BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini anak memiliki peluang untuk mengembangkan seluruh aspek perekembangannya yang dimiliki oleh anak. Sesuai dengan Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa lingkup perkembangan anak mencakup 6 aspek diantaranya yaitu: fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral, dan seni.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelengaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa,

> "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu pembinaan yang dikhususkan untuk anak usia sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan yang matang dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut".

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk memfasilitasi anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan seluruh aspek perkembangan. Menurut Permendikbud No 137 tahun 2014 Pasal 10 " lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni".

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan di Taman Kanak-Kanak untuk merangsang aspek perkembangan adalah dengan pembelajaran

storytelling. Aspek perkembangan yang dapat dikembangakan melalui pembelajaran *storytelling* diantaranya yaitu: fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif, nilai moral dan agama, dan seni. Dalam perkembangan anak usia dini perlu diberikan stimulus yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Pemberian stimulus/rangsangan harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak agar anak dapat tumbuh kembang secara optimal.

Menurut Sunhaji (2014) pembelajaran merupakan usaha untuk membuat peserta didik belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yang berarti usaha agar terjadinya tingkah laku dari peserta didik. Perubahan tingkah laku dapat terjadi dikarenakan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitanya. Selanjutnya pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi yaitu (peserta didik dan guru), material (buku, papan tulis, dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audiovisual), dan proses yang dapat mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018).

Chauhan (1979:4) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk memberikan stimulus atau rangsangan, bimbingan, arahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadinya suatu proses belajar. Pada kegiatan pembelajaran terdapat aktivitas guru dan aktivitas belajar peserta didik, aktivitas belajar peserta didik dengan guru inilah yang disebut dengan interaski pembelajaran. Pengertian lain menjelaskan pembelajaran merupakan proses yang dilaksanakan oleh guru untuk membelajarakan siswa dalam belajar, agar sisa tersebut dapat memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap (Gagne & Briggs, 1979:3).

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh guru agar terjadinya tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik. Pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu siswa agar mendapatkan berbagai pengalaman dan dengan pengalaman tersebut tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendalian sikap dan perilaku siswa agar menjadi bertambah, baik kuantitas ataupun kualiatsnya (Fakhrurrazi, 2018). Adapun kegiatan yang dapat mendukung pembelajaran di Taman Kanak-Kanak utnuk mengembangkan aspek perkembangannya adalah dengan pembelajaran *storytelling*.

Menurut Dinasari (2018) *Storytelling* dapat memberikan beberapa dampak perkembangan anak seperti pengenalan nilai-nilai moral, dapat meningkatkan kemampuan menyimak, mengenalkan bahasa pada anak, dan penggunaan media dalam bercerita juga memiliki dampak yaitu meningkatkan kemampuan bercerita anak. Sedangkan menurut Stoyle (2003) *storytelling* merupakan cara yang unik bagi anak dalam mengembangkan pemahamannya, mengembangkan sikap untuk menghargai dan menghormati budaya lain, dan dapat meningkatkan sikap-sikap positif terhadap orang-orang yang berasal dari daerah lain, ras, maupun agama yang berbeda.

Herreld (2005) berpendapat bahwa cerita (*story*) dapat menangkap perhatian individu, yakni membuat perhatian individu fokus tertuju pada cerita yang dibawakan, dapat menghibur individu, mampu menggerakkan emosi serta dapat mengembangkan dan memperluas pandangan dan wawasan individu. Selain itu menurut Herreld (2005) cerita juga sering digunakan untuk menyampaikan pesan moral kepada pendengar cerita.

Irwanto (2016) menyatakan metode bercerita adalah suatu pembelajaran yang disampaikan dengan bercerita. Pendapat lain dikemukakan oleh Yauni (2013) yang menyatakan s*torytelling* atau metode bercerita adalah suatu cara penyampaian atau penguraian suatu peristiwa atau kejadian melalui kata, gambar, atau suara yang diberikan beberapa penambahan improvisasi dari pencerita sehingga dapat memperindah jalannya cerita. Metode bercerita yaitu cara pembelajaran menyampaikan suatu peristiwa, pengetahuan, perasaan, ide atau suara yang dilakukan dengan improvisasi untuk memperindah jalan cerita dan dapat menghibur anak.

Menurut Daryanto (dalam Chrystanti) media merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi juga untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan baik dan sempurna. Media mengandung pesan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dan melakukan pembelajaran.

Menurut Alkaaf (2017) *Storytteling* merupakan penyampaian cerita yang dilakukan dengan tujuan yang bersifat menyengkan dan dapat mengembangkan imajinasi. Cerita yang disajikan melalui kegiatan *storytelling* akan mengisi memori anak sehingga anak mendapatkan informasi dan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan. Cerita yang sering digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak diantaranya yaitu cerita dongeng, cerita rakyat, cerita pendek, dan cerita fabel.

Pada kenyataan yang ada di lapangan terungkap bahwa pembelajaran *storytelling* masih kurang disukai oleh anak. Seperti pada saat pembelajaran

storytelling berlangsung, anak cenderung asik berbicara dengan temannya. Banyak alasan yang melatar belakangi hal tersebut, mulai dari penggunaan metode pembelajaran yang monoton (model pembelajaran konvensional), kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, guru hanya memanfaatkan buku cerita untuk dijadikan sebuah media pembelajaran. Sehingga anak tidak dapat mengembangkan aspek perkembangan melalui kegiatan pembelajaran *storytteling.*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari selasa tanggal 7 Januari tahun 2020 pukul 11.45 WITA terhadap Kepala Sekolah dan guru kelompok B di TK Kristen Harapan Denpasar, terungkap bahwa kegiatan *storytelling* masih sangat kurang diminati anak. Hal ini dapat dilihat masih banyak anak yang tidak mau memperhatikan guru dalam penyampaian sebuah cerita. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media yang sudah ada sehingga anak kurang tertarik dengan cerita yang disampaikan oleh guru.

Melihat masih banyak anak yang kurang tertarik dengan pembelajaran *storytelling* , maka diperlukan suatu metode pembelajaran khusus agar kegiatan *storytelling* dapat ditingkatkan. Dari hal tersebut penulis ingin merekomendasikan media pembelajaran video wayang kreasi dengan harapan anak dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan melaluli pembelajaran *storytelling.*

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian *research and developmen*t dengan judul "Pengembangan Media Video Wayang Kreasi Untuk Mendukung Pembelajaran *Storytelling* Anak Kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Anak kurang tertarik dengan pembelajaran *Storytelling*
2. Masih menggunakan model pembelajaran konvensional
3. Model pembelajaran kurang variatif dan media yang digunakan kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dalam penelitian maka peneliti membatasi masalah pengembangan media video wayang kreasi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan pokok seperti berikut : Bagaimana validitas media video wayang kreasi yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran *Storytelling* anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui validitas media video wayang kreasi yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran *storytelling* anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dipetik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan khususnya tentang media video wayang kreasi untuk medukung pembelajaran *storytelling* anak kelompok B.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai penggunaan media video wayang kreasi sebagai alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran *storytelling*.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

c. Bagi Anak Didik

Dengan diterapkan pembelajaran *storytelling* berbantuan media video wayang kreasi diharapkan anak menyukai dan tertarik dengan pembelajaran *storytelling*.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan di bidang pendidikan anak usia dini terutama dalam penggunaan media yang tepat.