

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak merupakan perubahan di mana kematangan dan fungsi psikologis anak bertambah. Pada masa anak-anak proses perkembangan mencakup beberapa aspek yang perlu diperhatikan termasuk kemampuan mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Fadillah Saswin (2020) mengidentifikasi beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam proses perkembangan anak. Salah satunya yaitu metode penyampaian informasi melalui bercerita. bercerita dapat disebut juga sebagai *storytelling*.

Storytelling di ambil dari Bahasa Inggris dan, ketika diuraikan susunan struktur katanya, terdiri dari dua kata yaitu *story* dan *telling*. Arti *story* dapat diartikan sebagai cerita, sedangkan *telling* diartikan sebagai bercerita. Kombinasi dari kata tersebut menciptakan makna baru, yaitu kegiatan menceritakan suatu cerita. Adanya *storytelling* memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan menulis, minat mendengar, dan kecerdasan emosional anak, sebagaimana yang diungkapkan oleh Echols (1975).

Seperti yang di sebutkan dalam kutipan Asfandyar (2017), anak-anak, serupa dengan orang dewasa, mengalami pelepasan emosi melalui pengalaman fiktif yang tidak pernah mereka temukan dalam kehidupan nyata. *Storytelling* memberikan manfaat dalam mengasah kecerdasan emosional dan kemampuan empati anak. Ketika mereka bercerita atau mendengarkan cerita, anak-anak dapat merasakan empati dan mengekspresikan kepedulian terhadap tokoh cerita. Inilah sebabnya mengapa cerita menjadi unsur yang sangat penting dalam peningkatan perkembangan anak-anak.

Penerapan *storytelling* dalam proses bercerita memfasilitasi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berbicara, mendorong keterlibatan aktif anak selama bercerita, dan membantu mereka menjadi lebih berani dalam menyampaikan pendapat. Sebagai hasilnya, anak dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka, baik dalam konteks bercerita maupun saat berinteraksi dalam lingkungan sekitarnya yang menekankan keahlian berbicara.

Sayangnya, saat ini ada keterbatasan media dalam menyalurkan imajinasi atau *storytelling* anak. Anak hanya dapat menyalurkan *storytelling* mereka hanya melalui pembelajaran dan lomba yang ada di sekolah. Belum adanya media yang memfokuskan untuk meningkatkan *storytelling* pada anak yang ada di Indonesia. Hal ini mengakibatkan permasalahan kemampuan *storytelling* pada anak. Pemanfaatan media dengan kualitas rendah juga dapat menyebabkan anak menjadi kurang aktif dan pasif.

Anak usia 6-12 tahun cenderung lebih pendiam karena harus mencerna segala perkembangan pesat dalam dirinya. karena setiap anak terlahir dengan karakter dan tingkat emosi yang berbeda-beda. Anak pendiam juga bisa merupakan dampak dari adanya keterlambatan pada kemampuan bicaranya atau *speech delay*. Salah satu kelainan yang bisa menyebabkannya adalah retardasi mental. Bila mengalami kondisi ini, anak akan mengalami kesulitan untuk mengerti apa yang dikatakan orang lain atau menyampaikan apa yang ingin ia katakan, sehingga ia akan lebih memilih diam daripada orang tidak mengerti apa yang ia katakan. Anak jarang berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain cenderung lebih mudah stres. Pasalnya, tidak ada sosok yang bisa diajaknya berbagi cerita saat mengalami masalah. Akibatnya, anak lebih mudah merasa tertekan dan menimbulkan stres.

Bila mengalami kondisi ini, anak akan mengalami kesulitan untuk mengerti apa yang dikatakan orang lain atau menyampaikan apa yang ingin ia katakan, sehingga ia akan lebih memilih diam daripada orang tidak mengerti apa yang ia katakan. Andi, Susanta, dan Wasidi (2019) menyatakan bahwa kurangnya kreativitas dalam mengembangkan media *storytelling* dapat mengakibatkan kurang efektif dan efisiennya proses pembelajaran. *Board game* yang merupakan

permainan di mainkan di atas papan yang dirancang sesuai dengan tema yang di inginkan oleh *desainer*, seperti yang dijelaskan oleh Thompson, Berbank-Green, dan Cusworth (2007). Keberhasilan pemain dalam memenangkan *board game* dapat dipengaruhi oleh kemampuan dan keberuntungannya. Kebanyakan anak dengan Tingkat ekonomi SES B keatas masih minim pengetahuan manfaat dalam pemahaman *storytelling*. Seperti yang dikatakan pada data SMA BUDHI WARMAN 1.

Limantara et al. (2015) juga mengatakan bahwa dalam bermain *board game* memberikan sejumlah *benefit* dan mendapatkan peran dalam kehidupan sosial, termasuk aturan permainan, interaksi sosial, edukasi, dan membangun jaringan generasi. Penulis merumuskan media *board game* karena saat ini sedang populer pada anak-anak. *Board game* tidak hanya memberikan edukasi yang menyenangkan, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan baru. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa pembuatan media *board game* merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan *storytelling* pada anak berusia 6-12 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam beberapa pokok permasalahan sebagai berikut:

1. *Storytelling* memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, termasuk dalam hal keterampilan berkomunikasi, menulis, dan pemahaman alur cerita.
2. Tidak adanya media *storytelling* untuk anak
3. *Board game* merupakan permainan yang sangat digemari anak-anak usia 6-12 tahun

Maka dari itu penulis merumuskan “Bagaimana Perancangan *Board game* untuk Meningkatkan Kemampuan *Storytelling* Anak Usia 6-12 Tahun?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mengidentifikasi batasan masalah untuk memastikan bahwa penjelasannya nanti akan lebih mudah dipahami,

terarah, sesuai dengan harapan, dan terstruktur dengan baik. Fokus penyusunan skripsi ini dibatasi hanya pada aspek-aspek berikut.

1. Demografis

- a. Gender : Laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 1. Anak usia 6-12 tahun
2. Orang tua anak umur 6-12 tahun
- c. Tingkat Pendidikan : SD-SMP
- d. Sosioekonomi : SES B-SES A

2. Geografis

- a. Negara : Indonesia
- b. Kota : Jakarta Timur

3. Psikografis

- 1. Anak yang senang bermain peran bercerita
- 2. Anak yang gemar bercerita dan *storytelling* pada umur 6-12 tahun

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang pembuatan *board game* untuk meningkatkan kemampuan *Storytelling* Anak Usia 6-12 tahun dalam bentuk *board game*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Penulis :

Mempelajari hal baru dan mendapatkan pembelajaran mengenai pembuatan *board game storytelling* yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam segi desain dan pengalaman.

2. Masyarakat :

Penulis berharap bahwa desain tugas akhir yang telah dilakukan dapat menjadi sumber referensi dalam pembahasan perancangan *Board game* berbasis *storytelling* untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan *storytelling* pada anak usia 6-12 tahun. Tujuan utamanya yaitu agar anak-anak dapat merasakan kegembiraan dan kesenangan dalam bermain *board game* ini, sambil meningkatkan imajinasi dan kreativitas mereka dalam bercerita.

3. Universitas Multimedia Nusantara :

Dalam pembuatan laporan dan perancangan tugas akhir penulis, bertujuan untuk memberikan wawasan tambahan yang bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara di masa mendatang, terutama dalam konteks perancangan *Board game* berbasis *storytelling* untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan keterampilan *storytelling* pada anak usia 6-12 tahun.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA