

BAB II

KAJIAN TEORI

1.1. Kajian Teori

a. Pengertian Bercerita

Menurut Bacrtiar, S Bachir (2005:10) bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.

Sedangkan menurut M.Nur Mustakim (2005: 20), bercerita adalah upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih ketrampilan anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan.

Dengan kata lain bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian secara lisan dalam upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa. “Soegarda Purbakawaca, mengungkapkan dalam arti umum pendidikan mencakup segala usaha dan perbuatan dari generasi tua untuk mengalihkan pengalamannya, pengetahuannya, kecakapannya serta keterampilannya kepada generasi muda untuk melakukan fungsi hidupnya dalam pergaulan bersama sebaik-baiknya”. (Abbudin Nata : 2002 : 10)

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang yang lebih tua kepada orang yang lebih muda dengan tujuan untuk mendewasakan diri. Pendidikan bisa dilaksanakan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pendidikan di sekolah dikenal dengan pembelajaran oleh guru, sedangkan di luar sekolah oleh lingkungan. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak erat kaitannya dengan berbagai macam metode terutama yang disenangi oleh anak seperti cerita.

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK. Bila isi cerita itu dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka merasa akan mendengarkannya dengan penuh perhatian, dan mudah dapat menangkap isi cerita.

Dunia kehidupan anak itu penuh dengan suka cita, maka kegiatan bercerita harus diusahakan dapat memberikan perasaan gembira, lucu dan mengasyikan. Dunia kehidupan anak-anak itu berkaitan dengan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah. Kegiatan bercerita di TK harus diusahakan menjadi pengalaman bagi anak TK yang bersifat unik dan menarik, yang menggetarkan perasaan anak, dan memotivasi anak untuk mengikuti cerita itu sampai tuntas. Ada beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan antara lain guru dapat membaca langsung dari buku gambar, menggunakan papan flanel, menggunakan boneka, bermain peran dalam suatu cerita. Sebelum melaksanakan kegiatan bercerita, anak-anak yang mengikuti kegiatan bercerita duduk di lantai mengelilingi bu guru yang duduk di kursi kecil.

Anak-anak itu akan mendengarkan ibu guru bercerita. Sedangkan tiga kelompok yang lain duduk di meja lain dengan kegiatan yang berbeda, misalnya: kelompok yang satu melakukan kegiatan menggambar, kelompok yang satu lagi melakukan kegiatan melipat kertas, sedangkan kelompok yang terakhir melakukan kegiatan membangun atau membentuk plastisin. Dengan demikian masing-masing kelompok akan memperoleh kesempatan melakukan kegiatan yang sama. Bercerita adalah metode komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia. Team Trainer K-100 (2002 : 98).

b. Alat Permainan Edukatif

Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai *segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.*

Menurut Mayke Sugianto, T. (1995:), mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah *alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.* Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebagai contoh bola sepak yang dibuat dari plastik yang dibeli langsung dari toko mainan.

Dalam hal ukurannya seringkali susah untuk dipegang dengan nyaman oleh anak, jika mau saling melempar dengan teman-temannya akan terasa sakit di telapak tangan. Warnanya pun sering kali menggunakan satu warna saja sehingga tidak menarik bagi anak karena anak biasanya menyenangi bendabenda yang berwarna-warni. Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK atau tidak.

c. Balok Konstruktif

Menurut Suryadi (2010: 285) balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai mana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak (Depdiknas, 2003). Media balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan

menggunakan potongan-potongan yang menyerupai kayu yang sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya, ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar (Depdiknas, 2003)..

Balok-balok tersebut ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga disediakan. Media balok sudah tidak asing lagi bagi dunia bermain anak-anak. Di setiap lembaga pendidikan bagi anak usia dini pastinya memiliki balok dengan berbagai variasi bentuk dan warna. Baik itu yang terbuat dari kayu maupun dari plastik. Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan (Mulyadi, 2003). Hal ini senada dengan pendapat Chandra menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif (Chandra, 2008).

Begitu juga menurut (Cambell, 1997) permainan balok merupakan permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta (Champbel, 1997). Berdasarkan beberapa teori-teori di atas, maka dapat kita pahami bahwa dengan adanya penggunaan media balok dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, itu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yakni kreativitas anak yang harus dikembangkan sejak usia dini. Hal ini dilakukan karena anak merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba hal-hal baru. Oleh karenanya kita harus bisa mengarahkan dan memfasilitasi keinginan anak itu agar dapat memberikan suatu perubahan kemajuan dalam diri anak.

1.2. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita melalui Gambar Seri pada Anak Kelompok B TK Kanisius Delanggu Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013”. Penelitian tersebut ditulis oleh Yuliana Kartini yang merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media gambar seri dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelompok B TK Kanisius Delanggu yang tampak pada proses dan produk. Peningkatan proses terlihat pada aktivitas siswa dalam pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari kondisi siswa yang lebih fokus, lebih antusias, lebih mandiri, lebih aktif, dan senang dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan peningkatan kualitas proses berdampak positif pada peningkatan kualitas produk.

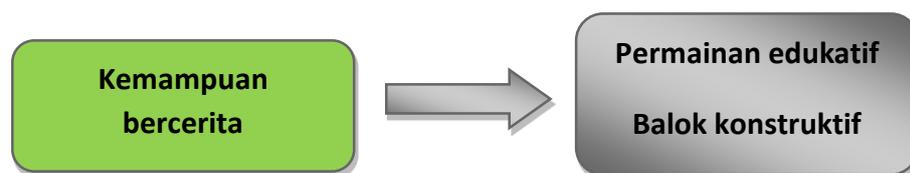
1.3. Hipotesa Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan beberapa faktor yang dapat dilihat di lapangan, maka dapat digarisbawahi bahwa pembelajaran di Sentra seni dan kreativitas yang diberikan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan Bercerita pada anak, khususnya pada anak usia 4 sampai dengan 6 tahun.

Mengingat masa anak usia dini merupakan masa bermain, berimajinasi, dan bereksplorasi, maka segala proses pembelajaran yang diberikan kepada anak hendaknya menyenangkan termasuk pada permainan edukatif balok Konstruktif.

1.4. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kemampuan bercerita (X) dan permainan edukatif pada anak (Y) sebagai variabel terikat.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Kegiatan meningkatkan kemampuan bercerita pada anak, dapat menumbuhkan emosi positif pada diri anak, hingga akhirnya membantu mengembangkan kemampuan bercerita. Melalui kegiatan ini, anak akan melihat bahwa seluruh teman-temannya berkeaktivitas melalui kegiatan meningkatkan kemampuan bercerita pada anak. Dengan begitu ia akan mencontoh hal tersebut, karena merasa menjadi bagian penting dari seluruh kegiatan.

