

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam perancangan *event* Marimba, penulis juga melakukan riset dari beberapa kegiatan dan karya terdahulu yang memiliki objektif serupa, yaitu untuk meningkatkan tingkat literasi dan budaya membaca masyarakat Indonesia. Penulis menggunakan empat kegiatan terdahulu sebagai rujukan, berikut adalah deskripsi dan penjelasan mengenai kegiatan-kegiatan tersebut.

2.1.1 Kelas Minat Literasi



Gambar 2. 1 Kelas Minat Literasi
Sumber: Kreasi: Jurnal Inovasi dan Pengabdian

Identitas Karya	Judul: Upaya Pengembangan Minat Literasi Kepada Siswa Sekolah Dasar di Desa Logede Publikasi: Kreasi: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat Link: https://ejournal.baleliterasi.org/index.php/kreasi/article/view/115/85
------------------------	---

Tujuan	Untuk meningkatkan minat baca, konsentrasi, melatih anak berfikir secara kritis, dan membudayakan budaya literasi membaca melalui adanya Kelas Minat Literasi di Perpustakaan Desa Logede.
Deskripsi Karya	Kegiatan dari Kelas Minta Literasi di Perpustakaan Desa Logede diantaranya adalah pembacaan dongeng atau cerita rakyat dari buku yang dibaca oleh perwakilan mahasiswa kelompok 86 KKN UNS yang disimak oleh anak-anak SD setempat dan adanya sesi diskusi buku cerita serta presentasi cerita di depan kelas yang dilakukan oleh anak-anak. Selain itu, diadakan juga <i>Grand Opening</i> Kelas Minat Literasi yang berisi serangkaian penampilan dan pentas yang dibawa oleh mahasiswa kelompok 86 KKN UNS dan anak-anak SD di Desa Logede serta quiz berhadiah.
Perbedaan	Marimba tidak bekerjasama dengan perpustakaan yang berada di Desa Panggarangan, melainkan mengelola rumah kosong untuk dijadikan fasilitas dan wadah peningkatan literasi membaca.

2.1.2 Pojok Baca di SDIT Al Hikmah

Identitas Karya	<p>Judul: Membudayakan Gemar Membaca Melalui Pojok Baca Sekolah</p> <p>Publikasi: Edu Cendikia Jurnal Imiah Kependidikan</p> <p>Link: https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/2378/</p>
Tujuan	Untuk mengetahui efektivitas adanya fasilitas dan program pojok baca dalam meningkatkan minat baca siswa-siswi SDIT Al Hikmah.

<p>Deskripsi Karya</p>	<p>Pojok baca merupakan suatu area di dalam kelas yang dilengkapi dengan beragam buku dengan tujuan untuk mengembangkan minat baca siswa. Pojok baca juga merupakan program yang diterapkan di SDIT Al Hikmah untuk mendukung Gerakan Wajib Membaca, yaitu program yang didirikan oleh Menteri Pendidikan Kebudayaan pada 2015 untuk mengembangkan kemampuan membaca masyarakat. Karya ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas fasilitas dan program pojok baca dalam meningkatkan minat baca para pelajar SDIT Al Hikmah. Program pojok baca dilakukan dengan mengadakan aktivitas rutin dimana para siswa sekolah dasar diberi 15 menit untuk membaca di pojok baca setiap hari.</p>
<p>Perbedaan</p>	<p>Marimba dilakukan dalam tempat pendidikan non-formal.</p>

2.1.3 Dongeng Rekan Mitigasi (Doremi)



Gambar 2. 2 Dongeng Rekan Mitigasi (Doremi)
Sumber: Sigaptsunami.id

Identitas Karya	<p>Judul: Dongeng Rekan Mitigasi (Doremi)</p> <p>Publikasi: Instagram @fest_doremi dan website Gugus Mitigasi Lebak Selatan</p> <p>Link: https://www.sigaptsunami.id/newsdata/sigap-tsunami-bersama-doremi-membangun-kesiapsiagaan-bencana-dalam-bentuk-cerita-dongeng</p>
Tujuan	<p>Untuk menyampaikan edukasi kebencanaan dengan menyenangkan kepada anak-anak Desa Panggarangan terutama Cimampang dan Cikumpay.</p>
Deskripsi Karya	<p>Kegiatan Doremi dilaksanakan di Desa Panggarangan, Cikumpay yang dipimpin oleh dua mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, yaitu Sifana dan Ais. Kegiatan bertujuan mengajarkan anak-anak tentang kesiapsiagaan bencana melalui mendongeng dan permainan. Mendongeng melibatkan guru yang pernah menang dalam Lomba Mendongeng di Lokakarya sebelumnya, yang merupakan pre-event Doremi. Dalam permainan, anak-anak berpartisipasi dalam beberapa permainan mitigasi bencana seperti tebak isi tas siaga bencana, simulasi penyelamatan diri, dan tebak rambu evakuasi.</p>
Perbedaan	<p>Marimba tidak melibatkan guru dan mengadakan permainan serta perlombaan. Lokasi yang dituju untuk kegiatan Marimba di RT 04 Desa Panggarangan.</p>

2.1.4 Kegiatan JUARA di Yayasan Bening Indonesia, Bogor



Gambar 2. 3 JUARA (Jum'at Taqwa Bersih dan Sehat)
Sumber: Sekolah Bening Indonesia

<p>Identitas Karya</p>	<p>Judul: <i>The Storytelling Method for the Development of Language Skills in the Industria Age 4.0 Towards the Golden Generation in 2045</i></p> <p>Publikasi: Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</p> <p>Link: https://journal.unindra.ac.id/index.php/hortatori/article/view/984/1165</p>
<p>Tujuan</p>	<p>Upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis dan membaca di kalangan anak PAUD hingga SD melalui aktivitas bercerita dan menulis.</p>
<p>Deskripsi Karya</p>	<p>Pelaksanaan metode berkisah di acara JUARA (Jum'at Takwa Bersih dan Sehat) ini dilakukan kepada anak PAUD hingga SD di Yayasan Bening Indonesia Bogor dengan mengangkat materi cerita mengenai kisah-kisah dalam Al-Quran. Kegiatan ini dilakukan secara rutin, yaitu dua kali dalam satu pekan melalui <i>zoom</i> dan <i>live streaming</i>. Proses penyampaian metode ini ditujukan kepada anak dan orang tua. Orang tua dalam karya ini sebagai pihak yang dapat mengajar dan membimbing anak-anak dalam meningkatkan literasi membaca melalui metodi bercerita atau berkisah selama menerapkan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ).</p>

Perbedaan	Marimba tidak melibatkan orang tua dalam pelaksanaan kegiatan yang dapat meningkatkan tingkat literasi membaca anak-anak. Kegiatan Marimba hanya berfokus pada peningkatan literasi membaca, sedangkan kegiatan JUARA berfokus pada keterampilan membaca dan menulis.
------------------	---

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Literasi Baca dan Tulis

Menurut World Economic Forum (2015), literasi baca dan tulis diartikan sebagai pengetahuan dan kemampuan untuk memahami baca-tulis, serta menggunakan bahasa tulis. Terdapat enam literasi dasar, yaitu:

1. Literasi Baca dan Tulis

Merupakan pengetahuan dan keterampilan dalam membaca, menulis, menelusuri, mencari, mengolah, dan memahami informasi untuk melakukan analisis, menyampaikan tanggapan, dan menggunakan teks tertulis.

2. Literasi Numerasi

Melibatkan pengetahuan dan keterampilan untuk memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan, dan mengkomunikasikan berbagai angka dan simbol matematika. Termasuk juga kemampuan untuk menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk grafis, tabel, bagan, dan sejenisnya.

3. Literasi Sains

Kemampuan dalam mengidentifikasi pertanyaan, menerima pengetahuan baru, penjelasan fenomena ilmiah, serta kemauan untuk berkontribusi dan peduli dalam isu-isu yang berkaitan dengan sains.

4. Literasi Digital

Melibatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat komunikasi, media digital, atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan

memanfaatkannya dengan cara yang sehat, bijak, cerdas, cermat, dan tepat.

5. Literasi Finansial

Mencakup penerapan pemahaman mengenai konsep dan risiko, keterampilan, motivasi, serta pemahaman untuk membuat keputusan efektif dalam konteks finansial dalam rangka meningkatkan kesejahteraan finansial.

6. Literasi Budaya dan Kewargaan

Merupakan kemampuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sedangkan literasi kewargaan merupakan pengetahuan dan kecakapan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat.

Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta (2017), membangun gerakan baca dan tulis di masyarakat harus dilakukan dengan strategi yang efektif. Diantaranya adalah dengan melakukan perluasan aksesibilitas terhadap beragam sumber belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan cara berikut:

1. Penyediaan pojok baca

Penyediaan pojok baca di tempat umum yang dapat digunakan masyarakat umum untuk mengakses sumber bacaan di mana pun mereka berada.

2. Sosialisasi sumber belajar daring

Terdapat banyak sumber belajar daring untuk meningkatkan literasi baca dan tulis. Oleh karena itu, perlunya penyebaran pengetahuan mengenai aplikasi atau laman yang bisa diakses oleh masyarakat untuk memperoleh ilmu dan meningkatkan tingkat literasi baca dan tulis.

3. Kampanye dan gerakan literasi

Kampanye dan gerakan literasi dapat berupa kegiatan menarik yang dapat meningkatkan minat dan kebiasaan masyarakat dalam menerapkan kegiatan baca dan tulis di kehidupan sehari-hari.

4. Memperbanyak komunikasi literasi

Meningkatkan jumlah komunitas literasi dan menyelenggarakan kegiatan literasi masyarakat sebagai upaya untuk menanamkan budaya membaca.

2.2.2 Event

Menurut Noor (2017), *event* merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati aspek-aspek penting pada kehidupan manusia yang terikat pada adat, budaya, agama, dan tradisi. *Event* dilakukan dengan tujuan tertentu, dalam jangka waktu yang telah ditentukan, dan melibatkan masyarakat sekitar. *Event* memiliki tiga karakteristik tertentu (Noor, 2017), yaitu:

1. Keunikan

Penyelenggaraan *event* harus memiliki keunikan sendiri yang membedakan dengan *event* lainnya. Keunikan ini bermaksud dalam aspek lokasi penyelenggaraan *event*, konsep kegiatan, kegiatan dalam *event*, waktu pelaksanaan, dan lain-lainnya.

2. Perishability

Perishability dalam hal ini berarti *event* dengan keunikannya yang khas tidak dapat diulangi lagi dalam *event* kedepannya. Selain itu, *perishability* juga berhubungan dengan penggunaan fasilitas dalam penyelenggaraan *event* yang tidak digunakan secara permanen, seperti penyewaan ruang atau panggung.

3. Intangibility

Pengalaman dan perasaan yang dialami oleh audiens merupakan yang paling berkesan setelah menghadiri suatu *event*. Hal-hal seperti kegiatan interaktif dalam *event*, bingkisan dari *event*, atau unsur dekorasi *event* merupakan elemen-elemen yang meningkatkan pengalaman dan mempengaruhi persepsi audiens.

2.2.3 Event Management

Menurut Goldblatt (2013), *event management* dapat diartikan sebagai suatu kegiatan profesional yang mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok

orang untuk tujuan pemasaran, perayaan, pendidikan, dan reuni, serta bertanggung jawab terhadap penelitian, pembuatan desain kegiatan, perencanaan dan pelaksanaan koordinasi, serta pengawasan dalam merealisasikan kegiatan.

Dalam bukunya yang berjudul “*The Wiley Event Management Series*”, Dr. Joe Goldblatt mengemukakan bahwa terdapat empat aspek yang dapat menentukan keberhasilan manajemen acara, yaitu:

1. Pengaturan Waktu (*Time*)

Kemampuan untuk mengelola waktu secara efektif dengan membedakan hal-hal yang mendesak dengan yang penting.

2. Keuangan (*Finance*)

Pengelolaan keuangan dengan bijak dan disiplin merupakan aspek penting lainnya untuk mencapai kesuksesan jangka panjang suatu acara.

3. Teknologi (*Technology*)

Kemahiran dalam menguasai teknologi merupakan hal penting dalam pelaksanaan acara dan dapat menjadi faktor esensial dalam mengembangkan potensi acara menjadi luar biasa.

4. Sumber Daya Manusia (*Human Resource Skills*)

Memberdayakan sekelompok individu dapat menghasilkan keberhasilan dalam acara. Oleh karena itu, pemberdayaan tim dengan baik sangat diperlukan.

2.2.4 Pendidikan Anak

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha untuk menjadi lebih dewasa/berkembang melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan (Simbolon, 2018).

Menurut Susanto Ahmad (2018), pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak dari usia 0-6 tahun melalui pemberian berbagai rangsangan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, baik jasmani maupun rohani, untuk menyiapkan dalam mengikuti pendidikan di jenjang selanjutnya.

Pendekatan pembelajaran tertentu mempengaruhi keberhasilan dan meningkatkan pembelajaran pada anak usia dini. Pendekatan pembelajaran yang tepat pada anak usia dini akan menentukan keberhasilan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal sesuai karakteristik, minat, dan potensinya (Pemendikbud No. 146 Tahun 2014). Pendekatan pembelajaran anak pada usia dini dapat dilakukan dengan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak, melalui bermain dan pembelajaran yang kreatif, aktif, serta menyenangkan, pembelajaran terpadu, dan pengembangan keterampilan hidup (Sujiono, 2013).

Pendekatan pembelajaran literasi pada anak usia dini dapat dikembangkan dari rumah dan lingkungan sosialnya. Berdasarkan Ulfah (2020), dukungan dari keluarga dan keterlibatannya dalam kegiatan di sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan pendidikan anak usia dini. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar mereka mendapatkan bekal yang siap dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendikbud, no. 137 tahun 2014).

2.2.5 Storytelling

Menurut Atin (2018), storytelling merupakan suatu teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah, pengaturan adegan, dan dialog. Penyaji storytelling menggunakan kemampuan untuk menyampaikan sebuah cerita dengan gaya, intonasi, dan alat bantu yang dapat menarik dan memikat minat audiensnya. Berdasarkan Dhieni (2020), metode bercerita adalah suatu cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara verbal yang disampaikan dalam bentuk cerita oleh guru kepada murid. Pembelajaran yang dilakukan melalui storytelling atau metode bercerita dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif bagi anak dini untuk meningkatkan kemampuan menyimak, literasi, dan berbicara.

Metode bercerita dalam pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan untuk memperkenalkan, menyampaikan informasi, atau menjelaskan hal baru dengan tujuan menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan serta melatih kompetensi dasar anak usia dini. Berdasarkan penelitian Lia Noviani (2015), dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam kemampuan menyimak anak antara sebelum dan sesudah diterapkan metode bercerita dalam kegiatan belajarnya.

Kemampuan menyimak harus dilatih kepada anak dari usia dini. Fransiska (2014) menyatakan bahwa kemampuan menyimak adalah keterampilan anak untuk meresapi lingkungan sekitarnya dan memahami pandangan orang lain melalui indera pendengaran. Hal ini juga terkait kemampuan anak dalam menerima dan memahami pesan yang disampaikan oleh orang lain. Untuk sebagian anak, menerima dan memproses informasi lebih mudah dilakukan melalui pendengaran dibandingkan melalui membaca.

Dalam melakukan kegiatan storytelling, terdapat beberapa komponen yang penting untuk diterapkan untuk menarik minat audiens, yaitu penggunaan kontak mata, mimik wajah, gerak tubuh, suara/intonasi yang menarik, kecepatan dalam menyampaikan cerita, atau alat peraga (Solihudin, 2016). Alat yang dapat digunakan dalam storytelling dapat berupa iringan musik instrumental dan permainan alat musik. Liandra (2015) mendefinisikan musik instrumental sebagai susunan nada-nada yang dirancang dan disusun dari berbagai sumber suara yang diambil dari satu atau lebih alat musik tanpa adanya unsur vokal. Iringan musik memiliki keterlibatan emosional dan pikiran yang signifikan, baik bagi audiens maupun pemain musiknya, sehingga dapat juga digunakan dalam membangun suasana yang menarik, mempertegas adegan dalam cerita, dan membangun emosi audiens dalam kegiatan storytelling.

Berdasarkan Amirullah (2018), menggunakan metode bercerita dalam pendidikan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh motivasi, membuat materi yang diajarkan lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Oleh karena itu, storytelling memiliki beberapa fungsi, yaitu diantaranya:

1. Menanamkan nilai-nilai pendidikan yang positif

Storytelling dapat menanamkan nilai-nilai baik kepada anak-anak berbagai usia melalui cerita yang disampaikan. Oleh karena itu sebaiknya pemilihan cerita disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang diinginkan oleh orang tua atau guru. Nilai-nilai pendidikan yang positif dapat mencakup pesan moral cerita yang baik dan karakter mulia yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh dalam cerita.

2. Mengembangkan imajinasi

Cerita yang disimak dan didengarkan oleh anak-anak dapat membantu mengembangkan imajinasi mereka. Hal ini juga dapat meningkatkan kreativitas anak.

3. Memacu rasa ingin tahu

Dorongan rasa ingin tahu yang positif ini dapat mendorong anak-anak untuk berusaha memahami isi cerita. Pemahaman terhadap isi cerita akan berpengaruh dalam kemampuan memahami dan komprehensi anak.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA