengutarakan perasaannya.

Proses pemerolehan bahasa pada anak dimulai sejak ia berada di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah hingga tempat dimana anak bermain. Lingkungan atau orang lain sangat diperlukan agar dapat membantu anak untuk pindah dari tingkat kemampuan aktual

(saat ini) menuju tingkat kemampuan lebih tinggi yang akan ia capai.¹ Dukungan yang diberikan oleh orang dewasa seperti pendidik atau orang tua yang berupa pemberian stimulus juga berpengaruh pada perkembangan bahasa anak agar anak tidak mengalami kendala dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kemampuan bahasa yang dalam berinteraksi ataupun dalam pembelajaran disekolah yaitu kemampuan bercerita.

Bercerita mencerminkan kemampuan bahasa pragmatis anak-anak yang berkembang pada anak usia dini.² Melalui bercerita juga anak dapat mengekspresikan dirinya dengan jelas baik kebutuhan maupun emosinya.³ Anak akan mudah untuk mengungkapkan perasaannya ketika ia memiliki kemampuan bercerita yang baik. Kemampuan bercerita juga sangat penting bagi anak dimanapun ia berada baik itu dirumahnya ataupun dilingkungan lainnya.

Bercerita dapat dijadikan sebagai media untuk menyalurkan imajinasi dan fantasi anak pada saat menyimak cerita.⁴ Pada saat itulah imajinasi anak mulai dirangsang. Imajinasi yang dibangun anak sangat menyimak cerita memberikan pengaruh positif terhadap

¹ Lilis Sumaryanti, "Peran Lingkungan terhadap Perkembangan Bahasa Anak", *Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, Vol.07 No.01 Januari-Juli 2017

² Fekonja-Peklaj, Marjanovic-Umek and Kranjc, S, "Children's Story Telling : The Effect of Preschool and Family Environment," *European Early Childhood Education Reseach Journal*, Vol XVIII No.1, 2010

³ C. Tayler, "Learning in Early Childhood : Experiences, Relationships and 'learning to be.'", *European Journal of Education*, Vol. 50 No.2, 2015

⁴ Musfiroh, *op.cit.*, hal.94

kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah secara kreatif. Bercerita juga merupakan kegiatan yang disukai anak. Bercerita dapat dilakukan bersama dengan kegiatan yang juga dapat menarik minat anak salah satunya dengan bermain.

Bermain dapat mendorong anak untuk mengeluarkan kreatifitas, imajinasi serta meningkatkan hubungan sosial anak. Dengan bermain anak akan melakukan segalanya, mencoba serta mengeksplorasi sehingga pada akhirnya akan memunculkan ide-ide kreatifnya untuk bermain.⁵ Bermain juga dapat memotivasi diri anak sendiri. Motivasi dalam anak tersebut bisa dijadikan sebagai modal untuk anak mempelajari sesuatu. Cara anak usia dini untuk belajar sendiri adalah bermain sambil belajar. Kegiatan bermain yang dapat memberikan kegunaan untuk kemampuan bercerita anak salah satunya dengan bermain peran.

Bermain peran disebut dengan main simbolis, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi atau main drama. Bermain peran sangat penting untuk aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun.⁶ Dengan bermain peran, anak dapat berinteraksi dengan temannya, memecahkan masalah, membagi tugas dengan temannya serta memahami

⁵ Elfiadi, "Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini", *STAIN Malikussaleh Lhokseumawe*, Vol. VII, No. 1, Januari - Juni 2016

⁶ Diana Mutia, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2010) hal. 113

perasaan orang lain. Anak juga akan merasa senang apabila mereka bermain peran.

Bermain peran dapat dilakukan dengan cara anak menirukan seseorang atau sesuatu atau disebut dengan bermain peran makro. Contohnya, anak bermain dokter-dokteran dengan temannya. Anak juga dapat melakukan bermain peran dengan menggerak-gerakkan benda yang berukuran kecil untuk menyusunnya menjadi suatu adegan atau disebut dengan bermain peran mikro.

Bermain peran mikro memiliki manfaat untuk anak yaitu membantu penyesuaian diri anak, memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan sendiri serta perkembangan bahasa dapat meningkat.⁷ Bermain peran mikro juga dapat meningkatkan imajinasi anak melalui benda-benda yang ia mainkan. Ia akan menyampaikan apa yang ingin ia sampaikan melalui kegiatan tersebut. Kegiatan bermain peran mikro bisa dilakukan dengan menggunakan diorama.

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu peristiwa atau fenomena.⁸ Diorama dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan alat bermain untuk anak. Diorama sebagai

⁷ Ranie Damayanti, Myrnawaty dan Hapidin, "Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2 No.1 Tahun 2018, hal.36

⁸ Rizki Siddiq Nugraha, *Media Pembelajaran Diorama*, 2017

(www.tintapendidikanindonesia.com/2017/02/media-pembelajaran-diorama.html?m=1) Diunduh tanggal 27 Januari 2019.

media pembelajaran, dapat digunakan oleh pendidik untuk menjelaskan suatu materi yang akan disampaikan. Tujuannya agar materi yang disampaikan oleh guru lebih tersampaikan dengan jelas. Diorama dapat menghadirkan subjek yang tidak dapat pendidik hadirkan apabila saat pembelajaran. Tetapi, diorama cenderung hanya dapat dilihat oleh anak saja.

Pada kenyataannya, literasi yang dimiliki anak Indonesia sangatlah rendah. Menurut *World's Most Literate Nations Ranked* pada tahun 2016 terhadap minat baca di 61 negara, minat baca masyarakat Indonesia khususnya anak-anak hanya 0,001 persen atau menempati peringkat ke-2 terendah setelah Botswana, Afrika Selatan.⁹ Artinya peringkat literasi di Indonesia menempati peringkat 60 dari 61 negara. Dikarenakan literasi anak yang sangat rendah, anakpun tidak tertarik untuk membaca buku. Anak tidak suka membaca buku seperti buku cerita. Oleh karena itu, kemampuan anak dalam berceritaupun tidak terstimulasi dengan baik karena ia tidak pernah membaca buku cerita ataupun dibacakan cerita.

Berdasarkan pengamatan lapangan yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Kemuning II jalan Bunut Kertayasa Karawang, sebagian besar anak di lembaga tersebut mengalami kesulitan ketika

⁹ Mega Elisa Hasyim, *Literasi Anak Tumbuh di Keluarga*, 2019
(<https://pasundanekspres.co/2019/06/literasi-anak-tumbuh-di-keluarga/>) Diunduh tanggal 21 November 2019.

mereka diminta untuk bercerita. Sekitar empat orang saja yang memiliki kemampuan bercerita yang cukup baik. Mereka bisa menceritakan bagaimana kegiatan sepulang sekolah dengan urutan cerita yang sesuai, merangkai ceritanya dengan jelas serta bercerita dengan percaya diri. Adapula seorang anak yang bahkan dapat menceritakan kepada peneliti cerita “kelinci dan kura-kura” meskipun saat bercerita ia kadang-kadang berhenti sementara.

Hampir semua anak yang berada di PAUD Kemuning II sulit untuk bercerita. Saat diminta untuk menceritakan bagaimana lingkungan rumahnya, anak kesulitan saat menceritakannya. Misalnya, anak diberikan pertanyaan seperti “di rumah kamu ada pohon apa?” anak hanya menjawab satu sampai dua kata saja. Selain itu, ketika diminta menceritakan kebiasaan anak saat di rumah, anak hanya berbicara ketika peneliti bertanya saja dan menjawab hanya “iya” atau “tidak”. Anak kurang percaya diri ketika diminta untuk bercerita dan masih malu-malu. Anak juga belum dapat merangkai cerita dengan baik. Beberapa anak juga diminta untuk menceritakan kegiatannya saat sepulang sekolah. Akan tetapi, mereka menceritakannya dengan urutan yang belum sesuai seperti “abis makan siang aku tidur, terus malem aku sama bapa pergi ke alun-alun beli ayam. Eh.. sorenya aku main ama si Ririn.” Ketika peneliti meminta anak menceritakan sebuah

cerita dalam televisi yang pernah anak tonton, anak tidak dapat merangkai cerita yang sudah ia lihat.

Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan buku paket dan tidak menggunakan media pembelajaran. Pendidik tidak menyampaikan materi kepada anak. Sebagai contoh, ketika dalam buku paket terdapat gambar matahari, guru tidak menjelaskan mengenai matahari. Dalam satu hari pembelajaran, anak terus difokuskan pada buku paket. Pembelajaranpun cenderung *teacher-center* yang membuat anak bosan dan menjadi pasif serta kurang menarik untuk anak.

Saat ini, pembelajaran di sekolah mengurangi keleluasaan anak untuk melakukan hal yang anak sukai. Salah satunya adalah kegiatan bermain. Meskipun anak bisa bermain disela-sela waktu sekolah, namun sekolah tetaplh tempat terstruktur yang membatasi keleluasaan anak. Padahal kegiatan bermain adalah kebutuhan untuk anak usia dini. Dengan bermian juga anak dapat bereksplorasi dan mengembangkan aspek perkembangannya.

Guru yang tidak begitu kompeten hanya mengandalkan buku paket untuk pembelajarannya dan hanya memfokuskan untuk anak bisa calistung saja. Padahal aspek perkembangan lainnya sangat penting untuk dikembangkan juga. Guru juga tidak menggunakan

media sama sekali saat pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya pembelajaran yang menarik dan bermakna untuk anak. Padahal apabila guru banyak melakukan eksplorasi tentang media, guru dapat menjadikan barang-barang yang ada disekitar menjadi media pembelajaran untuk anak. Guru bisa membuat media pembelajaran sederhana yang dapat diambil bukan dari bahan yang dibeli tetapi bisa jadi barang bekas atau barang yang sudah tidak terpakai lagi.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat menstimulasi kemampuan bercerita anak usia 4-6 tahun yaitu menggunakan media Diorama Lingkungan Rumahku (Diliku). Media Diliku merupakan diorama yang berbeda dari diorama biasanya. Diorama pada umumnya hanya bisa dilihat dan diamati oleh orang atau anak atau bersifat pasif. Diorama juga biasanya hanya bisa menampilkan suatu adegan atau peristiwa saja. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media diorama menjadi media Diorama Rumahku (DILIKU). Media DILIKU berbeda dengan diorama biasanya. Media DILIKU bisa dimainkan oleh anak karena miniatur yang berada dalam DILIKU bisa dibongkar pasang sesuai dengan keinginan anak dan bersifat aktif. Media DILIKU juga berbentuk *polypocket* yang bisa dibawa kemanapun dengan mudah oleh anak. Anak dapat menceritakan sebuah cerita sesuai dengan

keinginannya dan imajinasinya. Selain dalam pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bercerita anak, media DILIKU dapat digunakan diluar pembelajaran dan dapat sebagai permainan untuk anak yang bisa meningkatkan imajinasi serta kemampuan sosialisasi anak. Melalui media diorama anak dapat menyampaikan suatu kejadian atau peristiwa yang ingin ia ceritakan dengan mudah.

Dalam media Diliku, peneliti menyiapkan alas berbentuk seperti *polypocket* yang di dalamnya terdapat miniatur. Alas di lapiasi dengan kain flanel warna hijau (untuk rumput) dan warna coklat muda (untuk jalan). Peneliti juga menyiapkan mainan yang bisa di bongkar-pasang seperti miniatur rumah, pohon, orang serta binatang. Anak menaruh miniatur-miniatur tersebut sesuai dengan keinginannya serta menceritakan apa yang ingin ia sampaikan melalui diorama tersebut. Diharapkan dengan media Diliku ini, kemampuan bercerita anak dapat terstimulasi dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah media diorama dapat menstimulasi kemampuan bercerita anak?

2. Bagaimana penggunaan diorama untuk kemampuan bercerita anak usia 4-6 tahun?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media diorama untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 4-6 tahun. Adapun ruang lingkup penelitian ini dibatasi adalah sebuah produk baru berupa DILIKU, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bercerita anak.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah dan ruang lingkup, maka fokus pengembangan yang peneliti ajukan adalah “pengembangan media DILIKU untuk menstimulasi kemampuan bercerita anak usia 4-6 tahun”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan pengembang dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi anak didik, kontribusi hasil penelitian ini adalah bukti konkret untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak melalui pengembangan media diorama.

2. Bagi guru pendidikan anak usia dini, menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman atau gambaran mengenai terciptanya suasana belajar yang sesuai dengan anak didik serta memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tentang kemampuan bercerita kepada anak didik.

