

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Sofyan (2015: 70) anak usia dini adalah mereka yang berada pada masa rentang 0-6 tahun, dimana pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan diberbagai aspek dengan sangat cepat. Selanjutnya Aisyah (2010: 1.17) menjelaskan bahwa pada usia dini (0-6 tahun) anak mengalami berbagai perkembangan, baik itu perkembangan pada aspek motorik, sosial, emosional, bahasa maupun kognitif, sehingga pada usia ini anak harus benar-benar memperoleh pendidikan yang tepat agar seluruh aspek dapat berkembang dengan baik.

Pada proses perkembangannya tersebut, anak usia dini akan mengalami berbagai perubahan terhadap kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya. Salah satunya adalah keterampilan menyimak cerita, dimana keterampilan menyimak ini merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak usia dini untuk menangkap cerita yang disampaikan oleh pembaca. Hal ini sesuai pendapat Rohana dan Syamsudin (2021: 31) bahwa keterampilan menyimak adalah keterampilan yang dimiliki oleh anak untuk mendengarkan, mengenal dan menginterpretasikan apa yang diucapkan oleh pembaca atau apa yang dibacakan oleh seseorang.

Keterampilan menyimak pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui metode pembelajaran yang tepat. Hal ini dikarenakan proses dan metode pembelajaran akan mempengaruhi output yang dihasilkan. Menurut Slameto (2018: 27) metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik akan mempengaruhi keterampilan dan kemampuan anak, sehingga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seorang

pendidik diharapkan menggunakan metode yang tepat agar anak dapat belajar dengan efektif dan daya keterampilannya dapat berkembang dengan baik.

Menurut Jumiyanti dkk (2018: 2) salah satu metode yang dapat digunakan untuk memacu kemampuan menyimak pada anak usia dini adalah melalui metode bercerita dengan menggunakan media. Hal ini dikarenakan melalui kegiatan bercerita anak akan menyimak ucapan yang disampaikan guru, dimana semakin banyak dan sering mendengarkan cerita, maka anak semakin banyak menyimak kosakata, pola kalimat, intonasi dan sebagainya. Selanjutnya Fuadah dkk (2022: 302) menegaskan bahwa keterampilan menyimak anak usia dini dapat distimulus dengan menggunakan metode bercerita dongeng berbasis media digital, termasuk digital *storytelling*. Digital *storytelling* adalah sebuah kegiatan bercerita, baik itu dongeng maupun cerita anak yang disampaikan dalam bentuk gambar bergerak berupa film atau video klip dengan gabungan foto atau gambar.

Penggunaan digital *storytelling* dapat memacu atau mengembangkan keterampilan menyimak pada anak usia dini dikarenakan cerita yang disampaikan melalui media digital berupa video dapat memberikan pengalaman bagi anak melalui gambar yang jelas dan didukung dengan suara, digital *storytelling* menjadikan anak lebih fokus dalam memperhatikan cerita yang disampaikan, serta memberikan kemudahan bagi anak untuk memahami pesan-pesan yang disampaikan dalam digital *storytelling* (Khotimah dkk, 2022: 2026).

Keterampilan menyimak pada anak usia dini melalui digital *storytelling* dapat diukur berdasarkan indikator anak dapat mendengarkan cerita digital yang disampaikan, anak dapat menirukan kosakata dalam cerita digital yang disampaikan, anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan, serta anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital *storytelling* (Fuadah dkk,

2022: 304). Oleh karena itu, masing-masing pendidikan anak usia dini seharusnya sudah menerapkan digital *storytelling* sebagai cara pembelajaran agar keterampilan menyimak anak dapat dikembangkan dengan baik.

TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayung merupakan salah satu sekolah jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan selama 5 hari yaitu pada tanggal 25-29 Oktober 2022 di kelompok B1 dengan jumlah anak sebanyak 14 anak ditemukan bahwa sekolah ini belum menerapkan digital *storytelling* dan hanya melakukan *storytelling* tanpa menggunakan media. Pembelajaran *storytelling* dilakukan guru yang langsung bercerita dan anak diminta untuk mendengarkan cerita tersebut. Artinya TK Negeri Seroja ini belum menggunakan media dalam pembelajaran *storytelling*. Hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat anak mengikuti kegiatan pembelajaran *storytelling* tersebut ditemukan ada beberapa anak yang mengalami permasalahan dalam keterampilan menyimak ketika mengikuti *storytelling*.

Guna memastikan lebih lanjut mengenai permasalahan keterampilan menyimak yang dialami oleh anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja pada saat melakukan *storytelling*, maka peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi terhadap 14 anak di kelompok B1 tersebut, dimana lembar observasi awal yang digunakan dikembangkan dari indikator keterampilan menyimak yaitu: 1) dapat mendengarkan cerita digital yang disampaikan, 2) anak dapat menirukan kosakata dalam cerita digital, 3) anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan, serta 4) anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital *storytelling*. Dari keempat indikator tersebut, maka hasil observasi dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Indikator Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini

No	Point/ Soal Inisial Anak	1	2	3	4
1	CKRD	x	x	X	x
2	IAU	x	x	X	√
3	KA	√	√	X	x
4	MAA	x	x	√	x
5	MDN	√	x	X	x
6	NN	√	x	X	x
7	QAS	x	x	X	x
8	RA	√	√	√	√
9	R	x	√	√	√
10	RDW	x	x	√	x
11	SAO	√	√	√	√
12	SFT	x	√	X	√

13	UA	x	x	X	x
14	VNP	x	x	X	x

Keterangan : \surd = Tidak Bermasalah, x = Bermasalah

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data bahwa ada 5 anak yang tidak mengalami permasalahan dalam keterampilan menyimak, sedangkan 9 anak bermasalahan dalam keterampilan menyimak. Adapun 9 anak yang mengalami permasalahan mengenai keterampilan menyimak ketika mengikuti *storytelling*, dimana inisial anak tersebut adalah CKRD, NN, IAU, VNP, UA, RDW, QAS, MAA, dan MDN.

Permasalahan yang dialami oleh 9 anak ini antara lain pada saat guru menyampaikan cerita, maka anak-anak ada yang tidak mendengarkan dan asyik bercerita sendiri dengan teman sebangkunya. Kemudian pada saat guru meminta anak untuk mengulang kosakata yang disampaikan dalam cerita, maka anak hanya terdiam dan belum mampu menirukan kosakata tersebut. Akibat dari hal ini, anak juga belum mampu menceritakan kembali cerita yang disampaikan karena anak tidak menyimak apa yang disampaikan oleh guru, serta anak juga belum mampu mengikuti instruksi yang disampaikan dalam cerita karena anak belum menyimak cerita tersebut dengan baik.

Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan digital *storytelling* agar anak menjadi lebih fokus dan tertarik untuk mendengarkan *storytelling* yang disampaikan. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran juga menjadi salah satu cara untuk memenuhi tuntutan pembelajaran pada abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi. Hal ini sesuai pendapat Wijaya dkk (2016: 266) pembelajaran abad ke-21 merupakan masa pengetahuan (*knowed age*) yang menuntut peserta didik memiliki keterampilan dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi, media dan informasi. Pembelajaran abad ke-21 memiliki ciri informasi, komputasi (lebih cepat memakai

mesin), otomasi dan komunikasi, dimana model pembelajaran yang digunakan adalah mencari tahu mengenai informasi, merumuskan masalah, menganalisis (pengambilan keputusan), serta kerjasama dan kolaborasi.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Digital *Storytelling* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayang**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Digital *storytelling* belum dilakukan di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayang.
2. Anak tidak mendengarkan dan asyik bercerita sendiri dengan teman sebangkunya.
3. Anak hanya terdiam dan belum mampu menirukan kosakata tersebut.
4. Anak belum mampu menceritakan kembali cerita yang disampaikan.
5. Anak tidak menyimak apa yang disampaikan oleh guru.
6. Anak belum mampu mengikuti instruksi yang disampaikan dalam cerita

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah yang ingin dibatasi oleh peneliti agar permasalahan tidak meluas dan menjadi lebih fokus. Guna menghindari adanya kesalahpahaman mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Digital *storytelling* dalam penelitian ini dibatasi pada penyampaian cerita melalui media digital berupa video (Lampiran 12).
2. Keterampilan menyimak cerita dalam penelitian ini dibatasi pada anak dapat mendengarkan cerita digital yang disampaikan, dapat menirukan kosakata dalam cerita digital yang disampaikan, dapat menceritakan kembali secara singkat tentang

cerita, serta anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital *storytelling*.

3. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayung.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayung?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayung.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kegunaan dari penelitian ini. Manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan informasi mengenai metode yang tepat untuk keterampilan menyimak anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

a) Peserta didik

Diharapkan kepada peserta didik supaya dapat memahami setiap tahap dalam mendengarkan digital *storytelling* yang disampaikan sehingga keterampilan menyimaknya dapat ditingkatkan.

b) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru di sekolah untuk menggunakan digital *storytelling* dalam memacu keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini.

1.7. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi atau konsep dari variabel yang diamati. Definisi operasional dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu sebagai berikut:

1. Digital *storytelling* dalam penelitian ini adalah metode penyampaian cerita atau dongeng melalui video sehingga anak dapat melihat gambar dan mendengar suara dari cerita yang disampaikan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman pada anak, menarik perhatian anak agar lebih fokus dan membantu anak untuk memahami pesan yang disampaikan dari cerita tersebut.

Keterampilan menyimak cerita dalam penelitian ini adalah keterampilan anak untuk menyimak cerita yang disampaikan melalui digital *storytelling*, sehingga anak dapat mendengarkan, menirukan, menceritakan kembali dan mengikuti instruksi sesuai dengan apa yang dilihat dan didengar dari digital *storytelling* tersebut.