

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan sekolah dasar yang merupakan suatu pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pada hakekatnya anak usia dini memiliki beberapa bidang perkembangan, yaitu bidang perkembangan agama dan moral, kognitif, bahasa, motorik, serta sosial-emosional. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah aspek perkembangan bahasa. Sebelum anak mampu menyatakan sesuatu dengan bahasa, anak telah mampu menggunakan kemampuan berkomunikasi. Perkembangan bahasa tergantung pada kematangan sel korteks, dukungan lingkungan dan keterdidikan lingkungan (Musfiroh, 2005 hlm. 8).

Pencapaian aspek perkembangan bahasa anak berdasarkan Kurikulum 2013 Nomor 146 Tahun 2014, yaitu : anak dapat menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih dan sederhana, melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan, lalu anak sudah dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, adanya perilaku yang menunjukkan senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenalnya dan anak sudah dapat menulis huruf-huruf dari namanya sendiri. Selain itu Bachri, (2005, hlm.4) menyatakan perkembangan bahasa terjadi pada pemahaman komunikasi melalui kata, ujaran dan tulisan yang diperlukan dalam kegiatan berkomunikasi dengan individu lain, baik anak maupun orang dewasa, secara verbal maupun non verbal.

Menurut Tarigan (2008a, hlm.1) Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat segi, yaitu: keterampilan menyimak/mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Salah

satu unsur yang termasuk dalam mengembangkan keterampilan berbicara adalah kemampuan bercerita. Suyanto dan Abbas (dalam Musfiroh, 2005, hlm. 23) menjabarkan bahwa bercerita adalah sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak melalui pendekatan transmisi budaya atau *cultural transmission approach*. Dan adapun menurut Nurgiyantoro (2013a) berpendapat bahwa bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Namun di lapangan, ternyata disalah satu TK ketika peneliti observasi, kemampuan bercerita anak masih sangat rendah. Hal tersebut dikarenakan anak masih belum mampu mengungkapkan apa yang ia ingin katakan. Selain itu, anak belum mampu mencertiakan pengalamannya. Dalam mengembangkan keterampilan bercerita anak, guru dapat menggunakan media gambar. Media gambar merupakan salah satu media pembelajaran dua dimensi yang merupakan curahan perasaan manusia terhadap benda asli, media gambar dapat berupa foto atau lukisan. Salah satu bentuk media gambar adalah buku cerita anak.

Menurut Solehuddin (2008), belajar dalam buku cerita dibuat berdasarkan kepercayaan bahwa rasa percaya diri dan antusias membaca anak harus di bangkitkan pada saat anak belajar membaca. Pada usia anak-anak, kemampuan bahasa kata (bahasa lisan) belum cukup dikuasainya, dan bahasa tulisan pun masih dalam proses, tetapi anak sudah mempunyai kemampuan bahasa rupa (bahasa gambar). Media gambar juga dapat memberikan hasil yang baik karena dapat merangsang indera lihat dan indera dengar sehingga informasi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh peserta didik. Jadi jelas bahwa media gambar dapat diciptakan oleh guru sendiri sebagai pengganti bentuk asli atau sebenarnya. Media gambar dapat dipergunakan secara efektif bila mempunyai tujuan yang jelas, pasti dan terperinci. Selain dengan menggunakan media gambar yang berupa buku cerita, tetapi media elektronik pun bisa untuk dikembangkan kemampuan bercerita anak. Pada dasarnya media massa yang dianggap paling mempengaruhi khalayaknya dalam hal penyampaian informasi adalah televisi. Televisi merupakan salah satu media elektronik yang hampir seluruh lapisan masyarakat dapat menikmatinya. Media ini menyediakan

informasi baik berita, pengetahuan, maupun hiburan yang dapat dinikmati oleh masyarakat secara bebas. Hasil dari pemerolehan informasi tersebut dapat berupa pengetahuan, perilaku, dan pemikiran yang telah terkontaminasi. Kehadiran televisi dalam kehidupan manusia memunculkan suatu peradaban, khususnya dalam proses komunikasi dan penyebaran informasi yang bersifat massal dan menghasilkan suatu efek sosial yang berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial dan budaya manusia.

Program siaran televisi di Indonesia pada umumnya diproduksi oleh stasiun televisi yang bersangkutan. Stasiun televisi dapat memilih program yang menarik dan memiliki nilai jual kepada pemasang iklan, sementara perusahaan produksi acara televisi dapat meraih keuntungan dari produksinya. Pada umumnya isi program siaran di televisi meliputi acara seperti berita, talk show, program makan, periklanan, kesenian dan budaya, film, sinetron, pendidikan, kuis, komedi, dan lain-lain. Adapun tayangan film kartun merupakan hal yang tidak mengherankan lagi. Anak-anak sekarang ini cukup fasih menyebutkan nama-nama seperti Doraemon, Sinchan, Tayo, Pokemon, Spongebob, atau yang lainnya. Ini terjadi dikarenakan film-film tersebut cukup menarik ditonton anak-anak. Dan tidak jarang anak-anak mulai meniru adegan-adegan tokoh kegemarannya.

Film kartun selain dekat dengan kehidupan sehari-hari anak juga dapat mencairkan suasana belajar dari yang biasa anak dapatkan dengan mendengarkan guru saja beralih menjadi suasana belajar yang santai dan menarik. Selain memudahkan anak untuk mencerna informasi secara visual, media ini juga memberi angin segar bagi anak yang selama ini hanya disajikan dengan pembelajaran yang konvensional dengan harapan media film lebih menarik minat dan semangat anak dalam mengikuti pembelajaran bercerita.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual (Film Kartun) Terhadap keterampilan Bercerita Anak Usia Dini”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Adakah pengaruh media pembelajaran audio visual (film kartun) anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum melakukan perlakuan (*treatment*)?
- 2) Adakah pengaruh media pembelajaran audio visual (film kartun) anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah melakukan perlakuan (*treatment*)?
- 3) Adakah perbedaan keterampilan bercerita anak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran audio visual (film kartun) anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum melakukan perlakuan.
- 2) Untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran audio visual (film kartun) anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah melakukan perlakuan.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan keterampilan bercerita anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi khasanah keilmuan khususnya bagi lembaga sekolah bahwa film kartun sebagai media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara anak selain media-media yang ada dan dikembangkan di lembaga sekolah paud sekarang ini.

2) Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis dapat dibagi sebagai berikut:

- Guru
 - Memberikan pengetahuan bahwa film kartun dapat dijadikan media pembelajaran bagi keterampilan bercerita anak
 - Memberikan ide dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media dari media film anak
 - Mengetahui media yang kreatif untuk digunakan dalam pembelajaran
- Lembaga

Manfaat untuk lembaga dalam penelitian ini

 - Memberikan pengetahuan akan media film kartun dapat digunakan dalam pembelajaran kemampuan bercerita anak anak usia dini.
 - Dapat mengembangkan dan memodifikasi pembelajaran dengan menggunakan media film kartun.
 - Memberikan reward positif untuk lembaga lainnya agar dapat mengembangkan media film kartun untuk pembelajaran di lembaganya masing-masing
- Anak

Bagi anak penelitian ini memberikan manfaat yang sangat positif salah satunya:

 - Anak mendapatkan pembelajaran menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berceritanya.
 - Memberikan pembelajaran yang mengaktifkan daya kerja otak anak secara kreatif
- Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini sebagai aplikasi dari teori bahwa berbagai sumber media jadi atau media yang dibuat dapat dikembangkan untuk meningkatkan setiap kecerdasan perkembangan anak salah satunya yaitu keterampilan bercerita anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Pustaka, BAB III metode penelitian, BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, dan BAB V tentang simpulan dan saran. BAB I Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang kemampuan berbicara pada anak usia dini, masih banyak dilakukan dengan cara yang kurang menyenangkan salah satu faktornya adalah media pembelajaran yang kurang kreatif, sehingga peneliti memberikan solusi untuk menggunakan media film kartun untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak khususnya untuk kemampuan bercerita anak usia dini.

BAB II dalam laporan penelitian ini berisi tentang kajian pustaka dan kerangka berfikir. Tinjauan pustaka terdiri dari penjelasan tentang media pembelajaran dan sumber belajar, penjelasan tentang keterampilan bercerita pada anak usia dini, penjelasan media audio visual, teori yang menjelaskan dan mendukung tentang keterampilan bercerita anak usia dini. Kerangka berfikir berisi tentang alur pemikiran penulis dalam melakukan penelitian.

BAB III dalam laporan penelitian ini berisi tentang metode penelitian. Hal pertama yang dibahas adalah desain penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif yaitu penelitian kuasi eksperimen dengan desain kelompok *matching* pretes dan postes. Selanjutnya disebutkan populasi dan sample yang diambil pada penelitian. Pada bab ini di paparkan pula definisi operasional, instrumen penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV dalam skripsi ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian berupa laporan seluruh data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut diambil dari instrument yang digunakan dalam pretes dan postes. Data yang didapatkan dianalisis untuk kemudian dilakukan uji statistik untuk melihat jawaban atas rumusan masalah. Selanjutnya hasil penelitian dideskripsikan untuk memperjelas jawaban dari permasalahan penelitian.

BAB V berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Simpulan merupakan simpulan jawaban atas rumusan yang diajukan. Implikasi dan rekomendasi

merupakan paparan tawaran solusi atas masalah yang kerap terjadi dengan pendidikan sekaitan dengan kegunaan penelitian ini.