

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

Dalam proses perancangan ini dibutuhkan adanya data-data yang mendukung proses perancangan. Adapun data yang dimaksud berupa data pustaka yang bersumber dari literatur maupun yang data lapangan yang bersumber dari hasil observasi dan wawancara yang dihimpun guna memperoleh keakuratan konsep. Setiap data yang terkumpul berperan dalam mendukung hasil analisa yang bertujuan untuk memperdalam proses perancangan ke arah hasil perancangan. Berikut ini adalah uraian mengenai data pustaka dan data lapangan yang mendukung proses perancangan.

2.1 Landasan Teori

Melalui sub-bab ini akan dijelaskan teori-teori yang bersumber dari literatur dan informasi yang bersumber dari lapangan yang menunjang akan judul dan tema perancangan.

2.1.1 Tinjauan Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media

Media yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Sehingga media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Warpala, par. 6). Menurut *Kamus Pelajar Sekolah Lanjutan Tingkat Atas*, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, atau alat (sarana) komunikasi yang terletak diantara dua pihak (orang atau golongan) (454).

Djamarah mengungkapkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (dalam Kusumah, par. 1). Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar (dalam Warpala, par. 6). Dengan melihat kaitan erat antara media dengan kegiatan belajar maka Purnamawati dan

Eldarni menegaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (dalam Kusumah, par.2).

2.1.1.2 Media Pembelajaran

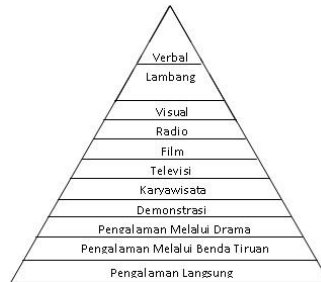
Dalam dunia pendidikan, istilah alat bantu atau media digunakan sebagai pengganti istilah media pembelajaran. Seperti dikemukakan oleh Raiser dan Gagne bahwa media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Sedangkan menurut *Nation Education Association* (NEA) media termasuk didalamnya bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Dengan demikian media pembelajaran mencakup pengertian segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pebelajar (individu atau kelompok) yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi efektif (Warpala, par 8).

Gagne dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang umumnya berupa buku, *tape recorder*, kaset, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Arsyad 4).

Menurut Mustikasari, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar karena menjadi alat bantu bagi guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan (par. 8). Apabila guru mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik maka guru dapat berbagi peran dengan media, sehingga peran guru akan lebih mengarah pada manajer pembelajaran yang membimbing siswa untuk memanfaatkan media pembelajaran yang ada (Mustikasari, par. 9).

Diungkapkan pula oleh Edgar Dale, dalam dunia pendidikan penggunaan media pembelajaran biasanya menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan audio visual (dalam “Pengertian Media Pembelajaran”, par 2-4). Hasil belajar

seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret). Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Pembelajaran semacam ini disebut *learning by doing* (Arsyad 10-11).



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Sumber: Kurniawan (2010, p. 4)

2.1.1.3 Ciri Media Pembelajaran

Berikut ini adalah tiga ciri media pembelajaran yang menunjukkan mengapa media perlu digunakan dan kemampuan efektif yang mampu dilakukan media melebihi kemampuan seorang guru menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 12).

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Dalam ciri ini dijelaskan mengenai kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini sangat penting untuk membantu memutar kembali kejadian yang hanya terjadi sekali (dalam satu dekade atau abad) guna keperluan pembelajaran. Prosedur yang rumit, urutan suatu objek atau peristiwa, maupun bentuk suatu objek dapat direkam guna menjadi bahan analisa perorangan maupun kelompok untuk keperluan pembelajaran.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini memungkinkan penyajian kejadian yang sebenarnya memakan waktu sehari-hari tetapi bisa disajikan hanya dalam waktu beberapa menit dengan , misalnya menggunakan pengambilan gambar dengan teknik *time lapse recording*. Tidak hanya itu, ciri ini juga memungkinkan manipulasi

transformasi melalui percepatan maupun perlambatan. Meski demikian ciri semacam ini memerlukan perhatian teliti, karena kesalahan dalam pengaturan berakibat pada kesalahan penafsiran.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Melalui ciri ini menjadikan media memungkinkan untuk mendistribusikan informasi baik berupa objek atau kejadian melalui ruang dan secara bersamaan dapat disajikan kepada setiap orang dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Sebagai contoh adalah pendistribusian melalui rekaman dalam video, audio ataupun disket yang dapat disebar hingga penjuru tempat kapanpun dan dimanapun.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar merupakan suatu realita yang menjelaskan bahwa keberadaan media sangat membantu dalam proses penyampaian informasi. Menurut Sadiman dkk bahwa adapun manfaat media secara umum adalah (dalam Warpala, par. 17):

- a. memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- c. meningkatkan kegairahan belajar sehingga memungkinkan siswa belajar menurut bakat dan minatnya
- d. memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran

Sedangkan menurut Mustikasari, secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut (Mustikasari, par. 10).

- a. Menyampaikan materi pembelajaran secara seragam. Dengan media pembelajaran diharapkan mengurangi terjadinya perbedaan penafsiran antar guru yang dapat berakibat kesenjangan informasi.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, karena umumnya media menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna yang mampu menghidupkan suasana belajar agar tidak membosankan.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena media menimbulkan komunikasi dua arah secara aktif. Jika hanya dengan guru maka kecenderungan komunikasi satu arahlah yang akan terjadi.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Melalui media pembelajaran, tujuan belajar lebih mudah tercapai dengan tenaga yang minim karena guru tidak harus menjelaskan materi berulang-ulang sebab telah dibantu dengan sajian melalui media.
- e. Meningkatkan kualitas belajar siswa, dimana media pembelajaran dapat membantu penyerapan materi belajar dengan lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa bisa jadi kurang memahami, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa menjadi lebih baik.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran yang lebih menarik akan mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sumber ilmu.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, karena dalam hal ini guru dapat berbagi peran dengan media sehingga memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek edukatif lainnya misalnya membantu kesulitan belajar siswa atau pembentukan kepribadian

2.1.1.5 Jenis Media Pembelajaran

Leshin, Pollock, dan Reigeluth mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok yaitu (dalam Arsyad 36):

- a. Media berbasis manusia yang meliputi guru, instruktur, tutor, kegiatan kelompok, maupun main peran,
- b. Media berbasis cetak yang meliputi buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas,
- c. Media berbasis visual meliputi ,bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide,

- d. Media berbasis komputer meliputi pegajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*
- e. Media berbasis audio-visual yang meliputi video, film, program slide-tape, televisi

Secara garis besar, media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan simulasi (Warpala, par. 30-33).

- a. Media Visual, yaitu jenis media yang menyampaikan pesan melalui simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Karakteristik umum medianya adalah cenderung bersifat kongkret, mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif. Contoh media ini adalah grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik.
- b. Media Audio, yaitu jenis media yang menyampaikan pesan yang dituangkan dalam symbol-simbol auditif (verbal/ non-verbal) yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Adapun karakteristik umum media ini adalah mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, pesan bisat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, sifat komunikasinya hanya satu arah, dan cocok untuk pengajaran musik dan bahasa. Contoh media ini adalah radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya.
- c. Media Proyeksi, yaitu jenis media yang dalam penyampaian pesan membutuhkan alat bantu dalam penyajiannya. Media ini bisa bisa dimanfaatkan dengan penampilan visual dan audio. Karakteristik umum media ini adalah pesan dapat disampaikan secara serentak kepada banyak siswa sekaligus, penyajiannya harus dengan kontrol guru, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih mahal dari kelompok media grafis, menggunakan teknik warna, animasi untuk menampilkan objek/ kejadian tertentu, dapat diulang, dihentikan dan

lain sebagainya sesuai kebutuhan. Contoh media ini adalah slide, Over Head Projector (OHP), film, televisi, komputer, video (VCD, DVD, VTP).

- d. Media Permainan dan Simulasi, yaitu media pembelajaran dengan memanfaatkan permainan untuk menyampaikan pesan. Karakteristik dari media ini adalah melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu menonjol (hanya sebagai pengarah) tetapi yang ditekankan justru interaksi, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, dan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi. Contoh media ini adalah permainan monopoli, kartu, ular tangga dan lain sebagainya.

2.1.2 Tinjauan Media Interaktif

2.1.2.1 Pengertian Media Interaktif dan Peranannya

Media Interaktif adalah suatu sistem yang dapat merespon tanggapan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Pendapat Marc Prensky memperjelas tentang gambaran mengenai media interaktif yang sangat berpengaruh bagi dunia pendidikan melalui pernyataan “ Sekolah saat ini terjebak di era abad 20, sedangkan pelajar telah bergerak ke era abad 21. Lalu bagaimana sekolah mengimbangi pelajarannya dengan pendidikan yang relevan?”. Pernyataan ini menjelaskan tentang bagaimana pergerakan dan perkembangan media terus meningkat pesat ke arah bentuk media interaktif (Bona, par. 6). Francis M. Dwyer adalah seorang peneliti yang menemukan kecenderungan efektifitas media interaktif. Dalam penelitiannya Dwyer, setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, melalui audio 10%, melalui visual 30% dan apabila ditambah dengan melakukan maka akan mencapai 80%. Melalui penelitian ini ditunjukkan bahwa media interaktif yang dalam hal ini termasuk berbasis komputer cukup signifikan dalam proses pembelajaran di sekolah (dalam Ariasdi , par.9).

Penggunaan media interaktif secara terstruktur disamping lebih menarik juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Selain itu keberadaan media ini juga mendorong partisipasi dan jika

dipergunakan dengan baik akan meningkatkan hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.

2.1.2.2 Jenis Media Interaktif

Secara umum ada dua kategori media interaktif dalam kaitannya dengan objek interaksinya yaitu (Bona, par. 10-16):

a. Media Interaktif berbasis Manusia

Media interaktif berbasis manusia secara praktis digambarkan erat kaitannya dengan sosok guru, atau orang yang berperan sebagai instruktur atau tutor. Peranan guru dalam hal ini berkaitan erat dengan ‘mengajar’. Mengajar adalah kegiatan merencanakan dan merancang, mendemonstrasikan, membimbing, menceritakan, menanyakan, menguji maupun mengumpulkan data dari hasil proses belajar mengajar. Media interaktif berbasis manusia menjadi penting ketika sarana dan prasarana yang telah semakin canggih dan serba interaktif tetap tidak lepas dari peranan manusia dalam upaya pengoperasian dan pengarahannya.

b. Media Interaktif berbasis Komputer

Sedangkan untuk media berbasis komputer cenderung mengacu pada pembelajaran yang memanfaatkan alat penyajian seperti komputer, video, dan lain sebagainya. Media interaktif jenis ini merupakan kesatuan sinergi dari beberapa aspek yaitu teks, grafik, gambar statistik, film, dan suara.

Terdapat 3 kategori media interaktif berbasis komputer yaitu *Computer-managed instruction-CMI*, *Computer-assited instruction- CAI*, dan *Computer-based instruction or training-CBI or CBT*.

Masing-masing jenis media interaktif memiliki kekhasan masing-masing. Berikut adalah pemaparan sifat khas dari masing-masing media.

Tabel 2.1 Perbedaan Media Interaktif Berbasis Manusia dan Komputer

Media Interaktif Berbasis Manusia	Media Interaktif Berbasis Komputer
<ol style="list-style-type: none"> 1. Terjadi komunikasi tatap muka 2. <i>Monitoring</i> dan pengaruh dirasakan secara langsung 3. Emosi menyatu dalam kelas 4. Peranan individu dapat berubah dengan mudah 5. Sangat ideal untuk interaksi guru dengan pelajar atau antar pelajar 6. Melatih <i>Creative Problem-solving</i> dan <i>mental experimentation</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat efektif untuk pengembangan basic skill karena memungkinkan adanya pengulangan 2. Sifatnya dinamis, interaktif dan mendukung pembelajaran secara individual 3. Mampu memberikan gambaran dari hal-hal yang sulit misalnya pergerakan planet 4. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan 5. Memungkinkan berlangsungnya <i>transfer of learning</i> dalam bentuk pengajaran hal-hal kompleks dalam kondisi yang bisa disesuaikan

Sumber : Bona (2011, par. 19)

2.1.3 Tinjauan Dongeng Rakyat

2.1.3.1 Pengertian Dongeng Rakyat

Dongeng adalah cerita khayal atau fantasi yang mengisahkan tentang keanehan dan keajaiban sesuatu seperti menceritakan asal mula suatu tempat, cerita tentang binatang, dan kehidupan manusia yang menabjubkan.

Dongeng menurut Martina Sudibja, Pimpinan Dae Carbegie Bandung, sebuah lembaga pengembangan sumber daya manusia, adalah media terbaik dalam membentuk karakter anak (dalam Anwar, par. 5). Dongeng adalah contoh bacaan yang cocok bagi anak, karena meskipun sebagai cerita fiktif namun dongeng dapat mengasah daya pikir dan imajinasi anak, meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi, membangun karakter anak dan manghangatkan hubungan orang tua dan anak (Hana 13).

Menurut William R. Bascom dongeng merupakan cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Umumnya dongeng diceritakan hanya sebagai hiburan, walaupun banyak yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral) atau bahkan sindiran (dalam Dananjaja 83).

2.1.3.2 Jenis-Jenis Dongeng

Dalam buku folklore Indonesia dijelaskan bahwa dongeng merupakan jenis cerita prosa rakyat yang merupakan salah satu bentuk folklore yang murni berbentuk lisan. Buku *Anti Aaerne* dan *Stith Thompson* yang berjudul *The Types of the Folktale* membagi jenis dongeng ke dalam empat golongan besar yaitu dongen binatang (*animal tales*), Dongeng biasa (*ordinary tales*), Lelucon atau anekdot (*jokes and anecdotes*), dan dongeng berumus (*formula tales*) (Dananjaja 86).

Dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi oleh binatang peliharaan dan binatang liar, dan dalam konteks ceritanya binatang dikisahkan dapat berbicara dan memiliki akal budi seperti manusia. Contoh dongeng binatang dari luar adalah Brer Rabbit, dan dongeng binatang dari Indonesia adalah Si kancil. Suatu bentuk khusus dari dongeng binatang adalah fables. *Fables* adalah dongeng binatang yang mengandung nilai moral, yakni ajaran baik buruk perbuatan dan kelakuan (Dananjaja 98).

Dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang (Dananjaja 98). Contoh dongeng ini adalah *Cinderella* dan *Ande-Ande Lumut*. Lelucon atau anekdot adalah jenis dongeng

yang dapat menimbulkan tawa bagi yang mendengar maupun yang menceritakan (Dananjaja 117).

Sedangkan dongeng berumus diungkapkan sebagai dongeng yang memiliki struktur perulangan. Adapun subbentuk dari dongeng berumus adalah dongeng bertimbun banyak (dongeng yang dibentuk dengan menambah keterangan lebih terperinci pada setiap pengulangan di inti cerita), dongeng untuk mempermainkan orang (cerita fiktif untuk memperdayai orang karena menimbulkan pernyataan bodoh dari pendengarnya) dan dongeng tanpa akhir (Dananjaja 139)

Menurut Hana yang termasuk dongeng adalah seperti fable (binatang atau benda mati), saga (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), mythe (dewa-dewi, peri, roh halus), epos (cerita seperti Mahabharata dan Ramayana) (14).

- a. Fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (Kardani, par. 29)
- b. Saga adalah dongeng yang mengandung unsur sejarah yang menceritakan keberanian dan kepahlawanan seseorang (Kardani, par. 54).
- c. Legenda adalah dongeng tentang terjadinya suatu tempat, gunung, sungai, danau, dan lainnya (Kardani, par. 39)
- d. Hikayat adalah cerita kuno bersifat dan berisi kehidupan putera raja yang gagah dan putri yang cantik (Kardani, par. 33).
- e. Mite adalah dongeng yang menceritakan kehidupan makhluk halus atau dewa-dewi yang terkait dengan kepercayaan animisme (Kardani, par. 41).
- f. Epos adalah cerita tentang kepahlawanan yang ideal antara pahlawan pembela kebenaran melawan kejahatan (Kardani, par. 28).

Menurut William R. Bascom, cerita prosa rakyat dibagi menjadi 3 golongan besar, yaitu (1) Mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*). Bascom mengatakan bahwa mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadiserta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa dengan setting peristiwa yang terjadi di dunia lain yang bukan seperti dikenal sekarang dan terjadi pada masa lampau (dalam Danandjaja 50). Dan mite juga mengisahkan petualangan para dewa, kisah percintaan mereka, hubungan kekerabatan mereka, kisah perang

mereka dan lain sebagainya (Danandjaja 51). Legenda merupakan cerita prosa rakyat yang mempunyai ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia, walaupun ada kalanya manusia digambarkan memiliki sifat-sifat luar biasa dan sering kali dibantu dengan makhluk ajaib. Dongeng merupakan cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Umumnya dongeng diceritakan hanya sebagai hiburan, walaupun banyak yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral) atau bahkan sindiran.

2.1.3.3 Manfaat Dongeng

Manfaat dongeng bagi anak adalah mengasah daya pikir dan imajinasi, menggugah minat baca dan menanamkan berbagai nilai dan etika (“Manfaat Kekuatan Dongeng bagi Psikologi Anak”, par.3). Dongeng dapat menjadi langkah awal menumbuhkan minat baca anak, setelah tertarik pada dongeng yang mereka dengar, diharapkan anak dapat menumbuhkan ketertarikan terhadap buku. Diawali dengan buku-buku dongeng yang mereka dengar, kemudian meluas ke buku pengetahuan, sains, agama, dan lainnya. Secara garis besar, dongeng bermanfaat bagi perkembangan psikologi anak dan keharmonisan hubungan dalam suatu keluarga (Roni, par. 3). Sehingga ada baiknya dongeng disampaikan kepada anak karena memiliki efek positif yang tinggi bagi perkembangan mental anak (Hana 17).

Secara lebih jelas ada beberapa manfaat mendengar atau membaca dongeng bagi anak usia dini, yakni (Roni, par. 4-8):

- a. Dongeng mengasah daya pikir dan imajinasi anak, misalnya saat anak memvisualisasikan latar, tokoh, ataupun situasi yang ditampilkan dalam dongeng.
- b. Dongeng sebagai metode penyampaian pesan moral yang efektif. Dalam hal ini dongeng menjadi media bagi orang tua untuk menyampaikan nasihat melalui pesan moral dalam dongeng.

- c. Keberadaan dongeng mampu menumbuhkan minat baca. Diawali dengan cerita dongeng, kemudian anak akan beralih untuk menyukai bacaan buku, ilmu pengetahuan, sains dan lainnya.
- d. Dongeng menjadi jembatan spiritual yang mengarahkan pada pendekatan emosional antara pendongeng dan penyimaknya. Dalam hal ini, ketika orang tua bertindak sebagai pendongeng maka secara tidak langsung mampu menciptakan interaksi dan komunikasi antara anak dan orang tua.
- e. Memicu daya kreatifitas dan memancing wawasan luas bagi orang tua. Melalui cerita dongeng akan memicu rasa ingin tahu anak, sekaligus memerankan orang tua untuk lebih banyak tahu agar mampu menanggapi setiap pertanyaan yang mungkin akan dilontarkan anak.

2.1.3.4 Perkembangan Dongeng Rakyat di Indonesia

Dongeng Rakyat adalah cerita hal-hal luar biasa yang terjadi di masa lalu, yang diangkat dari pemikiran fiktif maupun non-fiktif. Dongeng di Indonesia termasuk sejenis seperti cerita rakyat maupun cerita tradisional yang disampaikan turun temurun (“Pengertian dan definisi”, par 1-3).

Dongeng rakyat menjadi salah satu kekayaan budaya bangsa Indonesia sekaligus identitas bangsa, karena di dalam dongeng rakyat tersirat nilai-nilai sejarah dan menceritakan tentang keberagaman suku dan bahasa serta kebiasaan yang dimiliki oleh penduduk Indonesia (“Cerita Rakyat Semakin Terlupakan”, par. 3-5).

Pentingnya nilai-nilai dalam dongeng menjadikan dongeng begitu penting untuk dikomunikasikan kepada anak dengan tujuan untuk memberikan pesan dan amanat kemoralan, memperkenalkan budaya bangsa sekaligus menanamkan rasa nasionalisme. Dan bahkan lebih dari itu, keberadaan dongeng mampu mempererat hubungan kekeluargaan dan menjalin kehangatan komunikasi dari orang tua kepada generasi yang lebih muda.

Dongeng rakyat Indonesia umumnya bercerita tak jauh berbeda dengan dongeng luar, sebagai contoh *Ande-ande Lumut* memiliki tipe konflik yang sama dengan cerita dongeng *Cinderella* yaitu tentang kisah kehidupan gadis beribu tiri yang pada akhirnya menemukan pasangan hidup seorang pangeran yang baik.

Yang membedakan keduanya hanyalah *setting* cerita dan penggambaran gaya hidup tokoh yang lebih tradisional karena mencerminkan nilai kehidupan kedaerahan. Meski demikian, di Indonesia dongeng dunia semacam *Cinderella* tetap jauh lebih menarik perhatian anak karena saat ini karena anak cenderung terpengaruh gaya hidup modern yang hadir karena perkembangan teknologi informasi.

Saat ini keberadaan media digital menjadi salah satu penyebab dongeng rakyat tak lagi diminati. Sebagai contoh adalah keberadaan *game portable*, film-film yang diputar lewat televisi, maupun sosial media berbasis digital. Kak Seto mengungkapkan bahwa keberadaan media digital, meski secara efektif membangun pola pikir modern anak tetapi bila terlalu berlebihan beresiko kecanduan yang berujung pada kecenderungan anak sebagai pribadi individualis, kemampuan sosialisasi kurang, minat baca rendah, potensi obesitas, dan ketidakmampuan menghadapi tekanan menjadi sangat tinggi (“Asah Kecerdasan Emosional Anak”, par. 15). Jika media sebagai penunjang kebutuhan anak dapat dimanfaatkan secara tepat guna dan tepat sasaran, maka dapat berdampak pada peningkatan kecerdasan anak. Mengingat pentingnya keberadaan media sebagai alat bantu yang mampu menunjang kemudahan proses belajar, keefektifan penyampaian pesan, kualitas belajar yang lebih baik, dan masih banyak lagi (Bawazir, par 3).

Terlepas dari segala peranan baik dongeng, turut menajamkan kesadaran untuk tetap berhati-hati. Meski secara garis besar selalu ada pesan kebaikan yang dihadirkan dalam dongeng rakyat, tetapi tak jarang pula ada dongeng yang dalam penyampaian pesan baik juga menyajikan teladan buruk yang secara tidak langsung bisa mempengaruhi pola pikir anak. Seperti disebutkan dalam dongeng Sangkuriang yang mengisahkan bahwa Sangkuriang sempat menyukai dalam konteks asmara terhadap ibu kandungnya sendiri, dan membunuh seekor anjing yang *notebene* adalah ayah kandungnya. Secara logis jika tidak dimaknai dan diarahkan dengan baik, cerita semacam ini dapat menimbulkan pendapat dan gambaran buruk bagi pola pikir anak (“Manfaat”, par.11).

Umumnya dongeng rakyat Indonesia sering kali menggunakan setting kerajaan dengan konflik terkait nilai persaudaraan, kekeluargaan, kesetiakawanan,

spiritualitas dan pengorbanan. Akhir cerita sebagian besar memberikan simpulan tentang sebab akibat dan tanggung jawab, dan gaya hidup tradisional dan budaya daerah selalu tercermin dalam setiap penokohan dan setting cerita guna menyajikan bayangan imajinasi yang bermakna nasionalisme.

2.1.3.5 Dongeng Media Komunikasi Efektif Anak

Proses komunikasi efektif antara orangtua dengan anak, sangat membantu anak secara emosional untuk memahami dirinya sendiri, perasaannya, pikirannya, pendapatnya dan keinginan-keinginannya. Anak dapat mengidentifikasi perasaannya secara tepat sehingga membantunya untuk mengenali perasaan yang sama pada orang lain (Chaerunnisa, par. 9).). Anak adalah peniru yang hebat di dunia ini, berapapun tidak peduli ia terhadap apa yang terjadi di lingkungan ini, ia sebenarnya sedang memperhatikan apa yang sedang dilakukan oleh orang tuanya (Suryadi 23).

Saat ini keberadaan media digital menjadi salah satu penyebab dongeng rakyat tak lagi diminati. Kak Seto mengungkapkan bahwa keberadaan media digital, meski secara efektif membangun pola pikir modern anak tetapi bila terlalu berlebihan beresiko kecanduan yang berujung pada kecenderungan anak sebagai pribadi individualis, kemampuan sosialisasi kurang, minat baca rendah, potensi obesitas, dan ketidakmampuan menghadapi tekanan menjadi sangat tinggi (“Asah Kecerdasan Emosional Anak”, par. 15).

Untuk itu, ada baiknya jika media sebagai penunjang kebutuhan anak dapat dimanfaatkan secara tepat guna dan tepat sasaran, karena dapat berdampak pada peningkatan kecerdasan anak. Mengingat pentingnya keberadaan media sebagai alat bantu yang mampu menunjang kemudahan proses belajar, keefektifan penyampaian pesan, kualitas belajar yang lebih baik, dan masih banyak lagi (Bawazir, par 3).

Hana mengungkapkan bahwa membaca ataupun mendengarkan dongeng menjadi sarana komunikasi dan pembelajaran yang efektif bagi anak. Orang tua tidak sepatutnya berpikir mendongeng sebagai kegiatan yang sia-sia karena mendongeng adalah kegiatan yang bermanfaat menjalin hubungan dekat antara orang tua dan anak (20).

2.1.4 Tinjauan Perkembangan Anak

2.1.4.1 Teori Perkembangan Anak

Masa awal kehidupan anak merupakan masa yang sangat penting dan berharga. Pepatah orang cina mengatakan “Usia tiga tahun melihat kedewasaan, di usia tujuh tahun melihat usia tua” menyiratkan bahwa segala sesuatu yang di terima pada masa kanak-kanak akan menentukan gaya hidupnya kelak di kemudian hari (Setiawan 8). Setiap anak merupakan individu yang khas dan unik dengan beragam potensi, emosi, dan perasaan serta watak yang berbeda antara satu dengan lainnya. Watak anak terbentuk dari hasil belajar yang dialaminya dan sekaligus karena faktor keturunan. Anak sangat mudah sekali meniru orang yang ada di sekitarnya, seperti orang tua. Sehingga bisa dikatakan bahwa watak anak merupakan cerminan dari kedua orang tuanya (Suryadi 2).

Anak menjadi peniru karena pada masa usia dini anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Dan masa ini juga sebagai masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosioemosional, agama dan moral (Nurhayati, par 1-2).

Menurut Piaget, pada usianya anak akan membangun secara aktif dunia kognitif mereka, di mana segala informasi akan dituangkan ke dalam pikiran mereka (“Perkembangan Kognitif Piaget”, slide 7). Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan semata, melainkan hasil interaksi keduanya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif terdiri atas empat aspek yaitu (1) kematangan, sebagai hasil dari perkembangan susunan syaraf, (2) pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara organisme dan dunianya, (3) interaksi sosial, dan (4) ekulibrasi, yakni adanya kemampuan atau sistem yang mengatur diri organisme agar selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya (dalam Utomo, par. 1-2).

Ada 4 tahap perkembangan kognitif anak menurut Piaget, antara lain (Utomo, par.13).:

a. Tahap Sensorimotorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini perkembangan mental ditandai dengan kemajuan yang pesat dalam kemampuan bayi mengorganisir dan mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan fisik (“Perkembangan Kognitif Piaget”, slide 8). Itulah sebabnya senjata anak yang utama pada usia ini adalah menangis, hal ini disebabkan karena anak belum mengerti cara mengungkapkan keinginannya (Ndraha 5). Tahap sensorimotorik terbagi atas 6 periode (“Perkembangan Kognitif Piaget”, slide 9):

- Periode 1: refleksi(0-1 bulan)
- Periode 2: kebiasaan (1-4 bulan)
- Periode 3: reproduksi (4-8 bulan)
- Periode 4: koordinasi skemata (8-12 bulan)
- Periode 5: eksperimen (12-18 bulan)
- Periode 6: representasi (18-24 bulan)

b. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini perkembangan anak dibedakan dalam 2 jangkauan usia. Padausia 2-4 tahun mulai anak menerapkan fungsi semiotik (simbol). Beberapa gejala yang ditunjukkan anak adalah bermain simbolis dengan menggunakan benda-benda imitasi sehingga anak suka sekali memegang benda dan belajar hal baru. Ketika memasuki usia 4-7 tahun anak mengalami perkembangan intuitif dimana kecenderungan sifat egosentris dan meniru muncul. Anak menyukai kegiatan menggambar realistik dari apa yang pernah dilihat meski bentuk tidak proporsional, dan anak mulai mengenali bentuk-bentuk geometris. Sifat egosentris membawa anak pada situasi ketidakmampuan melihat dari perspektif orang lain.

c. Tahap Operasional Konkrit (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, dan membagi (Nurhayati, par.4).Pemikiran anak tidak lagi didominasi oleh persepsi sebab anak telah mampu berpikir dan menyelesaikan masalah secara logis. Tahapan ini

membawa anak untuk mampu menggunakan operasi yang masih terbatas pada hal-hal konkrit

d. Tahap Operasi Formal (11 – 15 tahun)

Pada tahap ini anak mulai tumbuh dengan pemikiran remaja yang secara kualitas lebih dewasa dan *reasonable*. Anak juga mampu berpikir abstrak, menggunakan penalaran ilmiah, bersedia menerima pendapat orang lain, dan berpikir logis dalam masalah verbal.

Sedangkan pakar psikologi Erik Erikson memfokuskan perkembangan psikologi sejak kecil hingga dewasa dalam delapan tahap. Berikut adalah 4 tahapan utama yang perlu untuk diketahui (Ahira, par. 3):

a. Tahap *Trust vs Mistrust*

Tahap ini berlangsung dari sejak lahir hingga anak berusia 1 tahun. Pada tahap awal ini masalah trust atau kepercayaan dibangun melalui pengasuhan yang dilakukan oleh orang terdekatnya. Baik orang tua maupun pengasuh yang menggantikan peran orang tua. Apabila pola asuh tidak tepat akan terjadi ketidakpercayaan.

b. Tahap *Autonomy vs Shame and Doubt*

Tahap ini berlangsung pada usia 1-3 tahun, dimana anak mulai tumbuh raya percaya dirinya dan ditunjukkan dengan adanya gerakan motorik secara mandiri, seperti berbicara dan berjalan. Sehingga ada baiknya dalam mendidik, orang tua memberikan sedikit kebebasan agar anak dapat melakukan sendiri. Sebab bila anak terlalu dilindungi dan terlalu sering dilarang melakukan sesuatu justru akan memunculkan rasa ragu dan malu pada anak.

c. Tahap *Initiative vs Guilty*

Anak yang berusia 3-6 tahun akan tumbuh inisiatif untuk melakukan sesuatu yang ingin dilakukannya. Baik gerak fisik yang dinami, maupun kegiatan untuk mencari pengalaman baru lainnya dengan penggunaan inderanya. Sebaliknya, kekangan atau larangan yang terlalu banyak dari

orang tua justru malah membuat anak merasa bersalah sehingga akan merasa bersalah pula saat melakukan inisitif.

d. Tahap *Industry vs Inferiority*

Pada anak berusia 6-11 tahun ini, anak akan mulai belajar bekerja sama sekaligus bersaing dengan teman sebayanya. Dan anak juga akan berusaha meraih satu keberhasilan. Oleh sebab itu Erikson menekankan pola asuh yang baik untuk menumbuhkan kembali tahap kerja sama dan meraih prestasi tersebut.

Berdasarkan aspek perkembangannya, perkembangan anak usia dini dibedakan menjadi 6 macam perkembangan yang antara lain adalah sebagai berikut (Sumarno, par.3).

a. Perkembangan Moral, meliputi:

- Mampu merasakan kasih sayang, melalui rangkulan dan pelukan
- Meniru sikap, nilai dan perilaku orang tua
- Menghargai memberi dan menerima
- Mencoba memahami arti orang dan lingkungan sekitarnya

b. Perkembangan Fisik

- Pertumbuhan fisik yang pesat
- Perilaku motorik berkembang drastis
- Energik dan aktif
- Membedakan perabaan
- Masih membutuhkan waktu tidur nyenyak yang banyak
- Tertarik pada makanan

c. Perkembangan Bahasa

- Menyatakan maksud dalam kalimat yang terdiri dari 4-10 kata
- Mengetahui dan meniru suara
- Mengerti terhadap kalimat perintah
- Mengajukan pertanyaan
- Menyebutkan nama-nama beda dan fungsi
- Memecahkan salah dengan dialog

d. Perkembangan Kognitif

- Mengelompokkan benda-benda yang sejenis
 - Mengelompokkan bentuk
 - Membedakan rasa, bau, dan warna
 - Menyebut dan mengenali bilangan
 - Rasa ingin tahu yang tinggi
 - Imajinatif
- e. Perkembangan Sosial dan Emosi
- Mengenal aturan
 - Orientasi bermain
 - Egosentris
 - Belajar tentang kerja sama dan berbagi
 - Belajar ke kamar mandi sendiri (*Toilet training*)
 - Selalu ingin mencoba sendiri
 - Menunjukkan ekspresi emosi
 - Responsif terhadap dorongan dan pujian
 - Mengembangkan konsep diri
 - Belajar menerima tanggung jawab pribadi dan kemandirian
- f. Perkembangan Seni
- Mendengarkan musik
 - Mengikuti irama
 - Bernyanyi
 - Menciptakan irama
 - Menggambar

2.1.4.2 Psikologi Anak Usia 7-11 Tahun

Masa ini adalah masa di Sekolah Dasar dan merupakan masa untuk mempelajari dasar-dasar pengetahuan umum dan teknik-teknik. Ini merupakan suatu masa di mana anak bisa memperlihatkan kepandaiannya, melucu, membual, mengusulkan pendapat. Masa ini disebut “kelompok teman sebaya”, sebab anak sangat mementingkan apakah ia diterima oleh temannya atau tidak. Diungkapkan ibu Niken selaku dosen Fakultas Psikologi Universitas Tarumanegara Surabaya bahwa pada usia ini anak berada pada tahap konkret operasional dimana anak

telah mampu berpikir secara sistematis, tapi masih terbatas pada benda-benda konkret. Sebagai contoh adalah ketika belajar tentang keberadaan Tuhan anak dihadapkan pada benda ciptaan Tuhan seperti gunung, manusia, tumbuhan yang secara nyata dapat disaksikan dan ditemukan di sekitar anak sehingga anak dapat dengan mudah mencerna dan memahami teori tersebut, inilah yang tadi disebut sebagai pemahaman secara konkret (*personal conversation*, 12 Maret 2012). Berikut adalah aspek perkembangan yang terjadi pada anak usia 7-11 tahun (Setiawan 25-26).

a. Secara Jasmani

- Pertumbuhan sangat lambat, tetapi mantap
- Takaran makanan bertambah karenanya anak bisa menjadi menggemuk bila terlalu banyak makan
- Secara lahiriah tidak rapi, tidak suka berdandan
- Mudah terserang penyakit campak, cacar air, batuk

b. Kepandaian

- Keterampilan

Anak menjadi terampil bagi dirinya sendiri. Ia dapat berpakaian dan berbandan sendiri. Bagi orang lain, anak dapat menolong menyapu dan mencuci piring. Di sekolah, anak menulis, menggambar, menari, menyanyi. Dalam teknik bermain, anak sudah bisa melempar dan menangkap bola

- Perkembangan Komunikasi

Anak mampu mendengarkan pembicaraan orang lain pada acara televisi, mendengarkan dan membaca pelajaran di sekolah, dan belajar kosakata baru. Anak perempuan lebih suka bicara perihal warna, tetapi anak laki-laki lebih suka mengucapkan kata-kata yang kasar, untuk menyatakan perbedaannya dengan perempuan. Anak suka bercerita dengan teman perihal pengalaman sendiri, keluarganya, atau rekreasi, olahraga, acara televisi, dan hal-hal yang merangsang bahaya.

c. Secara Emosi

- Pada usia ini anak cenderung takut pada kegelapan dan anti untuk diajak ke dokter. Ekspresi kemarahan akan ditunjukkan anak ketika mereka merasa pekerjaannya terganggu, ketika dibandingkan dengan temannya, sadar akan kelemahannya, merasa ditipu atau disalahpahami, dan ketika merasa diperlakukan tidak adil.
- Meskipun pada masa ini rasa ingin tahu anak tidak sebesar dulu, tetapi terhadap barang-barang yang baru, atau yang tidak dapat dijamah seperti korek api masih timbul rasa ingin tahu. Pemuasan rasa ingin tahu biasanya ditunjukkan anak dengan menyelidiki atau bertanya.
- Secara emosional, anak laki-laki pada usia ini akan merasa tidak nyaman dicium atau dipeluk, sedangkan anak perempuan tidak suka berterus-terang dan lebih suka menyatakan diri secara tidak langsung.

d. Secara Sosial

- Anak mulai menyukai kehidupan kelompok, dan pada masa ini pula anak mampu mengatasi egonya serta mampu bekerja sama.
- Anak yang tidak dapat diterima oleh teman-temannya kebanyakan pembawaannya menjadi pendiam atau agresif. Anak yang bermasalah, sering tidak bisa hidup bersama dengan teman yang lain, merasa terasingkan, tidak memiliki suka cita dan selalu gusar.

2.1.5 Tinjauan Hubungan Anak dan Orang Tua dalam Keluarga

Dalam berbagai bidang kehidupan dapat dilihat bahwa keluarga memberi pengaruh yang sangat besar. Hubungan keluarga yang tidak harmonis akan membuat anak menjadi tegang dan akan mempengaruhi suasana belajar mereka. Hubungan antara orang tua dan anak merupakan dasar pembentukan hubungan interaksi sosial.

Proses komunikasi efektif antara orangtua dengan anak, sangat membantu anak secara emosional untuk memahami dirinya sendiri, perasaannya, pikirannya, pendapatnya dan keinginan-keinginannya. Anak dapat mengidentifikasi perasaannya secara tepat sehingga membantunya untuk mengenali perasaan yang sama pada orang lain (Chaerunnisa, par. 9). Anak adalah peniru yang hebat di dunia ini, berapapun tidak peduli ia terhadap apa yang terjadi di lingkungan ini, ia

sebenarnya sedang memperhatikan apa yang sedang dilakukan oleh orang tuanya (Suryadi 23).

Menurut Setiawan anak akan mewarisi sifat dan karakter yang dimiliki orang tua karena mereka belajar langsung dari orang tua. Sejauh mana standar perilaku orang tua, akan mempengaruhi juga konsep perilaku anak karena orang tua merupakan objek utama bagi anak untuk belajar (10).

Sangat disayangkan bahwa dewasa ini sering kali terjadi kasus dimana anak dari sejak bayi sering kali diserahkan dan dipelihara oleh pengasuh (bukan orang tuanya) karena tuntutan kesibukan pekerjaan. Padahal semestinya, sesibuk apapun orang tua, penyediaan waktu bersama anak harus diutamakan dan diperhatikan terlebih dahulu. Menurut Niken saat ini orang tua sering kali melupakan komunikasi-komunikasi kecil yang sebenarnya sangat bermakna bagi anak. Orang tua saat ini lebih menterjemahkan komunikasi anak sebagai rutinitas untuk memenuhi kuantitas berinteraksi dengan anak, padahal sebenarnya kuantitas bukan menjadi yang utama dalam jalinan interaksi orang tua dan anak melainkan kualitaslah yang justru akan menciptakan kedekatan yang baik bagi anak (*personal conversation*, 12Maret 2012).

Dalam keluarga orang tua memainkan peranan yang penting karena mereka adalah tokoh utama bagi anak-anak. Menurut Niken terkadang orang tua sering kali tanpa sadar berupaya mendidik anak dengan cara melarang sebelum anak melakukan pelanggaran, dan bahkan ada orang tua yang cenderung memilih *punishment* (hukuman) untuk menghadapi tingkah laku anak padahal penyikapan semacam ini belum tentu bisa diterima semua anak dan dapat berdampak anak menjadi lebih penakut dan kurang percaya diri dalam lingkungan sosialnya (*personal conversation*, 12 Maret 2012).

Orang tua yang tidak memberi didikan yang baik bagi anaknya, kelak bukan saja tidak bisa menikmati hasil yang baik, bahkan anak mungkin akan menyusahkan orang tuanya. Dalam pandangan seorang anak, orang tua memegang peranan sebagai (Setiawan 12):

- a. Ayah dan ibu

Ayah dan ibu bertanggung jawab untuk memelihara kebutuhan anak, baik secara jasmani dan rohani, untuk mempertahankan hubungan yang baik di antara mereka.

b. Seorang Guru

Orang tua harus membimbing anak sebelum mereka tahun membedakan mana yang baik dan salah. Anak sangat membutuhkan bimbingan dalam pembinaan karakter dan sifat yang baik dalam penentuan sikapnya sebagai seorang manusia. Ada baiknya tidak memanjakan anak tanpa mendidik atau mengajar mereka. Tujuan mengajar adalah kasih. Dengan kasih menegakkan disiplin, tidak menegakkan disiplin adalah kesalahan seorang guru .

c. Seorang Teman

Orang tua ada baiknya bisa menjadi teman akrab bagi anak, hidup bersama mereka, dan kadang kala ikut berekreasi dan bermain bersama anak. Dengan perilaku semacam ini hubungan baik antara orang tua dan anak akan terjalin, sehingga orang tua bisa menjadi penghibur sewaktu mereka menghadapi kesulitan dan kesedihan.

2.1.6 Tinjauan Komunikasi Anak

2.1.6.1 Pengertian Komunikasi

Menurut Effendy istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communication*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna (9).

Ketika dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, dikatakan terjadi komunikasi apabila terdapat kesamaan makna mengenai apa yang dibicarakan. Dikatakan Effendi bahwa kesamaan bahasa yang digunakan dalam percakapan itu belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Sehingga pada intinya, secara mendasar komunikasi terjadi minimal harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat. Disebut minimal, karena kegiatan komunikasi tidak hanya informatif, yakni agar orang lain mengerti dan tahu tetapi juga persuasive, yaitu agar orang bersedia menerima

paham atau keyakinan, melakukan suatu perbuatan atau kegiatan dan lain sebagainya (Effendy 9).

2.1.6.2 Komunikasi bagi Anak

Setiap orang tua tentu menyayangi anaknya, namun tidak semua anak menyadari akan kasih sayang orang tua mereka. Kadang kala selisih usia dan perbedaan generasi menjadikan orang tua dan anak sulit untuk bisa menyalurkan kasih satu sama lain. Komunikasi merupakan pengikat yang penting bagi kedua generasi ini. Membangun komunikasi yang baik dengan anak harus memperhatikan prinsip dibawah ini (Setiawan 70):

a. Menyediakan waktu

Orang tua umumnya sering kali tidak menyadari pentingnya waktu berkumpul dengan anak. Kesibukan mereka dengan pekerjaan dan aktivitas lain menjadikan anak tak lagi mendapat cukup perhatian. Beberapa ahli berpendapat bahwa sebenarnya waktu itu tidaklah terlalu penting, tetapi kualitas dari waktu itulah yang lebih penting. Jadi tidak ada suatu komunikasi yang baik yang tidak membutuhkan waktu. Sangat disayangkan bahwa banyak orang tua yang tahu memenuhi kebutuhan anak secara material tetapi hamper tak menyediakan waktu untuk bergaul dengan anak. Demikian pula antara guru dan murid. Komunikasi yang berhasil hanya dapat diperoleh melalui pengorbanan waktu, dengan bertindak demikian maka bisa disebut sebagai wujud perhatian yang nyata.

b. Berkomunikasi secara pribadi

Komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak sering kali bersifat negatif, dengan pengertian bahwa sewaktu anak ada masalah baru orang tua mencari waktu untuk berbicara dan komunikasi itu hanya berupa peneguran dan kritikan. Atau kadangkala komunikasi itu hanya berbentuk suatu kepentingan saja misalnya mengumpulkan data atau ingin menyerahkan suatu tugas kepada mereka, sekedar formalitas dan rutinas belaka. Kualitas komunikasi memang penting, tetapi yang lebih penting ialah bagaimana menyediakan waktu berkomunikasi secara pribadi.

Komunikasi yang diadakan secara khusus akan dapat meyelami bagaimana rasa senang, marah, sedih, dan gembira itu.

c. Menghargai anak

Orang dewasa sadar atau tidak, sering kali meremehkan anak kecil. Orang dewasa sering berkata, “Kamu masih kecil tidak mengerti apa-apa, jangan ikut campur urusan orang tua!”, “Ayah/Ibu sudah banyak makan garam dibandingkan kalian, apa yang kalian mengerti?”, “Ayah/Ibu lebih tua, seharusnya kalian patuhi perkataan Ayah/Ibu!” Sebenarnya dengan meremehkan anak semacam ini tidak akan menimbulkan pengertian yang baik bagi anak. Masalah akan banyak berkurang bila orang tua dapat berbicara seperti kepada seorang yang dihargai terhadap anaknya. Kenyataan yang terjadi sekarang tidak lagi dapat disamakan dengan masa muda orang tua, dimana segalanya masih serba kuno dan belum ada kemajuan teknologi seperti saat ini sehingga wajar adanya bila anak saat ini melebihi orang tua dalam hal-hal tertentu. Untuk itu ada baiknya orang tua menghormati dan menghargai pendapat anak.

d. Mengerti Anak

Dalam berkomunikasi dengan anak, ada baiknya terlebih dahulu mengenal duni anak, memandang dari posisi anak dan mendengarkan apa yang diceritakan anak akan membantu orang tua untuk lebih memahami suka duka yang dirasakan anak, termasuk mengenali kegemaran, kesulitan, kelebihan serta kekurangan anak. Dengan mengerti anak, maka komunikasi akan lebih lancar dan hubungan akan menjadi lebih erat, dan bila anak bermasalahakan lebih mudah diselesaikan.

e. Mempertahankan hubungan

Komunikasi yang baik harus didasarkan pada hubungan yang baik. Meski orang tua atau guru memiliki wibawa tertentu dihadapan anak, namun bila dapat memposisikan diri sebagai teman bagi anak, akan menggugah anak untuk lebih mudah mengemukakan isi hatinya. Dengan memposisikan orang tua sebagai teman, anak akan lebih terbuka untuk berbagi kesedihan dan kegembiraannya.

2.1.7 Tinjauan Bermain dan Kecerdasan bagi Anak

2.1.7.1 Pengertian Bermain

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain umumnya dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Dijelaskan pula oleh Piaget bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang untuk sekedar memenuhi kesenangan fungsional (dalam Hurlock 320).

Menurut *Karl Buhler, Scenk* dan *Ziger* pengertian bermain adalah kegiatan yang menimbulkan 'kenikmatan'. Dan kenikmatan itu kemudia menjadi rangsang bagi perilaku lainnya, yaitu ketika anak mampu berbicara dan berfantasi. Fungsi kenikmatan meluas menjadi *Scheffens Treud* (kenikmatan berfantasi). Selanjutnya konsep bermain kemudian juga dikembangkan lagi oleh Charlotte Buhler yang menganggap bermain sebagai pemicu kreativitas, menurutnya semakin anak yang banyak bermain akan meningkatkan kreativitasnya (dalam Suryadi 116-117).

Sigmund Freud berpendapat bahwa dengan bermain seorang anak dapat menumpahkan seluruh perasaannya, bahkan mampu mengatur, menguasai, berfikir, dan berencana. Selanjutnya menurut Erick Erikson bahwa bermain dapat berfungsi memelihara ego anak-anak. Begitu pula pendapat Jean Piaget yang menyatakan bahwa bermain menunjukkan 2 realita anak yaitu adanya adaptasi terhadap apa yang sudah mereka ketahui dan tentang respon anak terhadap hal-hal baru.

Bermain menjadi sarana untuk menguatkan potensial di dalam diri menjadi berbagai kemampuan kecakapan dan sarana menyalurkan kelebihan energi relaksasi (Suryadi 117). Bermain penting bagi anak sebab bermain adalah bekerja bagi anak. Selain itu bermain juga merupakan cara belajar yang bersifat alami. Biasanya anak bermain dengan cara meniru tindakan dan karakter dari orang yang dikaguminya atau ditakutinya dari orang yang berada di sekitarnya yang biasa ditemui sehari-hari (Suryadi 58), misalnya seorang anak perempuan yang meniru ibunya dengan bermain masak-memasak menggunakan kompor mainan, atau meniru dokter yang sedang memeriksa pasiennya. Demikianlah anak

bermain sambil belajar. Dengan bermain peran sebagai dokter anak seolah belajar untuk mengatasi ketegangan dan ketakutan terhadap dokter (Suryadi 41-42).

Bermain adalah dunia bagi anak yang penuh dengan spontanitas dan menyenangkan. Dalam kegiatan bermain, bahasa anak dapat berkembang optimal apabila ada rangsangan dan stimulus dari orang dewasa. Orang tua dapat berperan dalam memilihkan permainan yang dapat membantu memaksimalkan fungsi otak atau kemampuan otak dan pikiran anak. Dengan kata lain peran orang tua atau guru dalam kegiatan bermain anak sangat berpengaruh. Orang tua hendaknya tidak sembarangan memilih permainan atau membebaskan anak memilih permainan, karena ada beberapa permainan yang berdampak buruk bagi perkembangan anak. Dan orang tua pun perlu untuk menyeimbangkan waktu bermain anak agar tidak terlalu berlebihan (“Meningkatkan kecerdasan anak melalui game”, par. 5)

Kegiatan bermain selain berperan baik dalam perkembangan bahasa anak, juga berperan dalam perkembangan fisik, intelektual, sosial, dan emosional anak. Sehingga bisa dikatakan bahwa bermain sangat mempengaruhi pembentukan kepribadian dan karakter anak. Keterampilan dan pengetahuan anak yang masih serba terbatas, memungkinkan anak melakukan aktivitas bermain dan mendapatkan informasi tentang dunia sekitarnya, serta tentang siapa dirinya. Bermain memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dalam berbagai situasi dan sudut kehidupannya (Suryadi 129).

Bermain membantu anak memahami dunia sekitar, menyelidiki sesuatu, menguji teori anak, mencoba menghubungkan sebab akibat dan belajar tentang banyak hal. Bermain membantu anak untuk menhayati berbagai masalah-masalah dan tantangan-tantangan yang menggairahkan yang nantinya kelak berguna bagi anak untuk tumbuh menjadi orang dewasa yang optimistik dan kreatif dalam menghadapi masalah hidup. Melalui kegiatan bermain anak akan melatih kemampuan identifikasi, klarifikasi, mengurutkan, mengamati, membedakan, menarik kesimpulan, membandingkan dan menentukan atas sesuatu yang sedang dan akan dia lakukan. Serta secara logis anak akan tertantang untuk berusaha memenangkan permainan (Suryadi 130).

2.1.7.2 Karakteristik Bermain

Adapun beberapa karakteristik bermain mencakup:

- a. Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan.
- b. Bermain merupakan kegiatan yang dinikmati anak.
- c. Tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri menyenangkan
- d. Dalam bermain, aktivitas menjadi kegiatan yang penting
- e. Bermain menuntut partisipasi aktif secara fisik dan mental
- f. Bermain itu bebas
- g. Dalam bermain anak bertingkah laku secara spontan
- h. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku (anak).

2.1.7.3 Teori Bermain

- a. Teori Kelebihan Energi

Teori ini dikembangkan oleh Herbert Spencer. Herbert menjelaskan bahwa seorang anak bermain karena dalam dirinya tersimpan tenaga berlebihan sehingga disalurkan melalui kegiatan tersebut.

- b. Teori Istirahat

Dalam teori ini Lazarus menyatakan bahwa anak-anak harus senang bermain dalam rangka istirahat untuk memulihkan tenaganya yang sudah lelah.

- c. Teori Biologis

Menurut Karl Groos, anak-anak harus suka bermain karena kegiatan tersebut ada hubungannya dengan latihan organ jasmani dan rohaninya untuk mempersiapkan diri bagi tugas dan profesinya kelak.

- d. Teori Rekapitulasi

Menurut Stanley Hall, permainan anak semula menyerupai kegiatan berburu, bertani, berdagang. Perkembangan saat ini mulailah anak diajari permainan elektronik yang menurut Hall merupakan ulangan singkat perkembangan budaya manusia dari zaman ke zaman.

- e. Teori Fungsi

Menurut Karl Buhler kegiatan bermain sangat penting untuk mengembangkan fungsi jiwa raganya agar mencapai tingkat optimal.

- f. Teori Kepribadian

Menurut Kohnstam, kegiatan bermain tersebut dapat dengan bebas mengekspresikan watak dan corak kepribadian yang sesungguhnya (Suryadi 120-121).

2.1.7.4 Tahapan Bermain

a. Menurut Tingkat Usianya

Menurut Reilly tahapan bermain anak menurut tingkat usia dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu:

- *Exploration Play* (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak mengalami timbulnya rasa ingin tahu yang tinggi untuk menjelajahi lingkungan sekitar dan dirinya sendiri. Sistem permainan bebas tanpa aturan dan sekehendaknya sendiri.

- *Competency Play* (3-6 tahun)

Pada tahap ini anak akan berlatih dengan cara meniru aktivitas orang atau benda disekitarnya, dan kegiatan ini dilakukan dengan terus-menerus. Anak pada tahap ini akan mulai mencari dan mencapai tingkat penguasaan tertentu.

- *Achivement Play* (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mengenal permainan yang bersifat kompetitif dan setiap pencapaian yang didapatkan mengandung pengharapan tertentu.

b. Menurut Perkembangan Kognitif Anak

Sedangkan ditinjau dari perkembangan kognitifnya, tahapan bermain anak dibedakan atas 3 hal:

- Bermain dengan Mudah, contohnya adalah ketika anak mulai bermain dengan boneka dan anak mulai menyentuh bagian-bagian boneka. Saat tersebut anak belajar penjelajahan dari suatu materi yang dipegangnya

- Bermain Ilmu Logika, dimana anak mulai mengenal makna bentuk dan benda sebagai contoh adalah anak yang memanfaatkan kaleng untuk bermain telepon-teleponan

- Bermain dengan Aturan, dimana anak menggunakan aturan-aturan ketika sedang bermain, contohnya adalah bermain dengan orang lain akan ada peraturan yang harus ditaati bersama, seperti permainan monopoli

c. Menurut Perkembangan Sosial Anak

Apabila ditinjau dari perkembangan sosialnya, kegiatan bermain anak dibedakan atas 5 tahapan yakni:

- Bermain Sendiri, yakni pada saat anak masih berada di masa egosentris. Dimana anak bermain sendirian tanpa memperdulikan kehadiran teman.
- Bermain Observasi, dimana anak mulai belajar mengamati teman dan cara bermainnya.
- Bermain Sejajar atau Sama, yakni ketika anak bermain dengan materi yang sama namun secara independen atau sendiri-sendiri
- Bermain dengan Rapi, yakni ketika anak mampu bermain dengan rapi dan terorganisir
- Bermain Bersama, dimana anak mampu bermain bersama dengan orang lain atau teman sebayanya, dan mereka akan mulai menikmati pengalaman tersebut sebagai bagian dari kebersamaan dan belajar saling menghargai

2.1.7.5 Jenis Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak, sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada kegiatan usia praremaja.

- a. Kegiatan bermain aktif, yaitu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri dan kegiatan ini melibatkan banyak aktivitas gerakan tubuh dan dipengaruhi beberapa faktor yaitu:
 - a) Kesehatan
 - b) Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain
 - c) Jenis Kelamin
 - d) Alat permainan

- e) Lingkungan tempat anak dibesarkan
- f) Tingkat kecerdasan

Berikut ini adalah macam kegiatan bermain aktif:

- Bermain bebas dan spontan
Karena sifatnya bebas, maka kegiatan ini dapat dilakukan dimana saja dengan cara yang lebih fleksibel tanpa ada peraturan yang perlu untuk dipatuhi oleh anak.
 - Bermain Konstruktif
Bermain konstruktif membutuhkan bebrbagai benda yang ada untuk menciptakan hasil karya. Kegiatan ini mampu melatih daya cipta, keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.
 - Bermain Khayal/ Peran
Permainan ini melibatkan situasi dan anak dalam memerankan tokoh yang dipilih. Permainan ini bersifat reproduktif atau pengulangan dari apa yang dilihat.
 - Mengumpulkan benda (*Collecting*)
Permainan mengumpulkan benda termasuk permainan yang muncul karena adanya inisiatif anak. Dimana anak mengumpulkan barang-barang menurut minatnya.
 - Melakukan penjelajahan (Eksplorasi)
Permainan ini melibatkan sekelompok teman dan membutuhkan orang yang berperan sebagai pengarah dan pembimbing bagi anak.
 - Permainan (*Games*) dan olahraga (*Sport*)
Bettelheim menjelaskan bahwa kegiatan ini ditandai dengan aturan dan prasyarat yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar.
 - Musik
Aktivitas ini termasuk kegiatan bermain aktif apabila anak melakukan kegiatan bernyanyi.
- b. Kegiatan bermain pasif. Salah satu bentuk kegiatan bermain pasif adalah hiburan, atau dapat diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak

melibatkan aktivitas fisik dan umumnya digandrungi oleh anak-anak usia remaja.

Berikut ini adalah beberapa kegiatan pasif dan asoek yang dapat dikembangkan melalui kegiatan tersebut.

- Membaca, yakni merupakan salah satu kegiatan bermain pasif yang memiliki arti positif secara psikologis. Dengan membaca memberikan manfaat baik bagi anak yaitu lebih percaya diri, mandiri, mampu mengembangkan potensi diri dan mendorong kreativitas serta kepribadian anak.
- Melihat Komik, umumnya merupakan kegiatan yang banyak digemari anak karena tanpa membaca tulisan, anak sudah dapat menangkap isi cerita dengan melihat gambar dalam komik.
- Menonton Film, merupakan kegiatan yang dapat diakses melalui media elektronik seperti televisi, video tape atau *laser disc* baik di rumah maupun di tempat lain. Kegiatan ini memungkinkan anak untuk melihat langsung tokoh-tokoh atau peran utama dalam cerita dan berinteraksi dengan dunia luar dan luas.
- Mendengarkan Radio, merupakan kegiatan bermain pasif yang memungkinkan anak untuk mendengarkan kisah petualangan dan program lagu-lagu sehingga mampu mendorong daya imajinasi anak.
- Mendengarkan Musik, merupakan kegiatan bermain pasif yang memberi pengaruh positif dalam artian mampu menyalurkan emosi anak bila terhanyut dalam mendengar.

2.1.7.6 Fungsi dan Nilai Bermain

a. Melatih fisik

Bermain menjadi salah satu aktivitas yang dapat mengolah ragakan tubuh karena melibatkan gerakan fisik, selain itu bermain juga mampu membina kecerdasan dan ketangkasan otak.

b. Belajar hidup bersama/ berkelompok

Bermain memberi kesempatan bagi anak untuk berkumpul dan menyesuaikan diri dalam suatu kelompok dalam kehidupan bermasyarakat.

- c. Menggali potensi diri sendiri
Melalui kegiatan bermain anak dapat ditantang kemandiriannya dalam menyelesaikan masalah dengan kemampuan sendiri.
- d. Menaati peraturan
Bermain melatih sifat sportif anak dengan mengajarkan kesiapan untuk mentaati setiap peraturan yang diterapkan dalam permainan (Setiawan 42)

2.1.7.7 Bermain bagi Kecerdasan Anak

Orang tua sering kali beranggapan bahwa bermain dapat menghambat kegiatan belajar anak, dalam artian bahwa kebanyakan waktu bermain akan mengurangi porsi jam belajar. Menurut Dokter Spesialis Saraf atau Neurologist dr. Arman Yurisaldi S. M. S., Sps, mengatakan bahwa orang tua harus memahami bahwa tidak semua permainan anak-anak berdampak buruk, tetapi dapat pula digunakan sebagai alat untuk merangsang atau mengaktifasi kecerdasan otak yang dikenal dengan istilah ‘High Brain Function’ di dalam ilmu kedokteran modern. Lokasi atau bagian otak yang terangsang melalui permainan adalah bagian otak depan, otak kiri, otak kanan, otak kecil, sirkuit penghargaan, sirkuit Pepez, dan bagian Hipokampus atau memori (“Meningkatkan kecerdasan anak melalui game” par.1-2).

- a. Otak Depan
Merupakan area yang berperan dalam menentukan dilaksanakan atau tidak suatu rencana. Hal-hal semacam nilai agama, moral, adat istiadat yang menjadi rambu-rambu tindakan tersimpan pada bagian ini.
- b. Otak Kiri
Merupakan area penentu kemampuan berbahasa dalam menjelaskan ide-ide (termasuk di dalamnya adalah daerah logika matematika).
- c. Otak Kanan
Sebagai area seni yang biasanya mempengaruhi kemampuan melukis, membuat puisi, membuat novel, dan membuat pilihan kata-kata halus dalam berbahasa.
- d. Otak Kecil atau serebelum

Yakni sebagai area yang memiliki keterlibatan dalam banyak hal seperti kecerdasan kognitif (pemikiran), afeksi (perasaan), otonom (kemandirian), nyeri, atensi (fokus, perhatian), eksekutif (pemimpin, pengambil keputusan), dan memori.

e. Sirkuit Penghargaan atau *reward circuit*

Dalam bagian ini terdapat zat kimia yang disebut dopamine. Dalam hal belajar, dopamine berperan dalam merangsang minat belajar, bahkan bisa menimbulkan ketagihan. Ketagihan atau tidak terhadap Sesutu tergantung bagaimana mengolah sirkuit penghargaan ini.

f. Sirkuit Pepez

Merupakan jalur utama di dalam otak besar dan berperan sebagai pengontrol emosi

g. Area Hipokamus atau memori

Yakni sebagai bagian yang mempengaruhi proses mengingat (memori) dan navigasi atau penguasaan ruangan. Jika area ini berkembang dengan baik menyebabkan seseorang memiliki daya ingat yang baik.

Howard Gardner mengemukakan bahwa kecerdasan intelektual tidak hanya terbatas pada kemampuan logika dan bahasa tetapi juga terdapat enam kecerdasan lainnya yaitu kecerdasan spasial, kecerdasan fisik, kecerdasan musik, kecerdasan sosial, dan kecerdasan intrapersonal. Berikut diungkapkan oleh Niken mengenai jenis kecerdasan tersebut (*personal conversation*, 12 Maret 2012):

- a. Kecerdasan Bahasa yakni kecerdasan memahami informasi melalui kata-kata dan bahasa secara lisan maupun tertulis, serta kemampuan mengekspresikan ide dalam kata-kata
- b. Kecerdasan Matematis adalah kemampuan memberikan penjelasan logis, mengenali, memahami konsep matematis, mengenali pola dan hubungan suatu kejadian maupun sebab akibat, penerjemahan konsep menjadi penjelasan dan analisa yang detail dan logis, melakukan perhitungan matematika yang cepat dan akurat serta mempergunakan teknologi untuk menyelesaikan masalah.

- c. Kecerdasan Spasial adalah kemampuan memahami informasi berupa gambar, dimensi, arah, ruang dan warna serta kemampuan memahami dan memanipulasi sesuatu yang berhubungan dengan penciptaan gambar, dimensi dan ruang, arah dan warna.
- d. Kecerdasan Musik yaitu kemampuan mengenali dan menciptakan nada, suara, musik, dan mengapresiasikannya serta kemampuan mengenali dan memanfaatkan hubungan nada, suara, musik dengan emosi dan perasaan.
- e. Kecerdasan Fisik yaitu kemampuan mengontrol serta mengkoordinasi gerak tubuh untuk menghasilkan gerakan yang gesit dan cekatan dan mampu berkomunikasi dengan bahasa tubuh.
- f. Kecerdasan Sosial yaitu kemampuan berkomunikasi dan memahami komunikasi orang baik melalui perilaku, perasaan, pikiran, serta mampu untuk mempengaruhi orang lain dan menjalin kerjasama yang baik
- g. Kemampuan Intrapersonal yaitu kemampuan mengenali kelebihan dan kekurangan diri sendiri, merancang tujuan hidup, melakukan perubahan dan memahami kebutuhan diri sehingga berdampak ekspresi perasaan secara baik pula.

Dewasa ini orang tua seringkali berpendapat bahwa belajar demi kepentingan kecerdasan intelektual merupakan kebutuhan utama bagi anak sebagai bekalnya. Terbukti dari beragam upaya pendidikan di sekolah yang lebih banyak menekankan pada sistem pembelajaran intelektual. Menurut David Goleman dalam buku *Emotional Intelligence* bahwa kecerdasan intelektual bukanlah segala-galanya yang menentukan kesuksesan seseorang. Intelektual hanya sebagian kecil dari potensi manusia, yang masih perlu ditunjang dengan kecerdasan emosi, daya juang dan kecerdasan moral (dalam Yulman, par 6-7).

Permainan menjadi salah satu pendukung kecerdasan anak karena melalui permainan, anak tidak hanya sekedar dilatih secara intelektual tetapi juga secara dirangsang perkembangan emosionalnya, karena sistem dalam permainan akan membawa anak untuk memahami interaksi emosional dengan orang lain dan lingkungannya serta beberapa permainan menyiratkan pula tentang masukan berupa pesan moral.

2.1.8 Tinjauan Permainan Edukatif

2.1.8.1 Pengertian Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang bertujuan untuk merangsang daya pikir anak dan meningkatkan kemampuan konsentrasi dan pemecahan masalah bagi anak. Menurut Mayke, psikolog perkembangan dari fakultas psikologi UI, permainan edukatif kebanyakan diperuntukkan bagi anak usia dini dengan maksud sebagai media perangsang kemampuan dasar anak (“Manfaat Mainan Edukatif”, par.1-2) Permainan edukatif biasanya menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang bervariasi agar stimulasi yang diterima anak pun bervariasi. APE adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya (Suryadi 141). Dengan memanfaatkan APE anak dapat dilatih dalam pengenalan bentuk, warna, hingga kemampuan verbal dan bertambah luas pengetahuan tentang kosa kata yang membantu anak untuk lebih mudah berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya (Ahira, par. 7).

2.1.8.2 Manfaat Permainan Edukatif

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari permainan edukatif (Suryadi 143-144).:

a. Melatih kemampuan motorik

Rangsangan motorik halus di peroleh melalui aksi meraba, memegang dengan kelima jari, menjemput mainan, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapatkan anak saat menggerakkan mainan, melempar, mengangkat dan sebagainya.

b. Melatih Konsentrasi

Senagai contoh melatih konsentrasi adalah permainan seperti puzzle, yang mana anak dituntut untuk fokus pada gambar yang disusun. Tanpa konsentrasi yang baik hasil permainan tidak memuaskan.

c. Mengembangkan konsep sebab akibat

Ketika anak bermain memasukkan benda kecil ke benda besar, maka anak akan mendapatkan informasi bahwa benda yang lebih kecil bisa masuk ke

dalam benda yang lebih besar. Ini secara tidak langsung mengajarkan tentang dasar konsep sebab akibat.

d. Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif yang memanfaatkan penuturan cerita, biasanya mampu untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan keluasan wawasan anak.

e. Pengenalan konsep dasar

Pengenalan konsep dasar yang dimaksudkan adalah pemahaman dan pengenalan anak terhadap ragam bentuk dan warna

2.1.9 Tinjauan Papan Permainan

2.1.9.1 Pengertian Papan Permainan

Papan permainan (*board game*) adalah jenis permainan dimana akan ada alat atau bagian permainan tertentu yang dipindahtempatkan atau digerakkan pada permukaan yang sudah ditandai dan dibagi menurut seperangkat peraturan. Permainan semacam board game umumnya didasari oleh strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya dengan adanya tujuan yang harus dicapai (Scorviano, par. 1).

Secara harfiah, *board game* adalah segala jenis permainan yang menggunakan papan atau alas untuk bermain, dan biasanya dimainkan oleh lebih dari 1 orang di meja yang sama. Berkumpulnya orang untuk memainkan permainan yang sama menjadi salah satu fenomena sekaligus keunggulan *board game*, sebab melalui situasi ini akan mendorong terjadinya interaksi dan perkembangan mental para pemainnya (Wisana, par. 3-4).

Terdapat beragam gaya dan jenis *board game* yang umumnya merepresentasikan dari situasi kehidupan nyata. Adanya yang sifatnya tanpa tema seperti halma, hingga yang memiliki tema spesifik seperti *Cluedo*. Dan aturan permainannya pun beragam, ada yang sederhana seperti *tic-tac-toe*, hingga yang sifatnya spesifik seperti *Dungeons & Dragons* (Scorviano, par. 2). Umumnya fungsi board dalam permainan dimanfaatkan sebagai media pendukung visualisasi skenario, karena setiap permainan biasanya memiliki alur permainan.

2.1.9.2 Sejarah Papan Permainan

Sepanjang sejarah, sebenarnya *board game* sudah cukup banyak dimainkan, dan bahkan beberapa diantaranya hadir mendahului perkembangan keaksaraan pada masa awal peradaban. Konon disebutkan bahwa sejak 3500 tahun sebelum masehi *board game* sudah dimainkan di peradaban Mesir kuno dan terus berkembang sampai sekarang.

Sejumlah situs sejarah penting, artefak dan dokumen yang ditemukan menunjukkan adanya permainan *board game* pada masa-masa permulaan.. Berikut adalah diantaranya (Scorviano , par.4):

a. *Board game* peradaban Jiroft



Gambar 2.2: *Jiroft*

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Jiroft_scorpion.png

b. *Senet*: ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti awal kerajaan Mesir (sekitar 3500-3100 SM). *Senet* menjadi *board game* tertua yang pernah diketahui dan digambarkan dalam bentuk lukisan di atas batu yang ditemukan dalam makam



Gambar 2.3: *Senet*

Sumber: <http://www.ancient-egypt.org/index.html>

- c. Merknera.
- d. *Mehen*, yakni permainan *board game* yang juga lahir di masa pre-dinasti Mesir.



Gambar 2.4: *Mehen*

Sumber: <http://goddesschess.com/whatsnew/RRseptember2008.html>

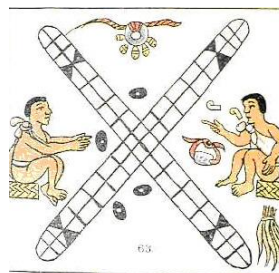
- e. *Go*, merupakan *board game* kuno asal China.



Gambar 2.5: *Go*

Sumber: <http://n3i-cnfx.blogspot.com/2012/01/go-my-favorite-board-game.html>

- f. *Patolli*, *board game* yang berasal dari Meso-Amerika dan dimainkan oleh bangsa Maya Kuno



Gambar 2.6: *Patolli*

Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/Patolli>

- g. Makam Raja-raja Ur yang berisikan Permainan Raja Ur. Artefak ini dieksplorasi oleh Leonard Wooley, namun hanya membahas sedikit tentang permainan yang ditemukan.
- h. Daftar Permainan Buddha adalah daftar permainan paling kuno yang pernah diketahui

2.1.9.3 Jenis Papan Permainan

Berikut ini adalah pembagian jenis-jenis *board game* berdasarkan kategori permainannya (Scorziano par.8):

- a. Permainan Strategi Abstrak, contohnya Catur, Halma, *Arimaa*, *Pacru*, *Uptown* dan *Go*



Gambar 2.7: Catur

Sumber: <http://olahraga.kompasiana.com/sport/2011/11/14/catur-dan-sea-games/>

- b. Permainan gaya Jerman atau Eurogames, contohnya *The Settlers of Catan*, *Carson City* dan *Puerto Rico*



Gambar 2.8: Eurogames

Sumber: <http://voreblog.wordpress.com/2008/09/05/friday-recommends-settlers-of-catan/>

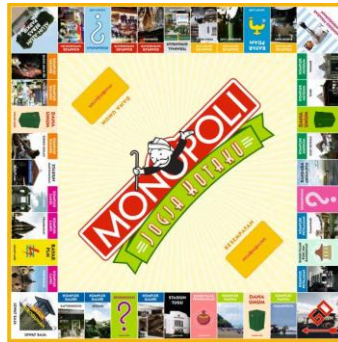
- c. Permainan balapan, contohnya *Parchisi*, *Backgammon* dan *Worm Up*



Gambar 2.9: Permainan balapan

Sumber: <http://www.mastersgames.com/cat/board/pachisi.htm>

- d. Permainan gerak berpindah, seperti *Monopoli* dan *Life*



Gambar 2.10: Monopoli

Sumber: <http://donnesonseven.wordpress.com/2010/11/14/monopoli/>

- e. Permainan sepele, seperti *Trivial Pursuit*
f. Permainan perang, seperti *Risk*, *Attack*, dan *Conquest of the Empires*
g. Permainan kata, seperti *Scrabble*, *Boggle*, dan *What's My World*



Gambar 2.11: Permainan kata

Sumber: <http://blogs.creativepool.co.uk/blog/the-mind-boggles/>

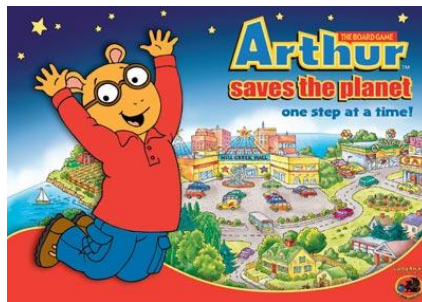
- h. Permainan keluarga, seperti *Roll Through the Ages*, dan *For Sale*
- i. Permainan 2 orang, contohnya *En Garde* dan *Dos de Mayo*



Gambar 2.12: Permainan 2 orang

Sumber: <http://freespace.virgin.net/chris.lawson/rk/engarde/>

- j. Permainan Multi pemain yang luas seperti *Take it Easy* dan *Swat*
- k. Permainan Edukasi seperti *Arthur Saves the Planet*, *Cleopatra & the Society of Architects*, dan *Shakespeare*



Gambar 2.13: *Arthur saves the planet*

Sumber: http://www.funagain.com/control/product?product_id=019446

- l. Permainan ketangkasan seperti *Tumblin Dice* dan *Pitch Car*



Gambar 2.14: *Pitch car*

Sumber: <http://ferti.free.fr/games/pitchcar/index-e.php>

m. Permainan simulasi sejarah seperti *Through the Ages*

2.1.9.4 Peran Papan Permainan

Berikut ini adalah peranan papan permainan (*board game*) (Wisana, par.5):

- a. Melatih pemain untuk mematuhi peraturan yang ada secara sadar dan berlaku sportif dan jujur dalam bermain.
- b. Menciptakan interaksi sosial, mengingat kebanyakan *board game* dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang. Lewat *board game* setiap pemain dapat saling bekerja sama untuk mengalahkan permainan itu sendiri, dan secara tidak langsung akan tercipta komunikasi intens ketika permainan berlangsung. Terlepas komunikasi bertujuan untuk tipu daya, candaan, negosiasi maupun pembahasan peraturan.
- c. Menyajikan tema yang mampu meningkatkan wawasan edukatif pemainnya, sebagai contoh adalah permainan monopoli yang bertemakan investasi. Lebih dari itu juga ada yang bertema pengetahuan sejarah, pengetahuan sains, bahasa, dan masih banyak lagi. Di samping itu ketika memainkan *board game*, pemain akan diajak untuk mengasah kemampuan menyusun strategi, memprediksi, bernegosiasi, dan mengambil keputusan.
- d. Melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya. Dalam pengambilan setiap keputusan ketika bermain *board game* akan menghadapkan pemain pada resiko dari keputusan yang diambil dan keputusan akan disimulasi dalam waktu singkat, sehingga pemain dapat melihat langsung apa akibat dari keputusan yang diambilnya dalam kelompok sosial (sesama pemain).
- e. Menumbuhkan komunikasi antar generasi, misalnya komunikasi antara orang tua dan anak. Seperti diketahui bahwa saat ini tidak semua orang tua dapat menerima dan beradaptasi dengan permainan berbasis digital yang biasanya memanfaatkan peralatan seperti *mouse* ataupun *joypad*. Hal ini berakibat orang tua enggan ikut bermain karena menganggap cara bermainnya terlalu rumit. Ketika bermain *board game*, orang tua tidak harus merasakan kesulitan karena sistem permainan dilakukan secara manual dan menjadi saat pendekatan yang baik dengan anak.

2.2 Data Lapangan

2.2.1 Tinjauan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan bahan ajar yang disampaikan guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Biasanya materi pembelajaran yang disampaikan disesuaikan dengan kurikulum yang telah berlaku dalam pendidikan. Diungkapkan Theresia selaku guru kelas 3 di SD St. Laurent bahwa materi pembelajaran penting guna menunjang kegiatan belajar, dan setiap materi yang disampaikan pun harus konsisten dan mengikuti standar kurikulum yang ada. Menurut Hariwijaya dan Sukaca kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, dan bahan belajar serta tata cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (41). Diungkapkan oleh Theresia bahwa secara umum kurikulum siswa Sekolah Dasar kelas 1-3 masih bersifat tematik atau bertema sehingga masih cenderung fleksibel dalam artian bahwa penyampaian materi secara tidak berurutan bukan masalah, selama masih dalam batas penyampaian yang sesuai kebutuhan. Sedangkan materi pembelajaran untuk siswa kelas 4-6 SD sudah tidak bersifat tematik dan lebih mengarah pada tujuan pembelajarannya, sehingga pentingnya urutan pengajaran menurut buku panduan dan kurikulum lebih diperhatikan (*personal conversation*, 17 Maret 2012).

Menurut Sumarno materi pembelajaran dibedakan menjadi 4 jenis yaitu fakta, konsep, prinsip dan prosedural. Materi jenis fakta biasanya berupa nama-nama objek, tempat, nama orang, lambang, kejadian sejarah, komponen benda dan lainnya. Materi konsep mencakup pengertian, definisi, hakikat, maupun inti isi. Materi jenis prinsip umumnya adalah yang berkaitan dengan rumus, paradigma dan dalil sedangkan prosedural terkait dengan langkah-langkah tertentu atau proses pembuatan suatu sistem.

Menurut Theresia, dalam proses penyampaian materi pembelajaran di sekolah dasar umumnya dipegang oleh satu guru yang sama untuk setiap kelas dalam satu tingkatan, kecuali untuk mata pelajaran khusus seperti bahasa Inggris. Tujuannya adalah efisiensi dan konsistensi penyampaian materi pelajaran kepada para siswa. Apabila dalam satu tingkatan ada lebih dari satu kelas, maka setiap guru dalam satu tingkatan yang sama penting untuk menyamakan materi

pembelajaran agar tidak terjadi perbedaan penyampaian materi meskipun dengan sistem kurikulum yang sama, karena tidak menutup kemungkinan bahwa kurikulum yang sama namun dengan penyampaian pola bahasan yang berbeda akan membingungkan bagi para siswa (*personal conversation*, 17 Maret 2012).

2.2.1.1 Tinjauan Karakteristik Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan guru-guru SD berikut disimpulkan beberapa karakteristik materi pembelajaran yang ada saat ini:

- a. Mengikuti standar kurikulum pendidikan nasional yang telah ditetapkan, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
- b. Meski menyadari pentingnya dan efektifnya materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif, namun keterbatasan sarana menjadikan materi pembelajaran tetap didominasi teori yang bersumber dari buku
- c. Penyampaian materi pembelajaran menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara merata.
- d. Pada akhirnya setiap materi pembelajaran yang disampaikan harus diakhiri dengan evaluasi dalam bentuk apapun yang menjadi tolak ukur keberhasilan proses belajar bagi anak.

Dengan melihat karakter materi pembelajaran yang ada saat ini, bisa disimpulkan bahwa pada dasarnya kurikulum menjadi pedoman utama dalam proses pendidikan di sekolah, namun meski demikian kurikulum tetap harus ditunjang dan dilengkapi dengan menyesuaikan pada kebutuhan dan kemampuan anak. Evaluasi menjadi proses yang penting untuk mengukur kemampuan anak dan melihat kebutuhan anak dalam belajar. Karakteristik materi pembelajaran semacam ini nantinya sangat diperlukan untuk diterapkan dalam perancangan media interaktif bagi anak.

2.2.1.2 Tinjauan Materi Pembelajaran tentang Dongeng Rakyat yang Sudah Ada

Materi pembelajaran dongeng yang sudah ada saat ini menurut Theresia, salah seorang guru di SD St. Laurent Surabaya baru diperkenalkan pada jenjang kelas 5. Materi yang disampaikan biasanya berupa bacaan wacana pada buku pegangan bahasa Indonesia siswa dan kadang-kadang dibarengi oleh penutaran film dongeng rakyat. Biasanya kebanyakan bahasan cerita dongeng rakyat menjelaskan tentang karakter tokoh yang berperan serta esensi dan pesan moral yang disajikan dalam cerita. Kabanyakan cerita dongeng rakyat yang disajikan umumnya adalah Bawang Merah Bawang Putih, Malin Kundang, Timun Emas, dan Keong Mas. Selain itu, biasanya wacana tentang dongeng rakyat juga sering kali muncul dalam soal ujian nasional Bahasa Indonesia SD (*personal conversation*, 17 Maret 2012).

Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang digunakan oleh pendidikan nasional saat ini, materi pembelajaran tentang dongeng rakyat memang baru diajarkan pada jenjang kelas 5 SD. Seperti disebutkan dalam silabus Bahasa Indonesia kelas 5 SD pada semester ganjil yakni kompetensi tentang pemahaman cerita rakyat secara lisan. Pada jenjang ini siswa baru diperkenalkan dengan dongeng rakyat melalui kegiatan mendengarkan cerita yang diputar atau dibacakan untuk kemudian dievaluasi dengan kegiatan mereview cerita yang telah didengar dalam bentuk mendaftar nama tokoh, menuliskan watak tokoh, latar cerita dan memberikan tanggapan tentang isi cerita yang telah didengar (Ari, par. 3). Diungkapkan oleh Ibu Lilik Khumilah selaku guru di SD Tenggilis Mejoyo 1 bahwa sistem pemberian materi pembelajaran yang diterapkan di setiap sekolah umumnya memang harus mengikuti kurikulum yang ada dengan tujuan agar anak dapat mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh aturan pendidikan nasional. Menurut ibu Lilik cerita dongeng rakyat meski secara kurikulum hanya hadir di materi untuk sekolah dasar kelas 5, namun karena begitu penting dan mampu memberikan contoh melalui pesan-pesan yang baik maka juga sering kali dihadirkan pada pembelajaran agama dan bahasa Indonesia, namun tetap dengan memperhatikan standar kompetensi yang berkaitan. Sebagai contoh ketika kurikulum kelas 3 mengarahkan anak untuk mampu membaca

dengan intonasi dan lafal yang baik maka wacana yang digunakan sebagai pelatih adalah dongeng rakyat, karena sekaligus memberikan contoh yang baik melalui pesan yang tersirat dalam cerita (*personal conversation*, 24 Maret 2012).

Sedangkan untuk materi pembelajaran di luar sekolah terkait tentang dongeng rakyat berdasarkan hasil observasi hanya ditemukan dalam bentuk buku bacaan bergambar dan beberapa CD tontonan. Untuk buku bacaan bergambar tentang dongeng rakyat banyak dijual di pasaran dengan beragam spesifikasi mulai dari kumpulan cerita dongeng rakyat berdasarkan provinsi, hingga kumpulan dongeng rakyat nusantara yang berisi kumpulan cerita dongeng dari beragam penjuru nusantara. Meski demikian untuk media pembelajaran berupa CD tontonan masih berbanding terbalik kelengkapannya dibandingkan dengan buku, karena masih terbatas pada beberapa judul saja seperti Bawang Merah Bawang Putih, Malin Kundang, dan Timun Emas.

Dengan melihat kecenderungan media maupun materi pembelajaran tentang dongeng rakyat yang sudah ada saat ini, bisa dikatakan bahwa media yang mendukung pembelajaran dan pengenalan tentang dongeng rakyat masih terbatas, dan materi yang menyinggung tentang dongeng rakyat secara efektif pun bila mengikuti kurikulum hanya disajikan pada jenjang kelas 5 SD, padahal secara jelas melalui hasil wawancara dengan guru SD St. Laurent dan SDN Tenggilis Mejoyo 1 membenarkan bahwa cerita dongeng rakyat memberi banyak manfaat positif dalam penanaman pesan moral bagi anak. Kecenderungan semacam inilah yang menjadi salah satu penghambat berkembangnya dongeng rakyat, yang secara perlahan menyebabkan semakin terbatasnya minat dan pengetahuan anak tentang keberadaan dongeng rakyat itu sendiri.

2.2.2 Tinjauan Media Pembelajaran Interaktif yang telah ada

Dewasa ini media pembelajaran telah menjadi penunjang yang penting dalam proses belajar mengajar. Mengingat peranan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar bagi guru yang mampu menunjang efektivitas proses belajar sekaligus untuk menarik minat belajar, maka keberadaan media pembelajaran pun semakin bervariasi bentuknya. Salah satunya media pembelajaran yang saat ini menjadi pilihan adalah media pembelajaran interaktif. Media interaktif semakin

banyak diminati karena mampu menyampaikan informasi secara lebih efektif dengan melibatkan partisipasi aktif pengaksesnya. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwyer, dimana didapatkan hasil bahwa manusia mampu mengingat 80% informasi yang disampaikan ketika ditunjang partisipasi aktif secara fisik (melakukan secara langsung).

Dengan melihat kecenderungan efektivitas media pembelajaran interaktif maka tidak heran jika saat ini metode belajar anak juga diarahkan secara interaktif dengan memanfaatkan kegiatan yang digemari anak seperti bermain dan membaca. Tentunya setiap media interaktif dalam pemanfaatannya tetap tidak lepas dari pengarahannya oleh guru maupun orang tua, sehingga anak dapat mengerti sistem interaktifnya. Adapun media pembelajaran interaktif bagi anak yang bisa di temukan di pasaran saat ini adalah berbentuk buku cerita bergambar interaktif, permainan interaktif, dan CD interaktif. Meski demikian media-media interaktif tersebut masih terbatas terjangkau bagi anak ketika di luar lingkungan sekolah, sedangkan dalam lingkungan sekolah dari hasil survey belum banyak sekolah yang melibatkan media interaktif secara mandiri bagi siswa-siswanya dalam proses pembelajaran. Seperti di SD St.Laurent diungkapkan oleh Theresia bahwa media pembelajaran interaktif masih terbatas hanya memanfaatkan komputer yang operasinya terbatas pada jam pelajaran komputer saja, sedangkan untuk pembelajaran mata pelajaran lain masih lebih didominasi oleh penggunaan buku panduan saja (*personal conversation*, 17 Maret 2012).

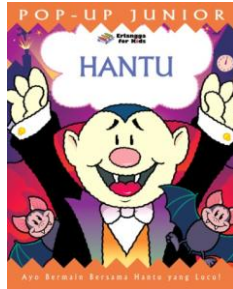
2.2.2.1 Tinjauan Segi Media Penyajian Interaktif

a. Buku Cerita Bergambar

Buku merupakan media pembelajaran yang baik guna menunjang kemampuan baca anak. Melalui kegiatan membaca akan membantu anak untuk melatih kemampuan berbahasa dan berkomunikasi, sekaligus berimajinasi dengan visual yang disajikan dalam buku. Lebih luas daripada itu, anak memperoleh beragam wawasan dan ilmu pengetahuan bila rajin membaca buku. Berikut ini adalah model interaktif yang disajikan dalam buku:

- Interaktif *Pop-Up*

Buku ini menyajikan cerita bacaan anak secara pop-up. Pop-up yang dimaksud disini adalah ketika anak membaca dan membuka setiap halaman buku akan muncul bentukan-bentukan 3D yang secara perspektif menimbulkan kesan nyata dari karakter yang diceritakan dalam buku.



Gambar 2.15 & 2.16: Interaktif *pop-up*

Sumber:

http://www.eurekabookhouse.com/product_info.php?products_id=30359

- Interaktif *Paper Craft*

Buku ini secara interaktif mengajak anak untuk membuat paper-craft dari pola yang telah disediakan. Umumnya paper craft yang disediakan mengarahkan anak untuk menggunting/ memotong dan melipat menurut garis bantu yang ada untuk menghasilkan bentukan hewan dan karakter manusia.



Gambar 2.17: Interaktif *papercraft*

Sumber:

http://www.eurekabookhouse.com/product_info.php?products_id=30359

- Interaktif *Puzzle*

Buku ini menyajikan cerita dengan gambar yang terdiri atas potongan-potongan puzzle yang dapat disusun menurut contoh gambar yang ada.



Gambar 2.18: Interaktif *puzzle*

Sumber: <http://tokobukuistimewa.wordpress.com/2011/01/14/lengkapi-masa-keemasan-dengan-halo-balita/>

- Interaktif Boneka Jari

Dalam buku ini disajikan boneka-boneka kertas yang bisa dimainkan dijari. Tujuan boneka kertas ini adalah sebagai penggambaran tokoh dalam cerita, yang seolah-olah bisa “dihidupkan” dengan digerak-gerakkan menggunakan jari. Buku berperan menyajikan *background/ setting* cerita. Penggunaan buku ini harus dengan didampingi orang tua atau guru yang berperan memainkan boneka kertas.



Gambar 2.19: Interaktif boneka jari

Sumber:

<http://portal.cbn.net.id/cbprtl/cybershopping/detail.aspx?x=Book+Review&y=cybershopping%7C0%7C0%7C3%7C628>

b. Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang banyak diminati anak karena memberikan tantangan dan melibatkan interaksi dengan teman (atau lawan main). Bermain menjadi dunia bagi anak, yang mendorong perkembangan otak anak, melatih kemampuan motorik anak, menggugah kemampuan berkomunikasi dan sosial anak, meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak. Adapun media interaktif dalam bentuk permainan diperoleh melalui:

- *Game Portable*

Game Portable yang dimaksud disini adalah media yang berfungsi mengakses permainan, seperti *nitendo*, *PSP*, *ipad*, *video game*, *game boy* dan lain sebagainya. Keberadaan media semacam ini memberikan kemudahan bagi anak untuk mengakses permainan kapan pun dan dimanapun. Permainan yang diakses dengan game portable umumnya dimainkan perorangan.



Gambar 2.20: iPad

Sumber: *Google.com*



Gambar 2.21: PSP

Sumber: *Google.com*



Gambar 2.22: Nitendo DS

Sumber: “Nitendo DS”

- *Social Media*

Permainan yang dimaksud disini adalah permainan yang diakses menggunakan jaringan internet. Media permainan ini biasanya bisa diakses dengan cara terkoneksi dengan situs tertentu, dan memungkinkan berinteraksi dengan lawan main melalui jaringan internet pula. Permainan ini hanya dapat diakses dengan menggunakan *Personal Computer, Laptop*, dan sejenisnya. Permainan saat ini banyak yang disajikan dalam bentuk digital melalui *social media* meskipun permainan serupa dapat dimainkan secara langsung menggunakan media utamanya, contohnya adalah permainan kartu yang meski masih eksis tetapi juga dilengkapi dengan permainan digital melalui *social media*. Baik *social media* maupun *game portable* yang dijelaskan sebelumnya bisa disebut sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital.



Gambar 2.23 & 2.24: Permainan di *social media facebook*

Sumber: *Google.com*

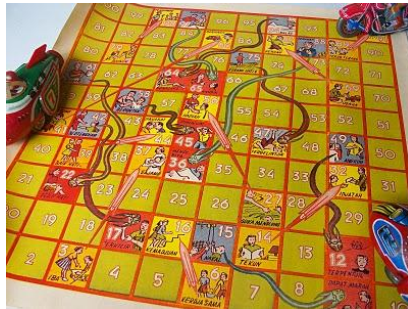


Gambar 2.25: Permainan *social media*

Sumber: <http://ayodance.megaxus.com/v1/>

- Papan Permainan (*Board Game*)

Papan permainan adalah berupa arena bermain yang terdiri atas seperangkat penunjang misalnya dadu, kartu, pion, ataupun alat pembayaran. Jenis permainan interaktif ini melibatkan interaksi aktif secara langsung karena tidak dapat dimainkan sendirian. Interaktif semacam ini bisa disebut media interaktif berbasis manusia. Contohnya adalah ular tangga, *monopoly*, halma, dan lain sebagainya. Dalam perkembangannya saat papan permainan pun secara interaktif dapat dimainkan secara digital.



Gambar 2.26: Ular tangga

Sumber: <http://serbavintage.blogspot.com/2010/03/mainan-ular-tangga-vintage.html>



Gambar 2.27: Monopoli

Sumber: <http://uncrate.com/stuff/monopoly-revolution/>



Gambar 2.28: Boardgame lokal

Sumber: <http://sofaberdua.wordpress.com/2012/02/>

- Kartu Bermain

Permainan ini merupakan permainan yang paling familiar karena kartu sebagai media utama permainan sudah sangat dikenal baik oleh berbagai kalangan dari beragam tingkat ekonomi. Kartu yang dimaksud disini biasanya terdiri atas beberapa simbol dan fungsi masing-masing sesuai dengan peranannya. Kartu permainan yang paling populer dan biasa digunakan untuk beragam permainan adalah kartu remi yang bisa terdiri atas simbol *spade*, *heart*, *diamond*, dan *club*. Namun saat ini kartu permainan telah mengalami perkembangan dengan adanya beragam tema dan system permainan yang dikemas jauh lebih menarik terutama bagi anak usia dini. Kartu permainan yang cukup populer di pasaran saat ini terutama bagi kalangan anak adalah *Monopoly Deal* dan *Saboteur*. Berdasarkan hasil wawancara dengan Benny, pemilik toko permainan Timewalk di Galaxy mall, permainan kartu umumnya disukai anak karena menyajikan ilustrasi yang lebih menarik, alur permainan

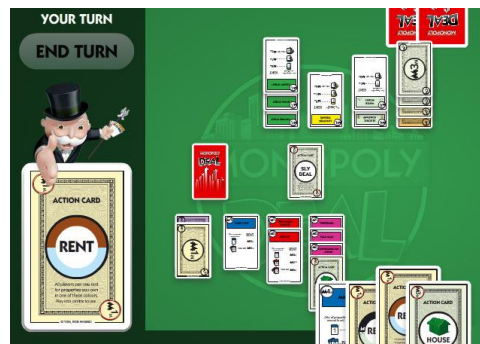
yang lebih menantang sehingga memberikan kesenangan tersendiri bagi anak (*personal conversation*, 7 Maret 2012). Sama halnya dengan papan permainan, media kartu permainan pun saat ini juga tersedia versi digitalnya, contohnya adalah *Solitaire* di *social media*.



Gambar 2.29: *Monopoly deal*

Sumber:

<http://www.entertainmentearth.com/prodinfo.asp?number=HG01723>



Gambar 2.30: *Monopoly deal* versi online

Sumber:

<http://uk.pogo.com/hotdeploy/uk/promotions/marketing/monopoly-deal-info/>



Gambar 2.31: *Saboteur*

Sumber: <http://www.coupark.com/deal/4401/46-off-on-saboteur-card-game.html>

c. CD-Rom

CD-Rom merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang harus diakses dengan menggunakan perangkat *Personal Computer*, *Laptop*. *CD player* atau sejenisnya yang dapat menampilkan format CD. Biasanya media jenis ini menyajikan visualisasi bergerak dengan ditunjang suara dan tulisan serta tombol navigasi untuk mengarahkan aksi yang harus digerakkan oleh anak yang mengakses. Selain itu, informasi juga ada yang dilengkapi dengan kuis-kuis evaluasi materi pembelajaran yang telah disampaikan dalam tampilan yang lebih ilustratif, dan nyata (karena bergerak). Media semacam ini membangun kemampuan imajinasi anak untuk menyatukan pesan yang dilihat dan didengar serta melatih kemampuan anak untuk merespon setiap aksi.



Gambar 2.32 & 2.33: CD-Rom Interaktif

Sumber: *Google.com*

2.2.2.2 Dari Segi *Content*

Setiap media pembelajaran interaktif tentunya membawa informasi tentang pengetahuan tertentu yang perlu untuk diketahui dan diasah dalam diri anak. Sehingga ada baiknya penyampaian informasi sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan sehingga secara efektif mempermudah menyerapan pesan oleh anak. Berikut ini adalah tinjauan *content* media pembelajaran interaktif yang telah ada saat ini.

- a. Buku, *content* utama buku adalah gambar dan tulisan. Umumnya buku menyajikan informasi seputar ilmu pengetahuan alam seperti pengetahuan tentang tumbuhan, hewan, anatomi manusia, dan proses biologis. Selain itu, karena buku sebagai media pembelajaran cetak, memudahkan dalam visualisasi suatu peristiwa atau kejadian, sekaligus sebagai pedoman untuk membaca, berhitung, mengenal bentuk, warna, dan mengembangkan imajinasi anak. Buku yang terdiri atas lembaran-lembaran mempermudah menyajikan informasi dalam bentuk tulisan dan gambar secara bersamaan dan dalam jumlah yang lebih banyak, contohnya adalah kumpulan cerita-cerita anak dan dongeng anak yang kebanyakan disajikan dalam bentuk buku.
- b. Permainan, merupakan media pembelajaran yang menyajikan *content* berupa gambar, tulisan, suara maupun aktivitas fisik. Interaksi yang timbul ketika memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk permainan biasanya jauh lebih aktif bila dibandingkan dengan media buku. Untuk permainan yang berbasis digital, anak akan berinteraksi dengan media digital untuk memainkan perannya, sedangkan permainan berbasis manusia biasanya berupa papan permainan maupun kartu permainan yang dimainkan dengan lawan main (bisa orang tua, teman, maupun guru). Permainan mengajarkan tentang teamwork, strategi, pengambilan keputusan, simulasi, *problem solving*, persaingan dan pembentukan mental anak yang berperan dalam mempengaruhi pola pikir dan reaksi sosial anak. Dalam permainan biasanya anak akan belajar tentang resiko menang dan kalah, juga melatih anak untuk mengambil keputusan dan memberikan pengalaman mental bagi anak. Topik permainan pun sudah sangat

beragam, yang berbasis digital terdiri atas permainan menjelajah negara, memasak, berdagang, bercocok tanam dan masih banyak lagi, sedangkan yang berbasis manusia mengajarkan tentang jual beli, menabung, peluang usaha, bahasa, sains, sejarah dan lain sebagainya.

- c. CD-Rom, hampir sama dengan permainan berbasis digital yang mampu menyajikan content gambar, suara, dan tulisan hanya yang membedakan adalah dari segi media penyajiannya. Media pembelajaran CD-Rom yang banyak di pasaran umumnya mengajarkan tentang materi bahasa asing (dominasi inggris dan mandarin), juga tentang pelajaran membaca dan berhitung. Selain itu, adapula pelajaran yang disajikan dengan media ini dalam bentuk kumpulan soal latihan yang disertai dengan penilaian dan kunci jawaban.

2.3 Analisis Data Lapangan

2.3.1 Analisis Materi Pembelajaran Interaktif yang dibutuhkan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Theresia, salah seorang guru SD St.Laurent bahwa pada dasarnya setiap materi pembelajaran yang melibatkan peran serta langsung anak dalam mengeksplorasi akan jauh lebih bermakna dan mudah diingat oleh anak. Melalui keterlibatan anak selain memudahkan materi diserap juga akan memunculkan banyak rasa ingin tahu yang mungkin kurang muncul ketika materi dipelajari dengan menggunakan buku panduan. Materi pembelajaran yang dapat disampaikan secara interaktif bisa mencakup seluruh mata pelajaran yang diterima anak, namun umumnya yang sering kali tampil secara interaktif adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Komputer dan Kerajinan Tangan.

Menurut hasil observasi dengan guru, diungkapkan bahwa akan sangat baik ketika materi pembelajaran setelah dijelaskan secara teori langsung diaplikasikan ke dalam bentuk interaktif, sehingga anak dapat langsung mempraktekkan apa yang telah dijelaskan. Materi pembelajaran intraktif yang dapat dikenalkan kepada anak adalah mengenai bagaimana berinteraksi dengan alat, misalnya pada saat berada di laboratorium, maupun bagaimana mempraktekkan langkah-langkah proses pengerjaan tertentu misalnya mananam

biji-bijian untuk melihat proses pertumbuhan tanaman. Kegiatan semacam ini pun menurut Theresia harus didasarkan pada kompetensi yang ingin dicapai pada anak. Bagaimanapun juga, selama materi pembelajaran mampu melibatkan anak secara mengasyikkan menurut mereka maka semakin baik hasil belajar yang dicapai oleh anak.

Sampai saat ini, materi pembelajaran berbasis dongeng rakyat yang interaktif belum ditemukan pemakaiannya baik di dalam lingkungan sekolah maupun di rumah. Padahal menurut Theresia dongeng rakyat sebenarnya masih memiliki daya tarik tersendiri bagi anak, namun karena keterbatasan waktu penyampaian materi akibat tuntutan materi berikutnya menyebabkan materi pembelajaran dongeng rakyat sering kali terabaikan. Dengan demikian materi dongeng rakyat menjadi salah satu materi pembelajaran yang perlu untuk disajikan secara interaktif bagi anak, dengan tujuan untuk memaksimalkan keterbatasan waktu pembelajaran agar lebih efektif. Jadi, meskipun hanya tersedia waktu yang singkat tetapi dapat menggugah minat anak untuk kembali melakukan eksplorasi di luar waktu yang diberikan.

2.3.2 Analisis Media Pembelajaran bertemakan Dongeng Pesaing

Media pembelajaran bagi anak saat ini masih tidak lepas dari tema dongeng. Dongeng saat ini tidak hanya disajikan dalam bentuk bacaan tetapi juga tontonan di televisi. Eksistensi dongeng juga terlihat dari sederet buku- buku anak yang dijual di pasaran kebanyakan adalah buku cerita dongeng. Sayangnya kebanyakan dongeng anak saat ini lebih didominasi oleh dongeng asing dan dongeng fantasi, sebagai contoh adalah dongeng 1001 mimpi, dongeng binatang dan dongeng yang diadaptasi dari kartun televisi (kartun yang dimaksud juga kartun asing). Kecenderungan ini menunjukkan bagaimana eksistensi dongeng sebenarnya masih sangat menarik perhatian anak dan diterima orang tua sebagai media hiburan sekaligus belajar yang baik bagi anak.

Sayangnya, dongeng rakyat yang merupakan produk lokal kaya nilai sejarah dan nasionalisme bangsa sejatinya tidak begitu eksis keberadaannya dimata anak-anak Indonesia. Hal ini nampak dari keberadaan dongeng rakyat yang produksi dan keberadaannya (dari jumlah dan daya tarik penyajian) jauh lebih

minim. Bila dongeng asing telah mampu menyajikan cerita dalam bentuk tayangan kartun dan buku yang edukatif dan interaktif dengan ribuan judul, maka dongeng rakyat di pasaran hanya ditemukan dalam bentuk buku bacaan biasa dengan content gambar dan tulisan seperti kebanyakan buku-buku yang sudah ada. Dongeng rakyat dalam bentuk tontonan melalui CD-Rom sebenarnya ada namun judul yang tersedia hanya terbatas pada dongeng rakyat andalan seperti Bawang Putih Bawang Merah, Timun Emas, dan Sangkuriang.

Berikut ini adalah analisis data terhadap beberapa jenis media pembelajaran bertema dongeng pesaing yang sudah ada di pasaran dengan menggunakan teknik SWOT.

2.3.2.1 Kompetitor Primer

- a. Jenis Media: Board Game Anak

Judul: ***Boomboo!*** (By Kummara)



Gambar 2.34: Board Game *Boomboo!*

Sumber: Kummara.com



Gambar 2.35: Arena Permainan *Boomboo!*

Sumber: Kummara.com

Strength:

- Menyajikan cerita dongeng rakyat dalam wujud yang lebih unik dan berbeda (dalam bentuk papan permainan), dengan ilustrasi yang *fullcolour* dan lucu

Weakness:

- Pemasarannya sangat terbatas, belum banyak yang mengenali dan mengetahui tentang media ini
- Permainan hanya mengangkat satu cerita dongeng saja, sehingga pengenalan dongeng rakyat kepada anak menjadi lebih sempit
- Informasi dongeng seputar tokoh, sumber cerita, karakter dan esensi dongeng tidak disajikan secara langsung dalam permainan melainkan masih terpusat pada media buku. Bisa dikatakan permainan hanya bertujuan untuk hiburan pendukung bagi anak

Opportunity:

- Anak-anak cenderung lebih mudah menerima pesan dalam bentuk yang interaktif sehingga media ini menjadi model media pengenalan dongeng yang cukup menarik karena dongeng disajikan dalam bentuk papan permainan

Threat:

- Pemasaran dan distribusi yang terbatas menyebabkan media ini kurang dikenali dan bahkan keberadaannya tidak diketahui oleh *target market*.

2.3.2.2 Kompetitor Sekunder

- a. Jenis Media: Buku Cerita Anak

Judul: **Cerita Rakyat Nusantara**



Gambar 2.36 & 2.37: Referensi Buku Cerita Rakyat Nusantara

Sumber: Hasil Survey Toko Buku

Strength:

- Menyajikan banyak pilihan judul cerita yang berasal dari penjuru Nusantara, sehingga memberi pengetahuan keragaman Indonesia dengan membandingkan cerita yang disajikan dalam buku
- Penyajian menarik dengan ilustrasi fullcolour di setiap halamannya

Weakness:

- Ilustrasi karakter terkesan monoton, sehingga sering kali membosankan karena hampir semua cerita dongeng rakyat menyajikan ilustrasi yang hampir serupa gaya visualnya
- Buku masih didominasi oleh banyak tulisan, sehingga menyebabkan anak cepat bosan ketika membaca

Opportunity:

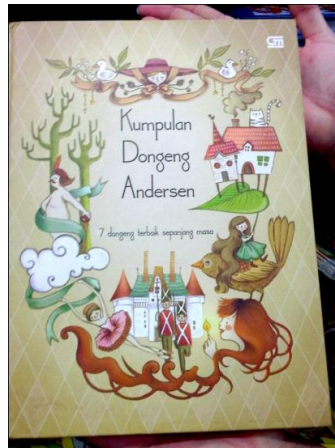
- Anak membutuhkan media yang menginformasikan ragam budaya nusantara guna menanamkan rasa nasionalisme, dan media ini menjawab kebutuhan akan hal tersebut dengan menyajikan ragam judul cerita dongeng rakyat dari berbagai penjuru nusantara.
- Anak perlu memperoleh pembelajaran tentang moral dan etika sejak dini, untuk itu media ini menjadi bacaan yang cocok bagi anak karena memberikan pembelajaran moral dan etika melalui pesan amanatnya.

Threath:

- Buku menjadi kurang diminati karena kalah menarik dari buku cerita anak lainnya yang jauh lebih beragam judulnya dan lebih interaktif desain penyajiannya.
- Anak cenderung malas untuk membaca buku, karena terbiasa dengan media-media yang berbasis audio dan visual.
- Buku kalah bersaing dengan dongeng-dongeng asing yang sudah lebih dahulu terbit dan penampilahnya lebih variatif.

b. Jenis Media: Buku Cerita bergambar

Judul Buku: **Kumpulan Dongeng Andersen**



Gambar 2.38: Referensi Buku Kumpulan Dongeng Andersen

Sumber: Hasil Survey Toko Buku

Strength:

- Menyajikan banyak judul dengan beragam visual yang mudah dicerna anak (karakter lebih lucu dan warna *colorfull*)
- Buku Andersen merupakan seri buku yang sering kali diminati anak karena keragaman ceritanya sehingga bisa dikatakan bahwa buku Andersen cukup familier bagi anak.

Weakness:

- Karena lebih menekankan pada keragaman cerita dan gambar, penyajian interaktif tidak ditunjukkan dalam buku ini

Opportunity:

- Anak mudah tergugah dengan visual yang mereka lihat. Oleh sebab itu buku ini dapat menarik minat baca anak karena menyajikan visualisasi kreatif.

Threath:

- Harga buku cenderung mahal bagi golongan ekonomi tertentu dibandingkan buku cerita anak lainnya sehingga bisa jadi bukan merupakan prioritas orang tua

2.3.3 Analisis Media Pembelajaran Interaktif yang dirancang

Media pembelajaran interaktif yang akan dirancang adalah Papan Permainan (*Board Game*). Media ini menyajikan dongeng-dongeng rakyat yang berasal dari beberapa wilayah di Indonesia dalam bentuk permainan edukatif yang membutuhkan interaksi anak dengan lawan main. Lawan main yang dimaksud di sini selain teman juga melibatkan orang tua/ guru/ orang dewasa yang bertindak sebagai pengarah untuk menjelaskan aturan permainan dan esensi dongeng yang dihadirkan dalam permainan sekaligus sebagai pemimpin permainan yang mendapatkan hak khusus.

Dongeng rakyat yang biasanya disajikan dalam bentuk bacaan buku dengan ilustrasi terbatas, melalui media ini akan diperbaharui dalam bentuk permainan yang secara langsung bertujuan untuk menggugah minat anak untuk bermain, dan secara tidak langsung akan memperkenalkan anak terhadap cerita dongeng rakyat dari Indonesia. Penyajian dengan ilustrasi yang lebih modern menyerupai visual dongeng asing yang ada saat ini namun tidak menghilangkan unsur kedaerahan akan menjadi daya tarik tersendiri untuk anak.

Papan permainan ini akan menerapkan sistem turnamen (pengumpulan poin), untuk menantang anak karena semakin banyak poin yang dikumpulkan akan semakin memudahkan anak untuk keluar sebagai pemenang. Poin akan menjadi tolak ukur dan pertimbangan bagi anak untuk mengambil keputusan dan belajar melihat peluang. Peluang dan kesempatan yang diincar dalam permainan

ini adalah mengumpulkan kartu-kartu tantangan dan rintangan untuk bisa mendapatkan poin tambahan.

Media ini menjadi interaktif karena mampu menciptakan interaksi nyata antara anak dengan lawan main dan dengan orang tua/ guru/ orang dewasa yang bertindak sebagai pembimbing permainan. Interaksi terjadi pada saat proses pengkomunikasian peraturan permainan, serta pada saat permainan berlangsung. Peranan pengarah adalah mendampingi permainan anak dan mengevaluasi hasil akhir permainan dengan cara menuntun anak untuk menemukan esensi dari cerita dongeng rakyat yang disajikan.

2.4 Simpulan

Dari hasil analisis data baik yang bersumber dari studi pustaka maupun yang berasal dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan narasumber diketahui bahwa anak usia 7-11 tahun saat ini sudah sangat akrab dengan media digital berbasis interaktif, namun keberadaan media kurang dibarengi dengan pengarahan dari orang tua sehingga justru berakibat anak cenderung individualis. Padahal di usia ini anak berada pada masa pembentukan karakter dimana anak sangat membutuhkan peran dan kehadiran orang tuanya sebagai orang terdekat di lingkungannya. Oleh sebab itu diperlukan adanya media bernilai edukatif yang juga interaktif namun mampu mendukung pembentukan karakter baik anak sekaligus memberi ruang interaksi bagi anak dan orang tua melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

2.5 Usulan Pemecahan Masalah

Dengan melihat kecenderungan manfaat dongeng rakyat dalam kebutuhan akan penanaman nilai moral dan etika, sekaligus berupaya untuk memperkenalkan dan mengeksikasikan dongeng rakyat sebagai dongeng lokal yang kaya nilai kedaerahan dan pesan moral yang baik bagi anak maka dirasa perlu adanya media pembelajaran yang mampu menggugah anak untuk lebih mengenal dekat dongeng rakyat Indonesia. Melalui penyampaian pesan secara interaktif yang dipadukan dengan komunikasi dan interaksi dengan orang terdekat (terutama orang tua) seperti teman, guru, maupun keluarga dirasa mampu

mempengaruhi anak untuk lebih banyak belajar dan menambah pengetahuan. Media interaktif dipilih dengan tujuan untuk memaksimalkan penyampaian pesan kepada anak sembari melatih kemampuan motorik anak yang bila menggunakan media digital maupun non-interaktif kurang begitu berperan serta. Media interaktif yang akan menjadi usulan pemecahan masalah adalah dalam bentuk permainan papan (*board game*) yang seperti diketahui saat ini cukup populer dan masih banyak peminatnya. Hal ini terbukti dengan keberadaan toko-toko di mall-mall besar di Surabaya yang eksis untuk terus berjualan beragam *board game* terbaru. Ini sekaligus bukti bahwa terdapat komunitas pecinta *board game*. Keberadaan komunitas ini menjadi cerminan bahwa meski sifatnya non-digital namun banyak peminat yang tertarik untuk memainkannya.