

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemberian stimulasi untuk anak prasekolah merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Anak prasekolah sendiri memiliki rentang umur dari 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman (dalam Adiarti, 2009), yang mana hal ini merupakan masa keemasan atau *golden age* (Kertamuda, 2015, hlm. 2). Dalam KBBI, stimulasi sendiri memiliki arti rangsangan. Stimulasi untuk anak merupakan upaya untuk merangsang anak pada segi pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan kecerdasannya (Siswono dalam Rantina, dkk, 2020, hlm. 18). Pemberian stimulasi akan membantu otak untuk menghasilkan hormon yang diperlukan sehingga membantu proses perkembangan anak (Chamidah, 2009). Aspek perkembangan anak meliputi aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, serta kreatifitas (Khaironi, 2018). Stimulasi yang diberikan untuk anak dapat terdiri dari berbagai macam bentuk. Namun stimulasi yang tepat adalah pemberian stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (We, A. Y., & Fauziah, P. Y, 2020).

Anak yang mendapatkan stimulasi yang tepat dan terarah memungkinkan dapat lebih cepat mempelajari sesuatu dibandingkan anak yang tidak mendapatkannya. Sebagai contoh jika ada anak yang berbakat namun tidak mendapatkan stimulasi yang sesuai, maka perkembangannya bisa saja terhambat (Izzaty, 2017, hlm. 13). Selain itu juga kurangnya stimulasi yang tepat untuk anak dapat menimbulkan penyimpangan perilaku sosial dan motorik anak (Widiantoro, E., & Prawesti, D, 2013). Kelompok belajar anak prasekolah dibagi kedalam 2 klasifikasi yakni TK A atau kelompok A dan TK B. Kelompok A memiliki tentang usia 3-4 tahun, sedangkan anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun (Latifah, dkk, 2014). Anak pada kelompok B perlu mendapat stimulasi yang lebih intens untuk menyiapkan diri yang lebih matang sehingga bisa melanjutkan ke jenjang pendidikan sekolah dasar, karena kegagalan anak dalam belajar pada pendidikan awal akan menjadi penyebab kegagalan belajar anak pada kelas kelas berikutnya (Marcon dalam Suyadi dan Ulfah, 2013, hlm. 17).

Risma Febyanti, 2023

PERANCANGAN GAMBAR BERCEKITA INTERAKTIF “JARING BONA” SEBAGAI SARANA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH

Unversitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perspustakaan.upi.edu

Pada awal perkembangannya, stimulasi berupa visual membantu anak peka terhadap lingkungannya. Dibuktikan dengan hasil penelitian dari Turmuzi, dkk (2021) yang menuturkan bahwa anak lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media visual. Gambar bercerita merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menstimulus anak dalam aspek visual. Selain itu, gambar bercerita juga mendorong proses interaksi anak dan pendamping. Gambar bercerita memiliki peran dalam menstimulus dalam kemampuan berbicara pada anak (Kemalasari, dkk 2016). Gambar bercerita juga mampu meningkatkan daya imajinasi anak (Setiati, 2015 dalam Kompasiana) dan meningkatkan kosakata anak dalam menggambar (Aprilliani, dkk. 2021).

Berdasarkan paparan sebelumnya, gambar bercerita memiliki manfaat untuk menjadi sarana stimulasi perkembangan anak. Namun ternyata pada salah satu kelompok belajar yang penulis amati yakni kelas TK B Kelompok Belajar Zahratul Qolbi, sarana stimulasi berupa gambar bercerita belum pernah digunakan. Guru menuturkan belum tahu mengenai gambar bercerita, hanya mengetahui tentang cerita bergambar.

Gambar bercerita berbeda dengan cerita bergambar. Gambar bercerita erat kaitannya dengan bahasa rupa. Bahasa rupa sendiri merupakan karya visual yang bercerita (Tabrani, 1991). Gambar bercerita harus menunjukkan sebuah kejadian dalam satu *frame*, sedangkan cerita bergambar memperjelas sebuah cerita yang ada pada naskah. Gambar bercerita menerapkan pembendaharaan bahasa rupa yang terdiri dari cara wimba dan tata ungkapan. Cara wimba merupakan bagaimana sebuah objek digambar, sedangkan tata ungkapan adalah cara untuk menyusun wimba/objek dan cara wimbanya dalam suatu bidang gambar. (Ajitama, 2016)

Kegiatan menatap gambar bercerita yang dilakukan anak sebagai bentuk komunikasi rupa merepresentasikan kekuatan dari bahasa rupa (Setiati, dkk . 2013). Komunikasi rupa melalui gambar bercerita memberikan kebebasan anak untuk mengekspresikan pemahaman mereka terhadap gambar itu sendiri yang berpengaruh kepada perkembangan aspek pertumbuhan anak secara menyeluruh. Gambar bercerita tidak bisa dikatakan gambar bercerita jika tidak memuat bentuk bahasa rupa yang dapat berupa bentuk rebanan, imaji jamak, cara kembar, transparansi, serta diperbesarnya objek penting (Setiati, 2015 dalam Kompasiana).

Perancangan gambar bercerita untuk anak sekolah dasar juga dilakukan oleh peneliti terdahulu dan menghasilkan temuan yang positif yaitu mampu menggali potensi dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik meskipun penggunaan secara daring (Bulan, & Wahyudi, 2021). Gambar bercerita juga dijadikan ajang lomba untuk menilai kreativitas anak yang memiliki nilai capaian estetik dari bentuk, ide, dan unsur cerita yang dituangkan (Patriansyah, dkk 2021). Penelitian perancangan gambar bercerita untuk anak prasekolah dilakukan oleh Kemalasari dkk tahun 2016 yang menghasilkan temuan jika gambar bercerita mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak. Dalam penelitiannya menuturkan jika gambar bercerita akan lebih optimal jika didukung oleh metode yang lebih bervariasi serta mengajak anak untuk selalu berpartisipasi dalam setiap kegiatannya.

Salah satu cara untuk menjadikan gambar bercerita lebih menarik untuk anak adalah dituangkan dalam bentuk digital berupa multimedia interaktif. Meskipun sudah dipaparkan adanya dampak negatif pada penggunaan media digital kepada anak, namun tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini manusia sudah beriringan dengan teknologi itu sendiri. Menurut survey KPAI pada tahun 2020 dengan responden anak 25.164 dan orang tua sebanyak 14.169 dari 34 provinsi, menghasilkan 79% orang tua mengizinkan anak memakai gawai untuk keperluan selain belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati (2019) frekuensi anak usia dini bermain gadget tergolong tinggi, responden mulai mengenal gawai sejak umur 1 tahun dan memiliki intensitas bermain gawai sekitar 2 jam setiap harinya dan bertambah menjadi 6 jam setiap harinya seiring pertambahan usia. Oleh karena itu penggunaan media digital tetap dikembangkan untuk mengimbangi tuntutan zaman.

Nurianah dan Mukarromah (2021) menambahkan dalam hasil penelitiannya, pembelajaran berbasis media digital memiliki dampak negatif dan positif. Dampak negatif dapat diantisipasi dengan penggunaan media digital yang tepat juga sesuai. Implementasi multimedia interaktif pada gambar bercerita diharapkan mampu menunjang pembelajaran era sekarang ini. Hasil penelitian Rahayu, dkk tahun 2022 mengemukakan bahwa multimedia interaktif secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan perolehan tingkat

ketercapaian *post test* sebesar 85,2%. Multimedia juga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran literasi dengan sistem bermain sambil belajar (Novitasari, 2019). Selain itu juga multimedia interaktif sejalan dengan konsep merdeka belajar yang mendukung adanya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan (Rasmani dkk, 2022).

Penelitian mengenai gambar bercerita sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti Kemalasari, dkk (2016), Aprilliani, dkk (2021), Setiati, dkk (2011), Bulan, dan Wahyudi (2021) . Temuan dari penelitian terdahulu menghasilkan simpulan bahwa gambar bercerita menstimulus perkembangan kognitif, membantu menstimulasi kosa kata anak dalam perkembangan bahasa juga membantu meningkatkan kosa rupa anak. Namun penelitian gambar bercerita interaktif sebagai sarana stimulasi perkembangan anak prasekolah dalam bentuk digital belum ditemukan . Oleh karena itu berdasarkan urgensi dari stimulasi untuk perkembangan anak prasekolah dan manfaat yang diberikan gambar bercerita dan peran elemen multimedia interaktif, penulis akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Perancangan Gambar Bercerita Interaktif “Jaring Bona” Sebagai Sarana Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Prasekolah”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan gambar bercerita interaktif “Jaring Bona” sebagai sarana stimulasi aspek perkembangan anak prasekolah ?
2. Apakah gambar bercerita interaktif “Jaring Bona” dapat menjadi sarana stimulasi aspek perkembangan anak prasekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui rancangan gambar bercerita interaktif “Jaring Bona” sebagai sarana stimulasi perkembangan anak prasekolah.
2. Mengetahui hasil uji coba terhadap kegunaan gambar bercerita interaktif “Jaring Bona” sebagai sarana stimulasi perkembangan anak prasekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

Perancangan gambar bercerita sebagai sarana stimulasi perkembangan anak prasekolah ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
Penelitian ini akan menjadi pengetahuan baru terkait penemuan yang dihasilkan dari proses uji coba, dan proses rancangan produk itu sendiri bagi peneliti.
2. Bagi Keilmuan Desain dan Multimedia
Dengan perancangan gambar bercerita interaktif ini diharapkan menjadi salah satu referensi untuk perancang selanjutnya yang membuat media serupa.
3. Bagi Anak Prasekolah
Produk yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan mampu membantu menyediakan media yang sesuai dalam menunjang kebutuhan anak KB Zahratul Qolbi maupun anak prasekolah lain dalam menstimulus perkembangan berbagai aspek.
4. Bagi Guru Pendidikan Anak prasekolah
Perancangan produk ini diharapkan membantu guru KB Zahratul Qolbi atau guru lainnya untuk memfasilitasi anak dalam memberikan sarana stimulasi yang memuat unsur bahasa rupa untuk aspek perkembangan anak.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merujuk pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yakni sebagai berikut :

1. Bab I : Pendahuluan
Pada bagian Bab I penulis menguraikan pendahuluan penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

2. Bab II : Kajian Pustaka

Pada bagian Bab II, penulis menguraikan kajian pustaka mengenai gambar bercerita, pembendaharaan bahasa rupa, elemen multimedia interaktif, stimulasi perkembangan anak prasekolah, serta penelitian yang relevan yang mendukung penelitian gambar bercerita sebagai sarana stimulasi perkembangan anak prasekolah.

3. Bab III : Metode Penelitian

Pada bagian Bab III, perancang menguraikan metode penelitian yang digunakan. Dalam perancangan ini, perancang menggunakan metode Perancangan dan Pengembangan (D&D) menggunakan model desain N.J Manson. Menguraikan juga mengenai populasi dan sampel, instrumen penelitian berupa validasi ahli materi dan media, kuisisioner untuk guru, wawancara untuk guru, prosedur penelitian, dan analisis data yang diperoleh berdasarkan pengamatan respon anak terhadap media, hasil wawancara, dan kuisisioner penilaian media.

4. Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bagian Bab IV, penulis menguraikan proses perancangan produk melalui tahap desain N.J Manson yang terdiri dari (*Awareness Of Problem*)/Kepekaan Terhadap Masalah, (*Suggestion*)/Saran, (*Development*)/Pengembangan, (*Evaluation*)/Evaluasi, (*Conclusion*)/Kesimpulan.

5. Bab V : Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bagian Bab V, menjelaskan terkait hasil penelitian yang sudah dilakukan, bagaimana implikasinya dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian terkait perancangan gambar bercerita interaktif “Jaring Bona”.